

A varázslótorony

KULTÚRA

A varázsló torony egy nagyon erős és értékes épület mely gyakran saját manahálóval rendelkezik. legalább 6 varázsló kell hogy alkossa. Mindenképpen kell egy anyagi mágiakra szakosodott varázsló és ugyanígy kell egy térmágiákban és időmágiákban honos varázshasználók is. Kell még egy nekromanta és egy fizikai adeptus is.

Az én általam felépített varázslótorony lakosai 26 varázslóból állnak.

- 2 Elemi tűzmágiára szakosodott varázsló
- 2 elemi víz --II--
- 2 elemi szél --II--
- 2 elemi föld --II--
- 2 elemi erő --II--
- 2 nekromanta
- 2 tér --II--
- 2 idő --II--
- 2 szimpatikus --II--
- 2 asztrális --II--
- 2 mentális --II--
- 2 anyagi --II--
- 2 jel --II--

Ezek a varázslók különböző előtörténetekkel kerülnek egymáshoz. mindegyik 8-9-ik Tsz.-ű. A torony kőből épül fel. 16 szint van (tizenhat emelet). De ebből csak 13 látszik. Vagyis van 3 alagsori szint van. A legalsóba lakik a két nekromanta (mily meglepő).

Ott végzik túlvilági kísérleteiket. Eggyel fölöttük tölti mindennapjait a két földmágus. Új formulák után kutatva természetes környezetükben a földben. Az első földalatti szinten él 30 harcos és 3 kovács (5 Tsz.-űek) ők biztosítják a varázslók testi épségét akkor ha kijönnek a toronyból. Ugyanis a cserekereskedelmet csak ilyen biztonságban hajlandók lebonyolítani. A torony a tinolok-hg. és az ekbir sivatag közti pusztán található. A toronytól 25 napi lovóföldre (olyan mint a járócsak lóháton) Északra van egy város. A város elég jó kapcsolatokkal bír és jó kereskedelme van a törpökkel is. ugyanis van egy aprócska törpeklán a belvárosban. (csak az én magus világomra érvényes). A város lélekszáma 17000. A torony alatt nagy ércesedés van mert a két időmágus a földkéreg éveit előrehozta pár százezer évvel. Így ott van a legértékesebb szén és vasérc. A kibányászott érceket teremtmágiáa segítségével agyaggal helyettesítik. A kibányászott ércet a 3 kovács dolgozza fel. 5 Tsz.-ű kovács (egy törpe két ember). A szövetség neve: Fajok Testvérisége Szövetség jellemzője: egy 20karátos tiszta rubin mellyet mindig mindenki magánál hord. Egyszerű jellemző de drága.



A torony szerkezete: (alulról felfelé) A torony alapja egy 15 láb átmérőjű kör melynek minden emelete 2.5 láb magas. Középen van egy 2 láb széles körlépcső amely az egész tornyot bejárja. A bejárat egy acélkapu (15cm vastag) és ott van egy fogadóterem aminek a közepén van a lépcső amely lefelé és felfelé is tekeredik. A fogadóteremben van két csontváz. A fogadóteremből három ajtó nyílik. Jobbra egy élelmiszerkamra mely idősztaízban van.(vagyis ott az élelmiszerek 5-ször hosszab ideig tartósak) Balra van a fegyverraktár a 20 harcosnak, meg egyéb ostromkellékek. a lépcső mögött van a rúnaterem mely nem egy varázsló zónavarázsjele van rátevé hanem mind a 26 varázslóé. A toronyban minden mágia 5-öt vesz erejéből(kivéve az isteni és ómágia). Lássuk az emeletenkénti funkciókat.

-3 em. Itt lakik a két nekromanta. A bejárat előtt mindig áll két vagy három zombi akik a biztonságot szolgálják. A nekromanták értenek a a méregkeveréshez még hozzá profi módon,(Mf.) így naphosszat rotyog az üst és különféle főzetek készülnek. Fajuk: mind a kettő ember Nevük: Ibad Loandar és Ibad Cralyon.

-2 em. Ezen a szinten laknak a földmágusok. A bejáraton van egy őrzőruha mely ha nem ismer fel akkor gránittüskék nyársálnak fel(2k6 fp). Az egyik földmágus lanton játszik míg a másik szobrokat formáz általában agyagból. Fajuk: az egyik elf a másik törpe. Nevük: Aurri Liathas és Mim Traain

-1 em. Még mindig a föld alatt vagyunk. A katonák szálláshely ez mind a 20 harcosnak van helye. Fajuk: 15 elf 15 törpe

Felszerelésük: törpe: 53mp-os acél mellvért két 53mp-os egykezes csatabárd 4 db hajítóbárd

elf: egy elf íj 30 db nyílvessző(2-os E-jű tűzkitörés a nyílvesszőkön.) egy 53mp-os abbitacél láncing

-0.em. ezt már elmondtam lásd feljebb

-1.em. itt lakik a két vízmágus Mindkettőjüktől függ hogy éppen mennyi víz van a tárolóban. A szinten a hőmérséklet 0-2 celsius fok körül ingadozik. Fajuk: egy elf és egy törpe Nevük: Shirin Yadah és Achimon Horha

-2.em A szimpatikus mágia szintje mondanom sem kell ha valamihez hozzáérünk akkor a gazdája rögtön tudni fogja hogy mi történik ott. Fajuk: egy ember és egy félelf Nevük: Darnol Schietti és Ordowick Raddim(ember)

-3.em. Az az az asztráliszint itt mindenhol asztrális szem van felírva hogy a tudatokkal

rendelkező egyéniségeket rögtön meg tuják fegyelmi(100-as fürkészsés). Fajuk: Két ember Nevük: Hial Merra és Geddon Cormana

-4.em. Itt a mentális mágiákra szakosodott varázslók élnek. A hideg logika ötvözi a falak e részeit. Fajuk: egy félelf és egy dzsenn Nevük: Impius Darla(elf) és Jasszef Asszad(dzsenn)

-5.em. A jelmágusoké az ötödik szint itt tengetik mindennapjaikat erőtlejes mágiától sugárzó tárgyakkal. Nagyon magukbazárkóznak kivéve ha gyűlésre hívják őket. Fajuk: két elf Nevük: Siaen Rauminen és Fliadais Inmattel

-6.em. Ezen a szinten a térmágia az úr. Itt nincs ajtó hogy belépünk idecsak egy spec térkapuval lehet bejutni. Két „térmágus” mindent megtesz azért hogy a kereskedelmet felgyorsítják a térkapuk létrehozásával. Fajuk: egy Wier és egy ember Nevük: Chadul Zahran (wier) Cronus Celestius (ember).

-7.em. A fizikai adeptusok élnek ezen a szinten. Testüket állandó erőter veszi körül. A szobájukban minden lebeg. Ők gondoskodnak arról az erőterről ami védi az egész tornyot. Fajuk: Két gnóm Nevük: Parhan Aldara és Zabar Rukh

-8.em. itt időmágia van jelen. a két időmágus azon fáradozik hogy elérjék végleg a tökéletes hallhatatlanságot. De eddig még csak a varázslataikat sikerült örökké megtartani. van két fáklyalyuk (valójában egy tűzkard örkke égő mágiával ellátva)amely örökké égni fog. Fajuk: egy ember és egy törpe Nevük: Estios O' Vorn és Therost Lok

-9.em Az anyagi mágia dominál ezen emeleten. A két mágus szinte mindig kísérletezik valamilyen új formulán. Olyankor bezárkóznak és egyre csak próbálnak próbálnak akár napokig is. Fajuk: egy félelf és egy törpe Nevük: Ettis Findalas(félelf) és Dún Fród (törpe)

-10.em. Itt a tűzmágusok élnek. Nagyon nagy összhangban vannak mert ugyanabba a fajba tartoznak mégis szinte mindenki retteg tőlük. Fajuk: két Draquon Nevük:Cyrrian yd-Lyechard és Yperth yi- Wiry

-11.em. A legfelső emeleten A két légmágus él ahol nagyon sok az ablak. Kivéve ostromkor amikor éppen csak annyit hagynak

hogy jól érezhessék magukat. Fajuk: egy bagoly metorph és egy feenhar Nevük: Wram Gashad (metorph) és Airus Ihalon (feenhar)

többi kör:Ké:91 Té:134 Vé:181
Cé:65 Sebzés:1k6+4 Tám/kör:2
Sfé:8

A harcosok értékei:

Törpe

Ép:18 Fp:97 Fp/tsz:1k6+5
KÉ:25 Té:78 Vé:105 Cé:5
Erő:19 Áll:19 Gyors:16 Ügy:15
Eg:21 Szép: 10 Int: 12 Ake:17 Aszt:11
Képzettségek:-Kétkezes (harc egykezes csatabárd)
-Fegyverhasználat Mf (egykezes csatabárd)
-Fegyverdobás Mf (hajítóbárd)
-Földharc Mf
-Hadrend Mf (hajítóbárd és csatabárd olyan mint a rómaiaknál a pilum és squipitor)
-Nehézvértviselet Mf
fegyvereik-csatabárd: ké: 19 té: 26
Vé: 25 sebzés 1k10+4 tám/kör1
-hajítóbárd Ké: 14 té:20
Vé:14 sebzés 1k6+1 tám/kör2
.acél mellvért Mgt: 3 Sfé:5

Elf

Ép:14 Fp:67 Fp/tsz:1k6+5
Ké: 32 Té: 78 Vé: 113 Cé: 45
Erő:14 Gyors: 19 Ügy: 19 Áll: 15
Eg:17 Szép:16 Ake:15 Int:15 aszt:14
Képzettségek:-Kétkezes harc
Mf(elftör) -Fegyverhasználat
Mf(elftör) -Fegyverhasználat
Mf(elf íj) -Hadvezetés Af
Fegyvereik Elf tör: Ké:10 Té:20
Vé:14 sebzés:1k6+4 Tám/kör:2
Elf íj : Ké:14 Cé:20
Táv:250m Sebzés:2k6 Tám/kör:2
Láncing: Mgt:2 Sfé:5
Harcban:első 15kör:Ké:67 Té:78
Vé:133 Cé:115 Sebzés:2k6+2 Tám/kör:2

A varázslók:

Aurri Liathas

Aurri egy közel 900-as éveit taposó elf aki mintegy 800 évvel ezelőtt pyarronban a föld mesteréhez csatlakozott. Nem tudni miért, hiszen akkoriban nagyon jövedelmező volt a tér és időmágia. Jobb híján a mestere egyetlen tanítványa volt így nem csoda hogy sok figyelmet szentelt rá a mester. Elfendelben született egy kis faluban. Nem jósoltak neki nagy jövőt mindig ahol érték ott bántották őt a többi elf gyerek. Mégis mikor felcseperedett szólt a szüleinek hogy el akar inenn utazni. Így elindult pyarron felé. Ott alkalmasnak találtatták a varázslói pályára és fel is vették. Amint főtebb áll a földmágiát kezdte tanulmányozni. Mire tanulmányait befejezte elhatározta hogy a kalandozó életet választja. Elkezdett kalandozni. ott volt szinte minden csatában ahol kellett segítség. Sokat volt szolgálatban a Gro-ugoni (rabszolga)elfeknél akiket nagyrészt ki is szabadított a fogságukból. azért akaratlanul is ráaggatták a „megmentő” címet. a társaság egyik alapító tagja. A már száz éve épült torony első kockakövét ő formázta meg.

