

III. Szárnyatlan Pegazus Szerepjáték Verseny

(hangulatkeltő novella)

A férfi ereje fogytán volt. Alulról tolt a ércekkel megpakolt, több száz font súlyú kocsit a dombon felfelé a síneken. Hátát támasztotta a szerelvénynak, s lábával próbálta eltolni magát a bánya köves, poros talajától. Combjának minden izma megfeszült, az erőkifejtést egy mélyről jövő, torokhangú ordítással próbálta megnövelni. A kiáltásban érződött a gyűlölet, a kín, az elkeseredettség. Mindhiába, a kocsi nem mozdult. Az üvöltést követően a férfi mély levegőt vett, túl sokat lélegzett be a bánya száraz, poros levegőjéből, fuldokolni kezdett.

A másik férfi a talicskára erősített hatalmas vaskampót szorította a kezével, azzal próbálta húzni felfelé a kocsit, s bár minden erejét belevitte, a teher nagyrésze mégis a másik munkás vállára nehezedett. Biztatni kezdte az alul szenvedő párát, hogy tolja erősebben, s közben levetette hajdanán fehér, mára a kosztól megfeketedett ingjét, s a bánya porába hajította.

A másik férfin már rég nem volt felső ruházat. Hiába a barlang hűvöse a nyárvégi tűző nap heve ellen, kemény munkában kiizzad az ember.

Kintről, a fény felől egy magas, vékony, kopasz ember érkezett, kezében egy furkósbottal. Az ő ruházata sem volt mosva látszólag hetek, netán hónapok óta, de ő valamivel jobb bőrben volt, valószínűleg naponta kétszer is evett – gondolta a kocsival küszködő két munkás. Ahogy a kopasz közelebb ért, újabb elkeseredett próbálkozás vette kezdetét, de a kocsit ezúttal sem sikerült megmozdítani. A furkósbot lendült, s az alul sínylődő szolga hátán, vállán, combján iszonyatos sebeket ejtettek a kíméletlen csapások.

- *Ma nem esztek semmit!* – kiáltott a kopasz.

A két munkás azonban már nem ijedt meg ettől a fenyegetéstől, hozzászoktak, hogy majd' minden másnap megvonják tőlük az ételt. Meg ha kaptak is, az a kevés kása meg víz sem enyhített a gyomorégésen, a kíméletlen éhségen. Le voltak fogyva már nagyon, kemény heteket töltöttek itt. Erejük teljében a kocsi nem okozott volna különösebb nehézséget.

- *Itt fogunk megdöglenni Renz! Azt sem tudom már, milyen évet írunk! Miért küzdünk még mindig? Miért?* – kérdezte a kampót markoló férfi.

Az eddig alul lévő komoly ábrázattal előlépett a kocsi mögül, s nadrágja zsebéből elővett egy meglehetősen kiszáradt, fehér szirmú virágot. A virág közepén a porzók még mindig élénksárgák voltak, vagy száz kiszáradt fehér szirmot vette körül.

- *Tudod mi ez Nikor? Tudod mi ez?* – kérdezte idegesen Renz.

- *Hogyne tudnám. Egy százsorszép. Használják sebgyógyításra, meg étvágnövelésre. De tudod, hogy jómagam is járatos vagyok a fűvészetben...*
- *Nem, Nikor! Ez nem EGY százsorszép! Ez az a százsorszép, amit a négy éves lányom szakajtott nekem a hazám földjén! Azon a földön, amit apám vére itatott ezek ellen a férgek ellen a háborúban! Ezért küzdök még mindig! Én haza fogok menni! Én tudom, hogy 3720-at írunk, és még ebben az évben otthon leszek!*
- *Tudod jól, hogy szegény öcsém is azért a földért teszi kockára az életét nap mint nap, de én egyszerűen nem bírom már! Nincs erőm ehhez!*

Mikor Renz befejezte a beszédét, és megfordult, hogy visszalépjen a kocsi mögé, a kopasz férfit látta maga előtt. A hajcsár egy hirtelen mozdulattal fáklyájával elégette a százsorszépet, s Renz kezén is komoly sebet ejtett, de a rabszolga nem rántotta el kezét, a tűzben tartotta, s közben gyúlt benne a düh. Kezei ökölbe szorultak, a kopasz férfi nevetni kezdett.

- *Ezért megdöglesz te áruló patkány!* – üvöltötte Renz.