Kaszt: Varázsló Faj: elf Tsz: 10

Erő: 12 Gyors:18 Ügy:18
Áll:15 Eg:16 Szép:14
Int:17 Ake:17 Aszt:16

Ép:10 Fp:78 Fp/tsz:1k6
Ké:18 Té:49 Vé:117 Cé:35

Mp:100 Mp/tsz:10

képzettségek:-3 fegyverhasználat
Af(hosszúbot,tör elf íj)

-Rúnamágia Mf

-Élettan Mf

-Sebgyógyítás Mf

-Alkímia Mf

-Történelemismeret Mf

-Legenda ismeret Mf

-Ősi nyelv ismerete Mf

-3 új forma (keret, háló, túske)

-írás/olvasás Mf

fegyverei/tárgyai: Hosszúbot: Ké:12 TÉ:171
Vé:26 Sebzés:1k5+1 Tám/kör:1

Elf íj: Ké:6 Cé:20 Táv:200

Sebzés:2k6 Tám/kör:2

Tőr: Ké:10 Té: 8 Vé:2 Sebzés

1k6 Tám/kör:2

Tárgyai: Van egy sebezhetetlenség itala(10Sfé 15 percre) van egy támadás köpenye(a szélével lehet vágni törként vagy dobni lehet ekkor átalakul dárdává) ami mindig rajta van Övén van még két 5 ép-t és öt 20 fp-t gyógyító ital meg egy tekercs amely ha felolvassák 50-es elemi erő kupolát von a varázsló köré. A tekercest egy Gro-ugoni sámántól vette el mikor párbajoztak és legyőzte. Nála van még a torony lakóinak egyetlen jelvénye egy 20 karátos mágikus célokból felhasználható rubin drágakő.(20 mp-t tárolhat benne)

Siaen Rauminen

Siaen Rauminen a Sirenarban született. Egy kovács fia. Az apja szigorú neveltetésben részesítette még elf mércén is. Nagyon fegyelmezett. Egy elf aki azért csatlakozott a társasághoz mert már szinte minden gorviki fejedelméknél vérdíjat tűzött ki rá. Egy sirenari mestertől tanulta ki a mágia minden tudományát. Mivel a mestere is jelmágus volt ezért ő is ezt a szakot választotta. Nagyon gyorsan tanulta meg a mágiát.Mégis mire befejezte elmúlt (145éves korában kezdte addig az apjánál inaskodott)150 éves. Ráadásul az elfekhez képest erős mert az apja tudva hogy fajtája nem az izmokból él ezért nagyon sokat erősítette a fiát. Sajnos ez az előny a fiú egészségébe és gyorsaságába került. A gorvikaiakat nem szereti ezért gyűlölettel (gyűlöletmódosítókkal) harcol ellenük. Mármár legendás fegyvere a Forgótőr(saját) amelytől retteg minden gorviki katona. Tíz éve csatlakozott a társasághoz.

Kaszt: Varázsló Faj: elf Tsz: 8

Erő: 16 Gyors:17 Ügy:18

Áll:15 Eg:15 Szép:14

Int:17 Ake:15 Aszt:18

Ép:11 Fp:69 Fp/tsz:1k6

Ké:20 Té:53 Vé:106 Cé:43

Mp:80 Mp/tsz:10

képzettségek:-3 fegyverhasználat Af(háló,tőr,elf íj)

-Rúnamágia Mf

-Élettan Mf

-Fegyverkovács Af

-Sebgyógyítás Mf

-Alkímia Mf

-Történelemismeret Mf

-Legendaismeret Mf

-Ősi nyelv ismerete Mf

-3 új forma (keret, háló,

tüske)

-írás/olvasás Mf

fegyverei/tárgyai: Tőr: Ké:10 Té: 8 Vé:2
Sebzés 1k6 Tám/kör:2

Elf íj: Ké:6 Cé:20

Táv:200 Sebzés:2k6 Tám/kör:2

Háló: Ké:2 Té:8 Vé:4

Sebzés:1k10 Tám/kör:1/3

Tárgyai:A hálóval apja tanította meg harcolni. Sebzése azért van mert ki van pótolva kis acélpengékkal. De egy vastagabb téli ruha már megvédi a sebződéstől hordozóját. A háló mágiával van megerősítve azért hogy az általa "kutyaáknak" hívott gorvikiak ne tudják eltépni. Két gyűrű van rajta. az egyikbe egy füstkavrc van amelynek segítségével 3x jobban lát. A másik gyűrűt a pyarroniaktól kapta amikor egy küldetéssel végzett. E gyűrű segít a védekezésben(+20 vé amíg hordja). Van még a csuklóján egy lángfűjő is amit saját maga készített. Nála is nála van a rubin. Az íj teljesen szokványos. A tőr viszont egyáltalán nem. a markolata szétszedhető és benne van egy forgás varázsjel aminek segítségével a tőr (egy kör alatt 50 szer fordul meg a saját tengelye körül (gondolati parncsra aktivizálódik a varázslat)(naponta 3-szor lehet előhívni és a csata végéig így fog pörögni))hihetetlen sebességgel képes forogni. Ilyen sebességnél a tőr sebzése ötszörösére emelkedik. Ilyenkor telekinézissel harcol vele a varázsló. Egyszerűen az ellenfélre irányítja és a gyorsan forgó tőr elvégzi a munkát.

Fliadais Inmattel

Egy Kráni elf kolóniában született. 50 évesen az egyik pyarrony fejdász hozta pyarronba hol már látszott rajta hogy nem oda tartozott. Mivel a bőre színe nem olyan volt mint többi elfé ezért folytonos megaláztatás és szenvedés volt az élete 50 évig. Pyarronban az egyik jelmágus nevelte akit apjaként tisztelt. Már gyermekkorában megtanulta a mágia alapjait az "apja" tudta nélkül. Mivel a kondícióját nem nagyon tartotta mindig sápadt és fakó arca volt. A mester csak akkor vette észre kis zugtanítványa tehetségét mikor már az első varázslatával egy telekinézissel próbákozott. Mindez vacsoránál történt amikor nem érte el a kését az a kés elkezdett repülni hozzá. A mester azzonal kikérdezte "fiát" hogy mit tud az meg elmondta. 100 éves volt mikor "apja" elhalálozott. A pyarronból soha nem mozdult ki csak akkor mikor meghallotta a torony épülését. Úgy ért el ilyen magas szintre hogy mindig megidézett elementálokat és a rá küldött kráni fejdászokat ölte meg. Már az alapításnál ott volt.

Kaszt: Varázsló Faj: elf Tsz: 9

Erő: 11 Gyors: 19 Ügy: 17
Áll: 16 Eg: 16 Szép: 13
Int: 18 Ake: 17 Aszt: 18

Ép: 9 Fp: 72 Fp/tsz: 1k6
Ké: 15 Té: 45 Vé: 121 Cé: 41
Mp: 90 Mp/tsz: 10

képzettségek: -3 fegyverhasználat
Af(rövidkard, elf íj)

-Rúnamágia Mf
-Élettan Mf
-Sebgyógyítás Mf
-Alkímia Mf
-Történelemismeret

Mf

-Legendaismeret Mf
-Ősi nyelv ismerete Mf

lásd fenteb

-3 új forma (keret, háló, tüske)
-Anatómia Mf(elementálok)hatás

-írás/olvasás Mf

fegyverei/tárgyai: Hosszúbot: Ké:12 TÉ:17
Vé:26 Sebzés:1k5+1 Tám/kör:1

Elf íj: Ké:6 Cé:20 Táv:200
Sebzés:2k6 Tám/kör:2

Tőr: Ké:10 Té: 8 Vé:2 Sebzés
1k6 Tám/kör:2

A töre egy egyszerű acélból készült tőr. Az elf íjját viszont már nem mondhatni egyszerűnek. A család ősi íjját most ő örökölte lévén egyetlen gyermeke a családnak. A nyílvevőin a hegy abbitacélból van.

Dún Fród

Tarin birodalmában nőtt fel mint egy nemes harcoscsalád sarjaként. Jó gyermekora volt. Szülei sokat foglalkoztak vele. Nagyon tehetségesnek mutatkozott a harcban mégis valahogy úgy döntött hogy inkább elmegy varázslónak. Szülei megértették döntését és elengedték hogy Doran nagyjai okítsák. Mire kikerült addigra az anyagi mágia mestere lett. Innen rögtön indult a frontra hogy népét segítse óvja az orkóktól. Alig telet bele pár év és az a határmenti törzs megismerte Fród nevét. Alkarja alsó felén egy kis törrel számolja hogy hány orkot tett el láb alól. Már legalább 150 apró vágás van bal karján. Egy közepes pajzsa és egykezes csatabárdja van. A szövetséghez 39 éve csatlakozott.

Faj:Törpe Kaszt:Varázsló Tsz:10

Erő:17 Gyors:13 Ügy:14
Áll:17 Eg:18 Szép:15
Int:17 Ake:18 Aszt:14

Max. Ép: 11 Max. Fp: 80 Fp/Szint: 1k6
KÉ:12 TÉ:47 VÉ:107 CÉ:4
Mp alap:100 Mp/szint:10

Képzettség neve	fok/%
Fegyverhasználat	Af
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ősi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf

Írás/olvasás	Mf	
Sebgyógyítás	Mf	
Élettan	Mf	
Legendaismeret	Mf	
Történelemismeret	Mf	
Rúnamágia	Mf	
Drágakőmágia	Mf	
3 új forma		Mf(háló,tüske, keret)

Fegyverei/tárgyai: Egykezes csatabárd: Ké:13
Té:18 Vé:17 Sebzés:1k10+1 Tám/kör:1
Közepes pajzs: Ké:2 Té:6
Vé:30 Sebzés:1k6 Tám/kör:1

A csatabárdját saját maga rúnázta a pajzsát szintúgy. Egy tarisznyája van melynek alján egy térkapu ami a toronyban lévő szobájába nyílik amin keresztül mindent elér. A tarisznya gondolati parancsra aktivizálódik.