Szemeit vérerek hálózta be, több sebből vérzett, a kezén súlyos égési seb volt, de valami földöntúli, emberfeletti erő szállta meg, a lelkében felgyülemlett fájdalom, gyűlölet és elfojtott harag szinte lángnyelvekként csapódtak ki szeméből. Összeszedve minden erejét, rárontott a kopaszra, a padlóra vitte, s karja minden erejével a kemény kőbe döngölte a kopasz fejet.

Nikor a bánya bejárata felé szögezte tekintetét, s látta a két befelé trappoló szörnyszülöttet. Minden porcikájával rettegte ezeket a két méternél is magasabb, iszonytató lényeket. Agyaraikkal gonosan vicsorogtak, miközben emberfül számára elviselhetetlen nyelvükön ordítottak valamit a viaskodók felé. Nikornak gyorsan kellett mérlegelnie a helyzetet, s úgy döntött, elrohan lefelé, mélyre be a bányába, magára hagyva a két dulakodó férfit.

A szörnyek odaérve a két emberhez emelték csatabárdjukat. Renz koponyája reccsent a súlyos fegyver éle alatt. A kemény harcos évek alatt edződött férfi koponyája próbált ellenállni a fegyver pusztító erejének, de a tökéletesen kialakított csatabárdnak, s az iszonyú erőnek, ami lendítette nem állhatott ellen. A tetemekkel a vállukon vonultak el a szörnyszülöttek, véres csíkot húzva maguk után...

A hatalom arcai

Versenymodul
III. Szárnyatlan Pegazus Szerepjáték Verseny
2009. június 20.

0.0 Szereplők névjegyzéke:

<i>Olioster Almandra</i>	<i>tiadlani főnemes Tuilban</i>
<i>ElySION Almandra</i>	<i>Olioster Almandra újszülött fia</i>
<i>Mya Ellin</i>	<i>erigowi nemescsalád szülötte, Olioster felesége</i>
<i>Ulla</i>	<i>Mya Ellin édesanyja</i>
<i>Lyso Orsio</i>	<i>Az Orsio család leánygyermek, Mudros úrnője, wier</i>
<i>Berindel</i>	<i>Tuil egyik nagy nemes dinasztíája</i>
<i>Kinora</i>	<i>Tuil egyik nagy nemes dinasztíája</i>
<i>Seimi</i>	<i>Tuil egyik nagy nemes dinasztíája</i>
<i>Zior Elikios</i>	<i>Az Almandra család fegyvernöke</i>
<i>Oizi, Uria, Ella</i>	<i>Olioster személyes testőrsége, három harcművész lány</i>
<i>Ewre Almandra</i>	<i>Olioster Almandra fia</i>
<i>Alif Orsio</i>	<i>Lyso Orsio bátyja</i>
<i>Efretiulus Orsio</i>	<i>Lyso Orsio ük-ükapja</i>
<i>Dreg</i>	<i>Mudros várának egyik hadnagya</i>
<i>Eigar Amriel</i>	<i>Lyso Orsio leendő férje</i>
<i>Kurio Juun</i>	<i>Lyso Orsio testőrségének kapitánya</i>
<i>Drehbar Gruis D'Orsio</i>	<i>Az Orsio család legfiatalabb sarja</i>
<i>Grek Kinora</i>	<i>A Kinora család küldötte, az orkok elhurcolják őt is</i>
<i>Eigar Amriel</i>	<i>Lyso Orsio férje</i>
<i>Efre Orsio</i>	<i>Mudros vár ura, a kaland kezdetekor már nem él</i>
<i>Sam Horsh (Szélszakáll)</i>	<i>A Részezes Delfin nevű hajó kapitánya</i>
<i>Zeron Nimaan</i>	<i>Hajó-tolvaj banda feje, másodtiszt a hajón, félelf</i>
<i>Zemithar Zyrustafér</i>	<i>Hajó-tolvaj banda tagja, navigátor a hajón</i>
<i>Lirian Daitar</i>	<i>Hajó-tolvaj banda tagja, nő</i>
<i>Kildar Nauryl</i>	<i>Hajó-tolvaj banda tagja, részezes kardforgató</i>
<i>Dzsoffra Hadzel</i>	<i>Hajó-tolvaj banda tagja, dzsad zsebes</i>
<i>Pelc Zeder</i>	<i>Ork sámán</i>
<i>Zoghur</i>	<i>Vérfarkas ork bajnok</i>