Therost Lok

Eredetileg kadal papnak készült de istene sugallatára felkereste Sonort pyarronban hogy okítsa. Sonor vonakodva bár de szívesen kitanította a gyorsan tanuló Lok-ot. Néha nem sok kellet hogy az életveszélybe kerüljön a bátor törpe a gyakorlatai során. Igen a gyakorlatai során. Ugyanis Lok nem volt megelégedve azzal hogy elméletben tanítsák. Megkérte mestereit hogy hozzanak neki olyan ellenfelet amiket csak szerencsével tudna legyőzni. A mestereket mulatatta a törpe makacssága ezért elhatározták hogy bevisznek neki egy farka elátkozott vidékről befogott kutyát. Lok örült hogy méltó ellenfélre talált. A farkavezér azonban átlátott a törpe egyik érzévarázsán és nekiesett Lok-nak. Mostanáig is egy hosszú seb éktelenkedik Lok arcán. A világot 350 éves koráig kalandozóként járta teljes tudásával amit az időmágia mestere hagyott rá. A szövetséghez 50 éve csatlakozott

Faj:Törpe Kaszt:Varázsló Tsz:8

Erő:17 Gyors:13 Ügy:14
Áll:18 Eg:18 Szép:14
Int:18 Ake:18 Aszt:14

Max. Ép: 10 Max. Fp: 98 Fp/Szint: 1k6
KÉ: 15 TÉ: 50 VÉ: 110 CÉ: 4
Mp alap:80 Mp/szint:10

Képzettség neve	fok/%
Fegyverhasználat	
Mf(lándzsa)	
Fegyverhasználat	
Af(kétvájatú nyílpuska)	
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ősi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf
3 új forma	
Mf(háló,tüske.keret)	

Fegyverei: Lándzsa: Ké:9 Té:17 Vé:12
Sebzés:1k10 Tám/kör:1

Kétvájatú nyílőuska: Ké:5 Cé:16
Táv:50m Sebzés:1k6+1*2 Tám/kör:1

A lándzsával mesteri módon bánik. A lándzsán van egy gyorsítás varázslat amit gondolati parancsban aktivizálhat(naponta egyszer lehet tíz percre). Amitől villámgyorsan tud mozogni. A nyílpuska vesszőin viszont lassítás varázslat végrehajtó varázsjel van mely akkor aktivizálódik mikor a nyílvevesszőn lévő érzékelő 2 cm-re akadályt észlel(kémszem varázsjel (spec))vagyis sokkal erősebben csapódik be a lövedék mint egy normális vessző.

Mim Traain

Mim Traainegy kitagadott törpe családból származik. Egy magányos shadoni mestertől tanulta a földmágiát. Sajnos néhány évvel tovább tartott a képzése mert sajnos nem olyan intelligens de azért átesett a feltételeken. Az ész hiányát leleményessége és ügyessége pótolja. A shadoni vidéken élt és le-lecsapott az olyan kolóniákra szentélyekre mely az egyetlen szemét bántották.Ne essék az olvasó félreértésbe nem az egyetlen nyájának pásztora hanem busás fizetségért sikerült a Domvik hívőknek kicsikarni a mágikus támogatást a törpétől. Ezért megfelelő anyagi háttérrel rendelkező törpe csak a világ

nyugalmát akarta megkeresni ezért lépett a szövetségbe.

Faj:Törpe Kaszt:Varázsló Tsz:9

Erő:17 Gyors:13 Ügy:16
Áll:18 Eg:18 Szép:14
Int:16 Ake:18 Aszt:14

Max. Ép: 10 Max. Fp: 98 Fp/Szint: 1k6

KÉ: 12 TÉ: 59 VÉ: 103 CÉ: 4
Mp alap:90 Mp/szint:10

Képzettség neve	fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ósi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf
3 új forma	Mf

Mf(háló, tüske, keret)

Fegyverei: Láncosbuzogány: Ké:4
Té:11 Vé:11 Sebzés:1k6+5 Tám/kör:1

Lasszó: Ké: 5
Té:10 Vé:0 Sebzés:2k3 Tám/kör:1/3

A láncosbuzogány magja ólomból van. azonban a külső rétege abbitacélból van(ezért a plusz két sebzés). A lasszó sebzése a rajta lévő tüskék okozzák. amik gránitból vannak. Van neki egy kalapja és egy köpenye is. A kalap széles kerek karimájú a teteje majdnem hegyes. A kalap parancsszóra behúzza őt a földbe majd max. tíz kör múlva újra kilöki a varázsló által kijelölt helyen(ami a besüllyedés pontjától max.20méterre lehet.). A köpeny elemi sötétséget borít viselőjére ami a kinti viszonyokhoz alkalmazkodik erősségekben. Vagy szürke port idéz kupola formában.a köpeny napi 1 töltettel rendelkezik. Egy trükk egy töltet.

Estios O' Vorn

Yillnori származású maga Mogorva Chei küldte el Pyarronba hogy mágiát tanuljon. Így a diák fejlődését Chei barátja Sonor ellenőrizte. Mikor befejezte az iskolát az időmágia szakon addigra már meggondolta magát és megkérte Chei-t hogy kalandozhasson tapasztalatokat gyűjthessen. Chei beleegyezett hogy az ifjú Estios kalandozhasson. Nemsokára ott volt a XVIII. zászlóháborúban a kalandozók seregében. Csatát csatára győzelmet győzelemre halmozott. Egyszer sikerült megkaparintani az ellenség egyik zászlaját. Nohanem sokáig. A megtorló sereget csak a zászló visszadaásásával és egy jól megtervezett meneküléssel sikerült lekoptatni. A szövetséghez alig két éve csatlakozott.

Faj:Ember Kaszt:Varázsló Tsz:10

Erő:14 Gyors:14 Ügy:16
Áll:16 Eg:15 Szép:14
Int:18 Ake:18 Aszt:18

Max. Ép: 8 Max. Fp: 62 Fp/Szint: 1k6

KÉ:16 TÉ:47 VÉ:113 CÉ:13

Mp alap: 100 Mp/szint: 10

Képzettség neve	fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ósi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf
3 új forma	Mf (háló, tüske,

keret)

Fegyverei: Rövidkard: Ké:9 Té:12 Vé:24
Sebzés:1k6+1 Tám/kör:1

Kis pajzs: Ké:5 Té:2 Vé:50
Sebzés:1k6 Tám/kör:1

Egy védelem köpenyét viseli amely +2 es Sfét biztosít neki. A rövidkard Mely (furcsa)nincs rúnázva mégis kiemelkedő értékekkel rendelkezik. Mert egy hematit van a markolatába belefoglalva(+20 Vé). A nyakába ott függ a rubin a kezén egy gyűrű van melybe rózsakvarc van belefoglalva(+2Sfē). A gyűrűt egy Gro -ugoni küldetésben kapta mikor egy törpe utászcsapatot mentett meg a rohamozó orkoktól(a törpéket gyorsította az orkok fegyvereit lassította).

Geddon Cormana

Shadlek tartományában látta meg a napvilágot. A jövője egyetlen személyen függött: Az anyján. Az ugyanis "kéjmunkásnő" volt. De az asszony kívánatos volt így nagyon gyorsan felverte az aktus árát így a gyereket elküldehette a dorani egyetemre ahol kifogásolták a lobbanékony természetét de becsülték jó fizikai állapotát. Néhány év múlva azonban az emberi érzelmek urává vált. Azonnal hazautazott és de csak anyja halálhíre maradt számára meg egy kis pénz amit megsprolt két éjszaka között. Az anyját (később megtudta) egy gazdag elhízott kereskedő ölte meg azt hogy hogyan azt nem tudni(elynomta?). A kereskedő embereit rövidesen saját uruk ellen fordította. Így mivel az emberek érzelmeinek befolyásolásába volt a legjobb ezért a harcvonalban nem jeleskedett még kítűnő testi ereje ellenére sem. Az egyetlen belső ellenségeire koncentrált. Nem egy boszorkányfészkét füstöltetett ki csak úgy hogy megmondta a helyét. Ezért a shadoni vezetés különböző címeiken elég anyagi juttatáshoz juttatta. A szövetséghez egy 15 éve csatlakozott.

Faj:Ember Kaszt:Varázsló Tsz:10

Erő:16 Gyors:14 Ügy:16

Áll:17 Eg:17 Szép:15

Int:18 Ake:18 Aszt:13

Max. Ép: 9 Max. Fp: 57 Fp/Szint: 1k6

KÉ:14 TÉ:37 VÉ:113 CÉ:25

Mp alap: 100 Mp/szint: 10

Képzettség neve	fok/%
Fegyverhasználat	Af
Kyr pszi	Mf

Nyelvtudás - 5. szint Af

Nyelvtudás - 4. szint Af

Nyelvtudás - 4. szint Af

Ősi nyelv ismerete Mf

Alkímia Mf

Írás/olvasás Mf

Sebgyógyítás Mf

Élettan Mf

Legendaismeret Mf

Történelemismeret Mf

Rúnamágia Mf

3 új forma Mf (háló,

tüske, keret)

Fegyverei: Hárítótör: Ké:12 Té:10
Vé:22 Sebzés:1k6+1 Tám/kör:2

A törét egy neves shadoni kovács készítette amit a vezetés rendelt el. Ezzel a törrel gyűjti be a boszorkányoktól a hatalom amulettjüket/italukat. A tör acélból készült így kézre van dolgozva és ráadásul egy kíváló kovácsmunkával ér fel. Egy vastag két rétegű öve van a derekán mely tartalmaz 5 hatalomitalt két hatalom amulettjét 2 db 9ép-t gyógyító és 5 db 35 fp-t gyógyító ital. És a kincse egy fiatalság itala. Nagyon félti a bőrét.

Hial Merra

Tiadlanból származó gyermek ki évei számától eltekintve megölte a tőle tíz évvel idősebb fajtársát aki őt bántalmazta. Az őt megtámadót egy sikátorban részegen érte a halál. Az apja menekítette ki innen és elhelyezte egy öreg félelfnél aki az asztrálmágiára szakosította őt. Egy erdőben nevelkedett ahol volt ideje kiismerni a vadászat és erdőjárás rejtelmét. Sajnos amikor az elfszabású meghalt sokáig az erdőben maradt egy fára épült kunyhóban. azt az erdőt sokáig rettegésben tartotta egy 50-60 fős querda falka. Ezeket egytől egyig megölte és ekközben volt ideje kiismerni a taktikáikat. A szövetséghez 7 éve csatlakozott.

Faj:Ember Kaszt:Varázsló Tsz:9

Erő:14 Gyors:14 Ügy:16

Áll:16 Eg:15 Szép:14

Int:18 Ake:18 Aszt:18

Max. Ép: 8
Max. Fp: 71 Fp/Szint: 1k6

KÉ:16 TÉ:47 VÉ:108 CÉ:8

Mp alap: 90 Mp/szint: 10

Képzettség neve	fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ósi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf
3 új forma	Mf (háló,

tüske, keret)

Anatómia Ismertség
Mf(querdák ellen +20 minden értékére és +5 sebzés is)

Erdőjárás Af
Vadászat/Halászat Af
Fegyverei: Hosszúbot: Ké:8 Té:14
Vé:20 Sebzés: 1k6+1 Tám/kör:1
Rövid íj: Ké:5 CÉ:10
Táv:110m Sebzés 1k6+1 Tám/kör:2

A hosszúbot egy speciális fából van mely sokkal jobb forgathatóságot biztosít használója számára(innen a jó értékek). A rövid íj sokkal messzebb hord mert a querdák inát is beletette. A nyílvesszők láthatatlanok igaz csak 1E-jű de ez is sokat számít(amikor vele támad mindig meglepetéssel támad). Egy fejpántot visel mely segíti a meditációban. Ráadásul parancsokra 2E-jű elemi erő aura jön létre a fejpánt viselője körül. Ezt naponta 2-ször tudja megcsinálni. Van még egy csizmája melyben sokkal könnyebben lépked és naponta 1-szor felgyorsulhat 1,5x olyan gyorsra mint egy elf és ezt addig bírja mint a könnyű futás.

Darnol Schietti

Ereni származású ember. Ereninek lévén nagyon jól bírja az italt és nagyon könnyen lesz lobban fel benne a düh tüze. Eleinte csak azért jelentkezett Pyarronba varázslónak mert az egyetem autonómiával rendelkezőt ugyanis egy tizedest ölt meg egy mulatók estéjén mikor az elkezdett flörtölni az akkori szeretőjével. Mondanom sem kell hogy az ifjú igencsak egy tűzről pattant ember. Az egyetem alatt nem sok barátságot kötött lévén nagyon sokat kellett tanulnia ugyanis a szimpatikus mágiát választotta jövőjének. Az egyetem befejezése után kalandozásra adta a fejét.Sajnos kalandozásai során egy ork taglója csúnyán eldeformálta az arcát(-3 szépség). így ennek a szépfiúnak már alig volt nője. Sőt a kupikban is 50% felárral kellett számolnia. A Toronyba 4 éve lépett.

Faj:Ember Kaszt:Varázsló Tsz:9

Erő:14 Gyors:14 Ügy:16
Áll:16 Eg:15 Szép:11
Int:18 Ake:18 Aszt:13

Max. Ép: 8 Max. Fp: 69 Fp/Szint: 1k6
KÉ:20 TÉ:37 VÉ:110 CÉ:23

Mp alap:90 Mp/szint:10

Képzettség neve	fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ósi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf
3 új forma	Mf(háló, tüske,

keret)

Fegyverei: Predoci egyenes kard: Ké:15 Té:15
Vé:20 Sebzés 1k10+1 Tám/kör:1

Bola: Ké:2 Té:10

Vé:2 Sebzés: 1k5+1 Tám/kör:1

A predoci egyenes karddal az apjának egyik ismerőse tanította meg harcolni. A bolát saját maga sajátította el. Van egy pálcája mely 50 töltetes és egy töltettel megerősítheted a varázslatod E-jét 1-tel. Van egy elemektől védő nyaklánc(az első 10 pontnyi elemi sebzés elnyeli naponta). A bola golyói kristálypengés technikával készültek(a 4 fém:acél, abbit, ezüst, ólom). Van egy karperece amelyen egy kis varázstekercs van ami ha megszakítjuk azonnal hazateleportálja a varázslót.

Ibad Loandar és Ibad Cralyon

Ez az ikerpár a Dorani szarvtorony szülőttei és tanulói voltak. Azért a szülőttei mert az egyik nekromanta gyermekei ők. Mindenhová együtt járnak és sose hagyják el egymást(kivéve fürdés, WC stb..). az apjuk ugyanúgy kezelte őket mint a többi diákját. Nagyon sokat dolgoztatta őket a toronyban. Ezáltal nőtt az állóképességük és akaraterejük de ez a fürgesekü és egézségük rovására ment. Nagyon sokat ártottak orwella híveinek ezért egy tinolok beli ork mindig is gyűlölettel halgatta az Ibad nevet. Sajnos az egyik orknak sikerült elég közel jutnia a két nekromantához és iszonyú bárdjával olyan súlyos csapást sikerült mérnie mind a kettőre hogy azok csak kivételes szerencsájüknak és a megérkezö törp és elf katonáknak köszönhatték életüket. A toronyba már lassan 12 éve vannak.

Faj:Ember Kaszt:Varázsló Tsz:9

Erő:14 Gyors:13 Ügy:15

Áll:17 Eg:13 Szép:14

Int:17 Ake:15 Aszt:17

Max. Ép: 8

Max. Fp: 69 Fp/Szint: 1k6

KÉ:16 TÉ:47 VÉ:103 CÉ:13

Mp alap:90 Mp/szint:10

Képzettség neve	fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ősi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf

Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf
Demonológia	Mf
Erdőjárás	Mf
3 új forma	Mf(háló, túske, keret)

Fegyvereik: Sarló: Ké: 12 Té:12 Vé:8
Sebzés:1k6+1 Tám/kör:2

Dobótör: Ké:10 Té:10 Vé:2
Sebzés 1k6 Tám/kör:2

A sarlót acélból készítette és a markolata uschaya fából készült mikor egy nardaelnek segítettek megmenteni az erdöt a támadó goblinoktól. A dobótörök forgatását nemrég sikerült megtanulniuk egy erioni mestertől. Nagyon sokat vannak a torony kívül ezért rendelkeznek kapcsolatokkal. Ezért van a tarsolyukba néhány fiolányi(1k3-1 darab de min 1)sárkánylehellet itala. Van náluk egy gönygyöleg felcserköszer(mágikus azonnal elalítja a vérzéstés csökkenti a mérgezés szintjét(ha van)2-vel) És még van náluk egy Légiesség itala (II.fokú).

Ettis Findalas

A ma már nagyon öreg varázsló erionban látta meg a napvilágot. Eggyik magányos mestertől tanulta a szakmát és végül választhatott. Elmegy Pyarronba hogy több szak közül választhasson vagy marad a régi mesterémnél anyagi mágiára szakosodni. Findalas úgy döntött hogy inkább maradna. a sors furcsa fintora de a mester tudóvészben elhunyt még mielőtt befejezhette volna a tanulást az ifjú félelf. Így akaratlanul is de Pyarronba kellett befejeznie a tanulását. A szövetséghez azon nyomban csatlakozott amint kikerült a döglesztöből és ő gyakorlatozik legtöbbit a katonákkal. egyszer el is vitte őket a tinolok hegységbe hogy az izmokat megmozgassák egy kicsit. sajnos balul ütött ki a dolog mert a századik leölt ork után már csak egy orwella-papnö maradt aki egy rettenetes átkot mondott ki a katonákra. 1000 arany

fejében sikerült Domvik híveinek leszedni az átkot mindenkiről.

Faj:Félelf Kaszt:Varázsló Tsz:10

Erő:14 Gyors:17 Ügy:16
Áll:15 Eg:15 Szép:18
Int:17 Ake:17 Aszt:14

Max. Ép: 8 Max. Fp:86
Fp/Szint:1k6

KÉ:21 TÉ:50 VÉ:97 CÉ:32
Mpalap:100 Mp/szint:10

Képzettség neve	fok/%
Fegyverhasználat	Af
Pajzshasználat	Af
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ősi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf
Éneklés/Zenélés	Mf
3 új forma	Mf(háló,

tüske, keret)

Fegyverei: Szablya: Ké:15 Té:15
Vé:17 Sebzés 1k6+3 Tám/kör:1

Keresztpajzs: Ké:2 Té:0 Vé:40

MGT:1

a szablya acélból van melyet ő maga rúnázott a tinolok hegységbeli kalandja után. A keresztpajzsot az ork dárdák ellen tanulta meg használni. Mivel a rubin rajta van ezért vett magának néhány gyűrűt mely életét védik. az egyik gyűrű növeli az életbenmaradás esélyeit(+1 egészség +2 ép +1 Sfé +2 mérgek elleni mentődobás +10 Vé). A másik gyűrű a támadás javítását szolgálja(+1E varázslatokra+10 Té). Mivel ezekhez a gyűrűkhöz pap is kellett ezért egy hónapig ő volt a beszerző a szövetségnek. A nekromanták kihasználva a lehetőséget nyomban elszalajtották a tinolokba

különbéle gyökerekért. Van még nála egy 5 Ép-t gyógyító és 5 db 15 Fp-t gyógyító ital.

Impius Darla

A félelmet akárhova is veti a sors mindig talpon marad. Ezt az elfszabását egy toroni hadihajóra vetette a rosszsors. Ám 25 évesen egy görbe estén sikerült megszöknie a hajó rabságából és bevette magát Doranba hol kitanulta a mágia minden csínját-bínját. Amikor kitanulta a szakmát elment toronba hogy gyakorolja szakmáját A logika befolyásolását. Nemsokára szinte minden kisebb hajón a kapitányok akiknek nem volt mentális védelme azzal a taktikával küzdöttek hogy mindenképpen közelharba keveredjenek. Mivel a viharlégiósok nem kérdeznek ezért nagyon sok embert vesztettek a toronika. Már kezdték kitudni hogy van itt valaki aki negyven vágja a mentális befolyásolást. akkor egyik nagyobb hajó parancsnokát leitatta mikor egyik helyen kikötöttek és úgy megrontotta a logikáját hogy csak arra tudott gondolni hogy elpusztítsa a legénységet. De egy boszorkánymester megtudta a cselt és Impiusnak menekülnie kellett. A szövetséghez menekülés céljából lépett be mintegy 31 éve.

Faj:Félelf Kaszt:Varázsló Tsz:9

Erő:14 Gyors:17 Ügy:16
Áll:15 Eg:15 Szép:18
Int:17 Ake:17 Aszt:14

Max. Ép: 8 Max. Fp:86 Fp/Szint:1k6
KÉ:17 TÉ:50 VÉ:109 CÉ:22
Mpalap:90 Mp/szint:10

Képzettség neve	fok/%
Fegyverhasználat	Af
Pajzshasználat	Af
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ősi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf

Hajózás Af
3 új forma Mf(háló, tüske, keret)

KÉ:28 TÉ:69 VÉ:100 CÉ:8
Mp alap:80 Mp/szint:10

Fegyverei: Lándzsa: Ké:8 Té:17 VÉ:19
Sebzés:1k10 Tám/kör:1

Könnyű nyílpuska: Ké:2 Cé:16 Táv:50
Sebzés:1k6+1 Tám/kör:1

A lándzsát és a nyílpuskát már hajós korában tudta forgatni. később a lándzsát vöröslunirból készítette. Van nála egy tekercs minek segítségével a varázsló személyén kívül mindenkin lassítas varázslat lesz. Ekkor könnyen kereket oldhat. Van egy alkarvédője ami néha(parancsszóra) önállósítja magát és segíti a mozgást(+19) és van egy köpenye aminek segítségével támadhat a körülötte állókra, vagy eldobhatja és az lándzsává változik(1k10 sebzés). Egy gyűrűje van amiből naponta 3-szor 2E-jű lángcsóvát tud löni az ellenfélre.

Jasszef Asszad

Nagyon tisztaságmániás szegény dzsenn. Gyermekkorában kezdte tanulni a mágiát és a harcot. Tizenkettő volt mikor elkezdte a mentálmágiákra való szakosodást. Hiába most is ő a szövetség esze. 18 évesen már teljes értékű varázsló volt. Nagyon megválogatta barátjait és szeretőit. Összesen 12 Tisztavérű Dzsenn gyermeket nemzett régi szeretőjével mikor azokat elküldte apjához tanítani. A szeretőjét a dzsadok elpusztították. Erre éktelen haragra gerjedt és elkezdte módszeresen ritkítani a dzsadok sorait. Nem válogatott az utcán koldulót behívta a sikátorba és a dzsennszablyájának egyetlen suhintásával levágta a fejét. Gondolkodás nélkül fordította egymás ellen a gazdag kalifák magánhadseregeit. minden meghalt dzsadot számolt. A felesége minden centije után ölt meg egy dzsadot. a felesége 165 cm volt. a legtöbbje azonban vagy gyerek volt vagy asszony vagy egy részeg. A szövetségbe remeteséget fogadva jött mintegy 19 éve.