0.1 Földrajzi nevek:

Tuil	Tiadlan egyik székes városa 200 mérföldre Elyától
Sabaor	Tiadlan legnagyobb kikötővárosa a Quiron-tenger partján
Mudros	Tiadlani végvár a gro-ugoni határon, az Orsio család birtoka
Kege	Jelentős kikötőváros Tiadlanban a Quiron-tenger partján
Quironeia (Hullámzó)	Kyr országút, mely a tiadlani fővárostól a Quiron tenger felé vezet
Kruesth folyó	Gro-Ugon legnagyobb folyója
Wregg-Herd hegység	A térképen jelölt hegység Gro-Ugonban
Zogh-Word hegység	A térképen jelölt hegység Gro-Ugonban
Howa-folyó	Tiadlan legnagyobb folyója

0.2 A kaland rövid összefoglalása

Tiadlan határvidékén található Mudros vára, közel Gro-Ugon határához. A vár ura, Efre Orsio jó ideje meghalt, ám feleségét még korábban elveszítette. Halálakor lánya, Lyso Orsio (aki egyébként wier, és kitűnő harcos) különböző praktikákkal addiktív tudatmódosító növények gyökerére szoktatta rá bátyját, ezáltal alkalmatlanná téve az amúgy is gyenge akaratú férfit a vár irányítására. Az öccsüket, aki ekkor még nagyon fiatal volt, Lyso elküldte katonának tanulni az ország másik felébe, a fiú nem is tudta, hogy honnan származik. Lyso férjhez ment, s célja, hogy férjét manipulálva ő irányíthassa a várat. Ehhez azonban félre kell állítania bátyját, a jogos örököst. Rendez tehát egy estélyt azzal az ürüggyel, hogy a kereskedőházak bevételeiből való részesedés kiharcolásának módjáról tárgyaljon az ország keleti részének nemesseivel. Az estélyen akarja megölni cselesen bátyját, hogy a gyilkosságot valakire ráfogva legitimizálja saját hatalmát (férjén keresztül) a nemesek szemében.

Az estélyre érkezik Olioster Almandra, Tuil egyik legnagyobb nemesi házának feje fiával, aki azonban teljesen máshogyan képzei el a vár jövőjét. Tisztában van azzal, hogy wier a hölgy, s hosszas kutatás után kiderítette, hogy a mozita gyökér nedvét, ami az abasziszi narancspálinka alkotóeleme, nem bírja a wierek szervezete, éppen ezért a nő nem iszik pálinkát. Olioster tudván, hogy tiadlani etikett szerint mindkét ajándékát, a bodzateát és a narancspálinkát mindenkinek meg kell kóstolnia, megmérgezte a bodzateát, és az ellenszert a pálinkába rakta bele, amiből a wier nem ihat. Ez volt a gyilkossági terv, hogy aztán halála után a wier bátyjának lányát elvegye Olioster fia, s az Almandra család kiterjessze hatalmát keletre is. A karakterek Olioster testőrségének tagjaiként lépnek be a történetbe.

A vár lakói, és a keleti nemesség egésze nagyon elkényelmesedett Tiadlanban, mert az utóbbi évtizedben az ork támadások száma drasztikusan csökkent, békésen teltek az évek. Az utóbbi években azonban az orkok egyre jobban előrenyomultak a határ felé, s egy új bányát nyitottak a határtól nem messze. Erre azonban csak két ember figyelt fel, az egyik egy vadász, a másik pedig Efretilius Orsio, a rég elfeledett mágus, Lyso Orsio ük-ükapja. A varázsló mágikus praktikákkal

tartotta magát életben már évtizedek óta, de már nagyon rég óta nem látta senki, neve legendaként maradt fent csak.

A férfi azonban „él”, s látva az orkok előrenyomulását egy tervet eszelt ki. Gro Ugonban egy rég elfeledett mágus tornyába sikerült bejutnia teleport segítségével, s azt találta ki, hogy egy vérfarkassal fertőzi meg az orkok egyik legnagyobb harcosát, hogy az alakváltót aztán az orkok majd istenként tiszteljék, és szavára eltakarodjanak a határ közeléből. A varázslónak emellett olyan hatalmi tervei is voltak, hogy a vérfarkason keresztül a befolyása alá vonja az egész törzset. Az orkok szokásairól azonban nem volt elég részletes az ismerete, mert az orkok úgy tisztelték, hogy a barlangba, ahol élt időnként áldozatokat küldtek le neki, s a vérfarkas ki is szabadult a varázsló befolyása alól, s amikor egyszer visszateleportált a toronyba a barlangból, megölte a felkészületlen varázslót.

Az orkok tehát folytatták az előre nyomulást, s az estély alatt mint derült égből a villámcsapás támadta meg a várat az ezerfős ork horda. Az orkok többszáz tússzal indultak