Faj:Dzsenn Kaszt:Varázsló Tsz:8

Erő:14 Gyors:16 Ügy:17
Áll:13 Eg:12 Szép:18
Int:20 Ake:17 Aszt:16

Max. Ép:5 Max. Fp:16 Fp/Szint:1k6

Képzettség neve	fok/%
2Fegyverhasználat	Af
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ősi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf
Méregkeverés/Semlegesítés	Mf
3 új forma	Mf(háló, tüske, keret)

Fegyverei:Janszablya: Ké:18 Té:24
Vé:21 Sebzés:1k6+4 Tám/kör:1

Alkarvédő: Ké:2 Té:2 Vé:20
Sebzés:1k3 Tám/kör:1

A dzsennszablyát abbitacélból kovácsoltatta és ráadásul 53Mp-os(hentelés). Az alkarvédőn pengék vannak (innen a sebzés). Van egy repülőszőnyege meg robbanópora(puskapor,lőpor ahogy tetszik) 2 db kis zacskócskával(a robanás sebzése3k6 és 5 méterenként k6-tal csökken.). A Rubin ott függ anyakában. Van egy kis sisakja(olyan mint a normannoknak)ami ha megtámadják hordozóját egy elemi fagyból formázott nyílvezzót lő az áldozatba(ezt naponta ötször képes megcsinálni.a nyíl 6Fp-t sebez vmint 10%eséllyel szívgyörcsöt a Cé a varázsló Cé-je-10).

Chadul Zahran

Doranban tanult már gyerekkorától ott is élt. De szülei nem voltak csak utcagyerek volt. Egy öreg ember nevelte föl. Sajnos Doran nagyjai hamar fölismerték benne a vérszomjat így "erős ellenfelet tedd szövetségeseddé" elven bevitték az egyetemre ahol nekiláttak varázslót faragni belőle. A gyerek 16 éves korában ismerte föl ezt a képességét. Ezt elmondta a vezetőségnek akik elmondták neki hogy már

tudják és segítenek neki elviselni a kínokat. Ezután már boldogan tanult hogy végre igazi térmágus szülessen belőle. Amikor elhagyta az egyetemet megígérte a tanítóknak hogy csak keveset fog inni vért. Azonban egyszer mikor összetűzésbe került néhány kobra ügynökkel az elesettek vérért szívta magába. Csak így menekülhetett meg a haláltól. Azután megölte támadóit ráadásul sikerült kifüstölnie egy egész kobrafészket. Persze eggyesével. A szövetség egyik alapítótágja volt.

Kaszt:Varázsló Faj:Wier Tsz:9

Erő:15 Gyors:14 Ügy:13
Áll:16 Eg:18 Szép:13
Int:19 Ake:18 Aszt:17

Max. Ép:11 Max. Fp:67
Fp/Szint:1k6
KÉ:24 TÉ:43 VÉ:110 CÉ:13
Mp alap:90 Mp/szint:10

Képzettség neve	fok/%
Fegyverhasználat	Af
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ősi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf
Fegyverkovácsolás	Mf
3 új forma	Mf(háló, tüske, keret)

Fegyverei. Vértör: Ké:14 Té:19 Vé:10
Sebzés:2k3+2+méreg Tám/kör:2

A vértör egy saját készítésű fegyver aminek a közepén egy pici csatorna van ami a tör markolatában végződik. A tör üreges markolata és nyomáskülönbség miatt szívóereje van. Vagyis ha a tört beledöfi valakibe akkor a markolata 2 szegmens alatt megtelik vérrrel és a méreg (véreztető(a köv.

4körben elszenvedi az 1 fp-t)). Van még neki két 11-es kulacsa amiben tartósított emberi vér van. Ezt csak akkor issza meg mikor tényleg szüksége van rá. Nála van a szövetség rubinja és egy gyűrű ami megvédi a támadásoktól(+10 Vé)

Zabar Rukh

Zabar Egy kis faluban született ahol egy bölcs ember unszolására lett varázsló. a varázsló. A falu Eriontól alig 150 mérföldre vaan délre. Nagyon nehezen szedte rá a kis gnómot hogy tanuljon vmi értelmeset is, ne csak csínytevést meg lopkodást. Végül olyan gyorsan megtanult a szakmát hogy már a szakosodás előtt sem volt sok választása a mesternek hogy mire okítsa tovább. A kis gnóm egyből megmondta hogy elemi erőre akar szakosodni. Így mikor befejezte a tanulást egyből szervezett egy kis expedíciót ifjú gnómokból. A törzsét fenyegető "kis" ork törzset kifigyelni. Naponta csatároztak kiküldött orkokkal és a kis gnóm sokat fejlődött mind harcászatban mind herbalizmusban mind pedig mágiában. Sokára sikerült olyan erőteret készítenie amin az orkok rohama megtört. Egyszerűen elvesztetteék a lendületüket. A toronyba csak az orkok miatti fenyegetésből jött alig 67 éve.

Faj:Gnóm Kaszt:Varázsló Tsz:10

Erő:12 Gyors:19 Ügy:21
Áll:15 Eg:14 Szép:13
Int:19 Ake:16 Aszt:18

MaxÉp:9 MaxFp:52 Fp/Szint:1k6

KÉ:24 TÉ:49 VÉ:123 CÉ:25
Mp:100 Mp/szint:10

Képzettség neve	fok/%
Fegyverhasználat	Af
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ősi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf

Történelemismeret Mf
 Rúnamágia Mf
 3 új forma Mf(keret,háló,
 tüske)

Herbalizmus Mf
 Fegyverei: Fullánk: Ké:20 Té:16 Vé:22
 Sebzés:1k6+2 Tám/kör:2/3

A Fullánkot(tudom nem túl ötletes de nekem tetszik) a falu kovácsa készítette neki a falunak tett szolgálatai miatt. A kis életereje miatt a Domvik papoktól kért egy életerőamulett(+2 egészség, +2 Ép +1Sfé). Ezért az amulettért tíz tincsboszorkánytól származó hajtat kértek. Meg is ölt tíz banyát sőt nem is akármilyet. egy nagyasszonyt és kilenc átlagos banyát. Van neki még egy fürgeség fejpántja ami ad az ügyességére és gyorsaságára 1-1-t.

Parhan Aldara

Parhan már gyermekkorától elhatározta hogy nagy mágus lesz és a világ uralkodó fájává fogja tenni a gnómot. Sajnos elképzelésie kártyavárként omlottak össze mikor el kellett mennie Pyarronba hogy tanuljon. Kiderült semmivel sem okosabb mint a többi tanuló de azért sokkal gyorsabban tanult mint mások. így egy évvel hamarabb fejezhette be a tanulást mint a többiek. Kalandozás volt az egyetlen lehetőség amivel gyorsan tapasztalatot lehet szerezni. Volt egy ügye egy élőholt sereggel De ő sem volt egyedül. Kalandozótársai segítettek neki(egy 10.Tsz-ű törpe harcos aki most a toronyban szolgál meg két ember egy gladiátor és egy nekromanta). A szövetségbe cirka 25 éve lépett.

Faj:Gnóm Kaszt:Varázsló Tsz:8

Erő:16 Gyors:17 Ügy:19
 Áll:15 Eg:14 Szép:13
 Int:19 Ake:16 Aszt:18

MaxÉp:7 MaxFp:48 Fp/Szint:1k6

KÉ:22 TÉ:49 VÉ:119 CÉ:24
 Mp:80 Mp/szint:10

Képzettség neve	fok/%
Fegyverhasználat	Af
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af

Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ósi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf
3 új forma	Mf(keret,háló, tüske)

Herbalizmus	Mf
Fegyverei:A lánghaló kalapács: Ké:6	
Té:15 Vé:16 Sebzés 1k6+1+1k6(tűz)	
Tám/kör:1	

A kalapácsot saját maga készítette parancsszóra fellángol és a csata végéig(max.egy óra) +1k6-os sebzést ad. Van egy erő kesztyűje is amely +4-es erővel ruházza föl viselőjét és van nála még egy gyűrű amibe egy rózsakvarc van belefoglalva(+1Sfé).

Achimon Horha

A déli városállamokból származó varázsló. A keleti barbárok egy törzsét sikerült megtalálnia. Azok viszont nem voltak vele barátságosak. Így hamar pusztulás és szenvedés várt a törzsre. Az előélete csak barbárok irtásából és táborozásból állt. A toronyba a a családja keresése miatt lépett. Itt sikerült neki néhány olyan térképet összeszedni hol e helység található. Bár a tekercsek és térképekért sokat fizetett(egyszer majdnem az életét is) megis azt mondta hogy megérte. Úgy tudja hogy a tinolok legmélyén van(tutkó kacs a térkép). Sajnos nem csak az orkok és Orwella hívei akadályozzák hanem az hogy az ottani város elpusztult és 300 métert kell hozzá ásni hogy megtalálják.

Faj:Wargar Kaszt:Varázsló Tsz:9

Erő:19 Gyors:17 Ügy:17
 Áll:18 Eg:19 Szép:10
 Int:17 Ake:15 Aszt:11

MaxÉp:12 MaxFp:79 Fp/Szint:1k6
 KÉ:20 TÉ:56 VÉ:105 CÉ:17
 Mpalap:90 Mp/Tsz:10

Képzetség neve	fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ósi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf
3 új	forma

Mf(keret, háló, túske)

Fegyverei: hosszúkard Kard : KÉ:8; TÉ:20; VÉ:22; Sebzés:1k10 Tám/kör:1

Könnyű nyílpuska KÉ:0; CÉ:16; Táv:100; Tám/Kör:1/2 Sebzés:1k6+2;

A fegyvereit sohase adja más kezébe. Még a nyílpuska vesszőit se. Csak a legjobb minőségű nyílvesszőket használja hogy a nyílpuskát kímélje. Findalas-szal együt járnak az elátkozott vidéket. Vadásznak és egyben vadak is. A két tradicionális fegyverét nem járja át a mágia. Ám nála van 3 gyűrű ami naponta egyszer/(gyűrű) gondolati parancsra elemi fagyból formázott nyílvessző röpít ellenfelei felé(4 fp sebzés 10%ban szívgyörcs sebzés Sfé érvényesül ellene). Nem nagyon gyakorolatlan a tűzfűvésben sem bár ezt inkább jéggel csinálna mégis tart magánál két sárkánykirály lehelleite italát.

Shirin Yadah

Shirin nem ott született ahol akart. Egy barlangban született két idegbeteg buzzgoblinnal valahol az Onpor-hg. lábánál. A buzzgoblinok saját gyerekeknek tartották és felnevelték a már 5 éves korában magasabb fiukat. A kis gyermek utálta a szüleit és meg akart szökni. A fiú egyetlen "véletlenül" félredobott kővel lekvárt csinált a szüleiből. Aztán felvette az eddig gyűjtött holmait és elindult délnek. Sajnos sok viszontagság után sikerült neki eljutnia ahol mindenki szívélyesen fogadta. Egy vén mester látta meg benne a tehetséget

és nem is tévedett. Röpke 7 év alatt kitanította varázslónak. Az ezt követő 3 év mér csak a vízmágiákra koncentrált. Aztán a falu mert hogy élmezési gondokkal küszködött elküldte Shirin-t hogy csatlakozzon egy társasághoz mert ott befogadják. Nagy boldogsággal elindult hogy felkeresse ezt a tornyot. Két hónap csavargás után meglelte. A szövetséghez 34 éve csatlakozott.

Faj:ember Kaszt:Varázsló/Vándor Tsz:7/3

Erő:14 Gyors:16 Ügy:14

Áll:18 Eg:19 Szép:10

Int:18 Ake:14 Aszt:11

MaxÉp:17 MaxFp:109 Fp/Szint:1k6

KÉ:25 TÉ:56 VÉ:115 CÉ:37

Mpalap:70 Mp/Tsz:10

Képzetség neve	fok/%
Fegyverhasználat	Af
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ósi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf

Fegyverei: Tejacél hosszúbot: Ké:11 Té:18 VÉ:23 Sebzés:1k5+2 Tám/kör:2

Eggyetlen fegyvere egy hosszúbot aminek a két vége tejacélból készült(inenn a jó értékek). Van nála egy fejpánt ami tartja neki a hőmérsékletet(0-2celsius fok). Van nála egy cin henger amibe tudja tárolni a tekerceit. Egy megsemmisítés tekerce(15k10 sebzés annak aki 20m-en belül van kiv. varázslót) és még öt különböző üres tekerceset. Viszont van egy pajzsa ami papncsszóra elkezd előtte lebegni (összhangban vannak) és védi azokat a csapásokat amelyekkel Shirin nem tudott kivédeni(+20 Vé).

Cronus Celestius

Ő már akkor is varázsló volt mikor a fajtája Ynevre lépett. A termágus nagyon erős és hatalmas. Istene Seila kegyéből örökéletű lett és úgy járja a mai világot. Volt pár csúnya összetűzése az ediomadi aquirokkal de szerencsére ő győzedelmeskedett. Ennek ünneplésére elkészítette a nagyhatalmú sisakját a Duracellt(jobb ötletem nem volt) ami jócskán megnöveli a hatalmát. Valahogy sikerült megint ediomadba keverednie amikor is sikerült kimentenie egy törp csapatot akik az aquirok fogságában voltak(a törpök30-en voltak 20 5Tsz-ű harcos és 10 8tsz-ű kadal pap). Ezért a tarini törpök elkészítették neki az ő leírása szerint a népe ősi fegyverét a khagra-t méghozzá abbitacélból. Most körülbelül 1900 éves lehet. A szövetség egyik alapítótagja.

Faj:Dahr Kaszt:Varázsló Tsz:12

Erő:12(16) Gyors:16(18) Ügy:15(17)

Áll:16 Eg:17 Szép:16

Int:18 Ake:19 Aszt:14

MaxÉp:6(11) MaxFp:81 Fp/Szint:1k6

KÉ:20(22) TÉ:57(65) VÉ:117(121)

CÉ:20(22)

Mp alap:120 Mp/szint:10

Képzettség neve	fok/%
2 Fegyverhasználat dobótórAf)	Af/Mf(khagraMf,
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Nyelvtudás 4,4,4,4,4 Sz.	Af
Ősi nyelv ismerete*2	Mf(aquir, kyr)
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf
3 új forma tüske)	Mf(keret, háló,
Herbalizmus	Mf
Hadvezetés	Af

Fegyverei: Khagra: Ké:31 Té:23 Vé:24
Sebzés:1k6+4 Tám/kör:2

Dobótór: Ké:10 Té:8 Vé:2
Sebzés:1k6+1 Tám/kör:2

Legendássá vált fegyvere a khagra egy nagyon pusztító fegyver(tartalmazza az mf-et a 53-mp-os rúnázást a kézre és törpe munka kovácsolás értékeit). A sisakot Nagyon sok pénzért csináltatta. Hiába nem a pénz embere. A kovács még 20%-ot lehúzott róla(25000aranyat csengetett le neki). Hogy ennyi pénzt honnan szedett össze azt senki sem tudja. Minden esetre a sisak egy shadoni orrvédős sisakra hasonlít(+20AME, MME, Vé a villámmágiákból nem Eg-10 hanem Eg-8-nyit tud használni és az erősségükhöz+1E(ez a többi mágiára is igaz)sőt a hatalomszavakkal naponta a sisak 3 od-nyit tud elnyelni)). A dobótór egyszerű a maga egyszerűségében. Van rajta egy lábbeli mely gyorsaságát növeli(+1gyors) egy kesztyű mely erejét növeli(+4Erő) és még két egyűrű amely életét életerejét és ügyességét növelik(2 az Ügy-re és +5 Ép)

Ordowick Raddim

Közel 25 éves Ordowick-ot maga Cronus Celestius tanította a mágia alapjaira. A kiszakosodása viszont nem a termágia lett. Ő a szimpatikus mágiát választotta. így el kellett mennie Pyarronba hogy kitanítsák őt. Amint kitanulta magát varázslóvá tanítványként követte Cronus-t. Nagyon sok kalandban volt részük. De Ordowick nem ment Cronus után ediomadba. Ő inkább a Kráni külső tartományokat kezdte el zaklatni egy kalandozócsapattal. Ő vezette a csapatot ami két törpe és két elf harcosból állt. Nagyon sok kránit öltek meg. A feljegyzések szerint körülbelül az ő "hibájukból" meghalt krániak száma elérte a 1500-et. De ezek nem nagy boszorkánymesterek meg lovagok voltak hanem kisebb katonák, tiszték, boszorkánymesternövendékek voltak. Az udvari rokokat fölszabadították és elvezették őket egy csendes kis völgybe valahol Ordantól 70 mérföldre Délre. a szövetségbe 5 éve lépett.

Faj:Dahr Kaszt:Varázsló Tsz:8

Erő:12 Gyors:16 Ügy:15

Áll:16 Eg:17 Szép:16
Int:18 Ake:19 Aszt:14

MaxÉp:6 MaxFp:73 Fp/Szint:1k6

KÉ:20 TÉ:55 VÉ:104 CÉ:18
Mp alap:80 Mp/szint:10

Képzettség neve	fok/%
Fegyverhasználat	Af
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ősi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf

Fegyverei: Fejvadászkard: Ké:8 Té:16
Vé:16 Sebzés:1k6+2 Tám/kör:1

A fejvadászkardot egy kránitól szerezte. mivel akkor még nem volt olyan divatos a rúnázás ezért nem is a fegyverére támaszkodott. Különféle italokat és tárgyakat készített hogy megvédje magát a fizikai és egyéb behatásoktól. Van nála mindig legalább 2 sebzhetetlenség itala(+5Sfé egy órára). Minden újján egy gyűrű. Úgy néz ki mint egy dzsad kalmár. Két gyűrűben rózsakvarc van(+1sfé/gyűrű (állandó)) van négy gyűrűben hematit(+8Vé/gyűrű (állandó)) még kettőben füstkvarc van(a Vé-jét állíthatja a távolsági támadásokkal szembe+távolság) a maradék kettőben sinoini feketeopál van(minden rá irányuló varázslat veszt 1E-jéből).

Wram Gashad

Wram Shadonban született a fővárosban. Mivel a város szélén laktak ezért nagyon egyszerű volt kijárnia a vadonba. egyszer azon kapta magát hogy egy egér van a kezében és egy fán ül(az első átalakulás után). A szülei már gyerekkorában tudták hogy nem lesz

normális(mind a kettő bagoly metorph). Ezt a gyerek minden nehézség nélkül elmondta és a szülei elmagyarázták hogy mik is ők tulajdon képpen. Az anyja varázsló volt és a fiát azzal akarta megvédeni hogy őt is varázslóvá taníttatja. a gyermek jobb híján az elemi szélre specializálódott. Mikor befejezte a tanulást elment messze hogy megmutassa magát a világnak. Sajnos mindehol boszorkánynak nézték ezért nagyon sokat kellett futni mindenki elől. Még az sem segített rajta hogy egy egész szektát sikerült kiiktatnia A toronyba talált egyszer menedéket Domvik papjai elől. Az ottani varázslók láttak már metorphot így elmondták a papoknak hogy ha tényleg boszorkány lenne ők nem engedték volna be. Így a papok engesztelésül Wram Sai-jára egy öröké való áldást bocsátottak. A toronyba 7 éve lépett.

Faj:Bagoly metorph Kaszt:Varázsló Tsz:9

Erő:14(16) Gyors:18 Ügy:20
Áll:15 Eg:18 Szép:13
Int:19 Ake:15 Aszt:11

MaxÉp:11 MaxFp:96 Fp/Szint:1k6
KÉ:20 TÉ:52(82) VÉ:110(130) CÉ:21
Mp alap:90 Mp/szint:10

Képzettség neve	fok/%
Fegyverhasználat	Mf
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ősi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf
Vadászat/Halászat	Mf
Erdőjárás	Mf
Futás	Mf
Időjósítás	Mf

Fegyverei:Sai: Ké:15 Té:16 Vé:18 Sebzés
1k6(1k6+3) Tám/kör:2

A Sai egy hosszab sarló amely nem annyira görbe. Parancsóra azonban villan egyet(mindenkit megvakít 1k6 körre kivéve a forgatóját) ezután a Sai-t tűz veszi körül és akit eltalál annak 2k6-os

sebzés összesen. Erre a műveletre naponta 2-szer képes. A védekezésre csupán csak egy nyaklánc van(+15 Vé +1 Sfé), a támadásra sokkal nagyobb hangsúly fektet. A támadásról két vállap gondoskodik amiknek az a képessége hogy erősíti és pontosítja használóját(+2 erő +10 Té +1 sebzés a Sai-nak (csak párosával működik))

Airus Ihalon

A jelleme miatt kitagadott varázsló már ifjú korában elhagyta a családi fészket a szó szoros értelmében. A szülei megvetették mert szerette az életet és a szabadságot. Egy általuk elképzelt normális feenhar tőkéletes ellentéte volt. Nemsokára már a saját családja küldtek rá kobra ügynököket. Ám Airus-t keményebb fából faragták mint a többi gondolta. Nagyon könnyen elintézte azokat a rá küldött verőlegényeket akik csak egy züllöt verébert kaptak fizetést. Ám az a veréb hirtelen sassá változott és elpusztította a rá támadó egyéneket. A csatában a gyorsaságra helyezi a hangsúlyt. A toronyba menekült a családja és népe elől mintegy 13 éve. A metorph-val jó barátságban vannak.

Faj:Feenhar Kaszt:Varázsló Tsz:8

Erő:15 Gyors:19 Ügy:19

Áll:14 Eg:16 Szép:10

Int:18 Ake:15 Aszt:17

MaxÉp:9 MaxFp:105 Fp/Szint:1k6

KÉ:35 TÉ:45 VÉ:107 CÉ:34

Mp alap:80 Mp/szint:10

Képzettség neve	fok/%
Fegyverhasználat	Mf(fuvallat)
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ősi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf

Fegyverei: Fuvallat Ké:18 Té:20 Vé:21

Sebzés:1k6+2 Tám/kör:2

A fuvallattal harcol mindig. Van egy karperece aminek aktivizálásával egy gyengébb forgószelet képes magára idézni(a távolsági fegyverek ellen+30Vé ráadásul 20%-ban kivédi a találatot). A közelharc ellenfeleket pedig egy tekercsba írt elemi erő fallal(15E-jű) vagy a két gyűrűjéből parancsszóra előtörő 50km/h széllel próbálja meg visszakozásra kényszeríteni őket(a szél csóva formában zúg az ellenre a 50Kg nél könnyebeket elrepíti a 120 kilónál könnyebeket fellöki aki ennél nehezebb -20kap minden értékére és mindig utolsó a harcban és nem tud rohamozni). Ez a trükk 5 körön át él és naponta egyszer tud ilyet.

Cyrrian yd- Lyecharde és Yperth yd- Wiry

Cyrrian épphogy kitanulta a varázslói szakmát mikor szülei abbahagyták a gyerek támogatását. Már a szakosítást is befejezte önállóan amikor is hirtelen valami bünt rákentek. mit volt mit tenni menekülnie kellett. Azonban nem volt egyedül. Ugyanis mesterének nem csak egy tanítványa volt hanem volt még egy aki a mesterével együtt "cinkos"-nak számított vagyis hárman menekültek. A másik tanítványt Yperth yd- Wiry-nek hívták. Sikerült elmenekülniük és egy erdőben letanyáznuk. A mester kioktatta mindkettőjüket de egy portyázó ork csapatnak sikerült lenyilaznia az öreget. A két tanítvány meghalva a kiáltást eszeveszetten ugrott neki az orkoknak akik még nem láttak veszélyes Draquont így igen gyorsan urrá lett rajtuk a pánik. A két varázsló könnyedén szétszedték őket. Azután elindultak Gro-ugonba hogy megbosszulják mesterük halálát. A bőrvértbe öltözött orkokról úgy szaggaták le a páncélokot mint egyszeri gyerek a cukorka papírját. Miután elég nyomot hagytak maguk után elmentek erionba ahol a vároórség el akarta fogni őket. Akarta... Mióta egyetlen tűzcsovával végeztek egy szakasz katonával azóta ki vannak tiltva erionból. Így elmentek megkeresni a tornyot ahol varázslókat szívesen fogadnak.

Faj:Draquon Kaszt:Varázsló Tsz:8

Erő:21 Gyors:16 Ügy:18

Áll:20 Eg:20 Szép:9

Int:18 Ake:16 Aszt:12

MaxÉp:15 MaxFp:112
Fp/Szint:1k6
KÉ:31 TÉ:61 VÉ:90 CÉ:30
Mp alap:100 Mp/szint:10

Képzettség neve	fok/%
Kyr pszi	Mf
Nyelvtudás - 5. szint	Af
Nyelvtudás - 4. szint	Af
Ósi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf
Mászás	90%
Esés	60%
Rejtőzés	70%
Demonológia	Af
Földharc	Mf
Futás	Mf

Fegyvertörés(pusztá kézzel) Mf
Fegyverei:Pusztá kéz: Ké:22 Té:32
Vé:20 Sebzés:2k6+5(kéz)

Harapás:(az értékek már meg vannak)Sebzés:1k6+4(harapás)

Tám/kör:2(kéz)+1(harapás)

Akét Draquon sohase távolodik el egymástól. De ha nagyon fontos hát különválnak. az értékeik csupán +-1 el térnek el. Ők alig használnak varázstárgyakat inkább testi erejükben és a mágiajuk erősségében bíznak. Mind a kettőnél van egy-egy örökké égő tábortűz. Van náluk még mind a két alkarjukon egy-egy lángfújó(2k6-os sebzés naponta 2-szer használható csóva forma a tenyérből 15-20 méter hosszú a csóva). Amúgy nem sokat törődnek a külsínnyel. A bőrük +2Sfé-t ad.

A torony funkciói:

Minden funkciónak van egy típusa. Ezzel a képzettséggel rendelkező varázsló 1Pp-ért aktiválhatja. a más szakokhoz tartozó varázsló 3xPp-ért. Ez addig

érvényes ha nem írják(-om). A különböző funkciók aktiválására 3 körig kell várni.

Bejárat/ablak teremtése:

Típus: anyagi mágia

A toronyba mindenkinek lehet egyetlen ablaka. Lehet azt is hogy nincsen fala. lehet ajtó is amely ha valaki be vagy kilép akkor összezáródik és újat csak Pp elköltésével tudjuk megnyitni. Az ablakok ostromkor jó használni mert megnyitjuk kilőnek az íjjászok és utánna visszazárni. Az ablak zárása és nyitása egy 3Pp. A faltalanság 5Pp-be kerül mindenkinek.

Torony lelke

Típus: nekromancia

A toronynak lelke van és ha akarja kinöveszt két kezét és azokkal hatalmas csapásra képes. Megjegyzem csak nagy seregekkel szemben mozdul amúgy lusta. Az értékei a belezárt lélektől függ. A sebzése 1k6 célpont az ököl nyagysága miatt és a sebzés:5k3. Ez csak egyszeri költségű.

Távolság növelése

Típus: tér

A torony körüli teret meg lehet változtatni. Ha akarjuk a toronyt elérő katonák ugyanott vannak mint 20 másodperccel ezelőtt. Vagy a kapuból kilépő kardot előreszegezõ katona hirtelen az ellenfele előtt van kioszt két csapást és még az ellentámadás előtt a kapunál lesz.

-1 lábat 50 lábbá nyújt: 2Pp

-50 lábat 1 lábbá csökkent: 2Pp

-10 lábat 500 lábbá nyújt: 5Pp

-500 lábat 10 lábbá csökkent: 5Pp

Gyorsaság

Típus: idő

Minden ember a toronyon belül hihetetlenül gyorsnak fog tűnni a támadók szemében. ám ez csak a támadók szemében fog gyorsnak tűnni akik a hatás alatt állnak azoknak természetes sebességük lessz(nem öregít gyorsabban). Viszont így sokkal gyorsabban jön meg az ember normális tevékenységeinek az ingere(éhes szomjas kétbetűs szükség stb...)

-5x gyorsítás: 3Pp/kör

-10x gyorsítás: 5Pp/kör

Erőtér

Típus: elemi erő

Az erőtér szinte minden magára és biztonságára valamit is adó varázslótoronyban megvan. Az ilyen erőtér működtetése folyamatos Pp költségekkel jár. A formája egy nagy kupola ami tetszőleges távolságra ér földet a toronytól (max 250 láb) Viszont a megfelelő alkalommal elsütött erőtér igen nagy galibát okozhat a támadó seregben. Az erőtér ereje 10-es

- az erőtér aktivizálása 10Pp
- körönkénti fenntartása: 5Pp

Vizes árok/hullám

Típus: elemi föld és víz/elemi víz

A vizesárok egy nagyszerű dolog, ami hogyha hirtelen feltűnik igencsak nagy bajt tud hozni a támadókra. A vizesárok a toronytól 15 lábra van 3 láb széles és ugyanolyan mély. A tornyot körülveszi. A hullám viszont egy nagyon precíz dolog csak az a baj vele hogy kell hozzá vizesárok is. Mivel a vizesárok színültig van vízzel ezért onnan tíz hullám tud kilépni de ekkor a vizesárok sima árok lesz. A hullám 2 láb magas és 5 láb mélységben tud belenyomulni a seregbe/semibe. A sereget egyszerűen elsöpri. A víz 30 kör múlva újra visszafolyik az árokba.

- vizesárok létrehozása: 20Pp(de ez megmarad és az eltüntetése is ingyen van)
- a hullám költsége: 7Pp/hullám

Sánc

Típus: elemi föld

A sánc a torony védelmét szolgálja. a védők kimászhatnak rá hogy testharcot tudjanak kezdeményezni. Ilyenkor a föld körülveszi őket(+1 Sfé +10 Vé). Sőt a támadók nem tudnak pontos csapásokat mérni ellenfelükre ugyanis érvényes egy harc félhomályban is de csak a támadókra. A sánc metszete úgy néz ki mint egy EKG. Vagyis először van egy árok amely 1 láb mély. Utána pedig van egy 3 láb magas sánc ami derékgig takarja a védőket. A sánc 5 lábra van a toronytól és körbeveszi.

- sánc létrehozása: 20Pp
- a takarás: 5Pp/kör

Tüske

Típus: elemi tűz

A toronyból hirtelen kinőnek kis csövek melyek minden irányba néznek(a 1°-ra 5 ilyen kis cső néz embermagasságban). Ezek hirtelen elkezdnek tüzelni(1E-jű elemi tűz nyilakat a nyilak hatótávja 100 láb). Utána sajnos a mágia erőssége miatt a torony nem lesz képes egy teljes napig semmilyen funkcióját alkalmazni.

- tüzelés: 20Pp/kör

Tornádó

Típus: elemi szél

Legyen akármilyen ostromgépe az ellenségnek nem fogja tudni eltalálni a toronyt mert az azt körülvevő tornádó megakadályozza ebben. a tornádó nem mozdul el hanem egy helyben marad a tornyot körülveve. Sajnos ez nem csak a támadókra igaz hanem a bent lévők támadásai is sorra célt tévesztenek. Ha egy ablakot nyitnak akkor abból a szobából szinte mindent kiszív. a varázslót is hacsak nem gyorsabb és nem tűnik el valahogy. A tornádó 1k3 kör alatt jön létre.

- a tornádó fenntartása: 5Pp/kör

Eltűnés

Típus: nincs

A torony eltűnik adott időtartamra és nem lehet se ki se be menni rajta térmágia nélkül(amúgy csak a föld alá "bújik"). Ilyen esetben a többi funkció nem alkalmazható. Kivéve egyet. Az időjárás változtatást. a költségéből is látszik hogy egy varázsló nem tud még egyetlen napig sem eltűnni. Ilyenkor megengedett az hogy a varázslók közösen használják Ppontjaikat. Sajnos az eltűnés még hatalmasabb mágia mint a tüske így csak egyszer lehet létrehozni az évben és akkor is csak egyszer lehet "kifizetni" a Ppontot.

- az eltűnés fenntartása: 300Pp/2nap

Most mondhatnám hogy a kastély elpusztíthatatlan. De nem az. Ugyanis könnyedén fel lehet borítani(a könnyedén annyit tesz hogy egy vastag kötelet(méter vastag láncfonatokkal megerősítve.) rátekerünk

és mind a két végéről egy irányba húzza tíz tíz hegyi óriás). Noha ezt senki sem tudja az agyag mégsem tartja olyan jól a tornyot. Vagy van az alternatív megoldás a beásás. Sajnos ezt észreveszik és hamar beomlasztják vagy elárasztják vízzel. Úgyhogy ez a megoldás is fuccs. Vagy hozunk Anúriából olifántokat(tizenötször erősebb és nagyobb mint egy hegyi óriás). Egy ilyen jószág könnyűszerrel feldöntheti a tornyot(75 tonnás a picike). A torony súlya 450 tonna úgyhogyha még a csúszási súrlódást és a tapadási súrlódást a torony számlájára írjuk akkor is kettőből felborítaná. Vagy elérik a falat és beletörölnek a mágikus jelek egyikébe ami megtöri a torony mágikus védelmét és így a kaput könnyen beszakíthatják. A varázslókat csak ki kell fárasztani. Lám ez sem elpusztíthatatlan.

Most lássunk egy ork írno naplórészletébe (nenézzé'hülyénekTe!)

"Elindultunk a nagy Grash vezetésével a Tinolok hegységéből hogy ledöntsük a **"tornyot"** és a benne uralkodó mágusokat. Mindenki nagyon bátor és erős. Az utazás során nem történt említésre méltó esemény kivéve az utolsó sült m'babba felett vívott késpárbajtól eltekintve. A **tornyot** öt nap erőltetett menet után megláttuk. Hatalmas volt. Sok társam vissza akart fordulni de őket Grash vezérei megö'ték őket. Úgy köll nekik. Az ork a legösszetartóbb faj. A korbács pedig a legjobb összetartó erő. Másnap reggelre a torony teljesen máshogy nézett ki, de mostmár tanultak a társaim és nem möntek sehová. A főnök aztat mongya hogy a falat el kell hogy érgyük különben a toronyba soase fogunk bejutni. Ottan megtörünk valami vonalat osztán pedig betörünk az ajtón keresztül. Szerencsére még mindig 10000-en és 2000-en vagyunk kivéve azt a egynehány lázadót. Két nap alatt a katapultokat lőtávon belül felállítottuk. Sajnos két őrszemünket leszedték azok az undok elfek azokkal a rusnya újaikkal. Csak egyet kapnék a kezeim közé. Először

levágnám azt a két hegyes fülét maj' kivájnám az éles szemeit végül pedig fővágnám a gyomrát és megenném a belít. Pfhö! Másnap pedig elkezdtük a készülődést. Orwella kegyeiből kaptunk néhány mutáns orkot is akik majd az ablakokra ugranak. Nem szeretem ezeket az a bestiákat. Az asszonyaik is akkorák mint a mi legnagyobb harcosaink. Nem tuggyuk hogy mijét ilyenek de legalább erősek és tudnak röpülni. Egyszer jó kemény csatabárdommal kellett megvédeni magam egy ilyennel szemben. Szerencsére egy kisebb ütés is megtette a hatását. A katapultok elkezdték tüzelni. Egész nap. Sajnos semelyik sem talált. A tüzerek azt állítják hogy ahol a lövés előtt ablak volt ott az ablak eltűnt. Két nap múlva általános támadást indítottunk. Én majdnem az utolsó sorban nyomultam hogy tudjam írni a csatáról szóló jelentést. Az első csapatunkat egy hullám távolította el. Mire azok összeszedték magukat egy vizesárok és egy védősánc ölelte körül a tornyot. A kapuból hirtelen tíz-húsz harcos rontott ki és állta körbe egyenletesen a sáncot. A létrásaink előrelemdültek. Az első húsz létra alól kilö'tték a hordozóját. A többi létra áthidalta a vizesárkot és hordozója belefűlt a vízbe. Kötelező áldozat. Az első rohamunk megtört a harcosok kard és csatabárdjaik csapásai alatt. A második hullám már bejutott a sáncon beülre. Ott gyilkos küzdelem alakult ki. Nemsokára a harcosokat térdig borította szeretett fajtársaim hullája. A sötét angyal átkozza őket. A hulláinkat egy erős mágia odébb telepótálta őket. A mutáns orkok nagyon sok sebet okoztak a harcosaiknak. de a mágikuss páncéljaik miatt minden baltánk kicsorbút rajta. Én is megrohamoztam egyet de az rámordított és láttam hogy az csak egy törpe. Elűször úgy megijedtem hogy maj' kiesett a baltám a kezemből. De felbátorodva egy régi csatakiáltással számon nekiestem a alacsony harcosnak. Egyik kezembe törrommel másik kezembe szekercémmel megtámadtam. A töröm pengéje szilánkokra esett a törpe páncélján. Csatabárdommal felülről lendítve jól hókon nyomtam e törpöt és az felordítva kardjával felvágva mellkasom bőrét és jobb felkaromat gyorsan visszavonultam. Ezt a többi ork is meglátva utánnam rohantak. Este a tábornál csak azért nem ölte meg mert tudták hogy én egy írno vagyok. Mire e sorokat írom már sebem gyógyulóban. A 30 harcos több mint 750 katonánkat ölte meg. A többi 5 hullámunk nem is jutott a közelébe."

Az írrok valószínűleg egy az egyik törpét láthatta. Mint ahogy írta a torony képes volt megvédeni önmagát.

Most meg egyike kalandozásukat annak a négy legkalandozóbb természetű varázslónak egyike utazását az elátkozott vidéken . **Ettis Findalas Mim Traain Cyrrian yd- Lyecharde és Yperth yi- Wiry** volt ez a társaság. Ez a szemelvény a félelf naplójából került ki.

"Elhatároztuk három társammal együtt hogy kíséret nélkül megyünk az elátkozott vidékre hogy ritkítsuk a sötétség szolgálóit. Így felszerelve és hordárok nélkül elég nehéz volt a zsákom de a másik három jól bírta. Nem is csodálom egy törpe meg két sárkányfajzat. Mind a kettő legalább két fejjel nagyobb nálam. Három heti élelemmel indultunk el hogy belevessük magunkat az elátkozott vidék mélyére. Az étel egy törpe recept volt amit magával hozott a barlangok mélyéről. Nagyon furcsa volt. Olyan volt mintha nedves fakérget rágcsálnék mégis méz íze volt(birsalmasajtra hasonlítanám). Ettől hát furcsa de nagyokat lehetett hmm... szellenteni. Egy kis adag is elég volt és egész napra jóllaktál (mint a tünde lembas). Először utazásunk során egy querda falkával találkoztunk össze. Nagyon könnyű volt becsapni őket egy láthatatlanságvarázslattal. Bár a főnök érezte a szagunkat mégis pár perc alatt elmentek. Nemsokára sok füvet és egyéb hasznos anyagot tudunk begyűjteni üvegcsékbe mikor hirtelen rémséges koponyájú tarr torzszülöttek támadtak ránk. Hatan voltak mi csak négyen. Még sose láttunk ilyen ronda dögöket. Gyorsan elővettük hát fegyvereinket, és négyen egymásnak vetett háttal álltunk várva az elsőket. Igaz csak én és a törpe harcoltunk fegyverekkel a két sárkányfajzat a saját karmaikkal és a két irdatlanul erős lángfűjőikkel harcoltak. én megmarkoltam jó szablyámat és lerántottam táskám alsó csatjáról a keresztpajzsomat. Az első támadó egy nagy kaszára emlékeztető valamivel esett nekem de én ügyesen kettévágtam a fegyveremmel és hasba szúrtam támadómat. A törpe ügyesen forgatott valami nagy kalapácsot aminek érdekes sötét színe volt. Az első fajzatot felülről hasította el. A koponyája akkorát reccsent hogy a fegyver is csak a belé helyezett mágia erősségének köszönhetően nem tört el. A két sárkányfajzat pergamenként tépte szét azokat

akiknek a vándorbotja pozdorjává tört kemény testükön. Egyszer láttam mint harapja le hatalmas éles fogaival az egyik koponyás fejét. Mintha az előbb hatot említettem volna. Sose akartak elfogyni, biztos hogy a csata zajára jöttek ide. Nemsokára azonban meguntuk azt hogy nem ijednek meg tőlünk. Legalább tucat ilyen csúfságot öltem meg. A többiek legalább ennyit. Meguntam a dolgot. Elkezdtem az elemi tűzzel elborító aura szavait. A rémségek nem látszottak megijedni. Láthattak már mágiát. Elkezdtem a mindent átható erőből formázott hálót szétlőni mindenfelé. Nagyon sokat kaptam el. A társaim követték példámat és legalább ötven ilyen randa fajzatot kaptunk el. Mivel nem értették a közöset ezért megpróbáltunk asztrális leolvasást végezni. Pár perc múlva azonban akik elmenekültek azok visszajöttek és elkezdtek kicsi hegyes botokkal dobálni minket. A törpét eltalálta egy ilyen bot. Az hamar kitépte és elemi erő aurát varázsolott magára. Én és is így tettem. A botocskák ártalmatlanul pattantak le rólunk. A két sárkányfajzat bőrén nem hatoltak át ezek a "gallyak". Az összes foglyot megöltük mert nem tudtunk kiszedni belőlük semmit. Csak annyit tudtunk hogy Orwella teremtményei. Így nem haboztunk elpusztítani őket. Folyamatosan követtük őket az egyik repülőszőnyegen. Szegény pára alig bírta el minket. A két sárkány tudott repülni és néha lecsaptak a menekülőkre. Nemsokára elérünk egy barlang szájához ahol ezek a fattyúk eltűntek. Leszálltunk és bementünk. Elemi fényt voltam kénytelen varázsolni. Majdnem beleléptünk egy gödörbe és majdnem elszakítottunk egy húrt ami a lábunknál feszült. Azt óvatosan átléptük és csendesen mentünk tovább. Nemsokára egy hatalmas csarnokban voltunk ahol több tucat. Mit tucat, száz ilyen randa dög volt. Mindegyik páncélban és fegyverben. Gyorsan elkezdünk varázsolni egy kerettel. Szerencsére sikerült. Még bőven volt manánk. Egy hatalmas tűzviharral kedveskedtünk nekik amitől mindannyiuk szénné égett. Egy-kettő életbe maradt de azok is az utolsókat rúgták. Sajnos nem volt időm megfigyelni harci taktikájukat de bizonyára nagyon jól csinálják. Nem kellett sok hogy ottmaradjunk mi is de azért még egyben vagyunk. Noha felszerelésünk ép volt letörten

mentünk haza. Bár lépteinket szaporázni kellett mert azok állandóan a nyomunkban voltak. De megtámadni nem mertek. Mikor hazatértünk akkor már az egész szövetség minket keresett. A fűveket és egyéb holmikat leraktuk a közös raktárba hogy onnan mindenki hozzáférhessen. Nem sokkal de bővült tudásanyagunk is főleg a tapasztalataink. Lehet hogy szervezek még egy ilyet de mostmár katonai kísérettel. Mondjuk a 15 törpét elviszem."

2004.01.17.

Szerző: Bencurrrr

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely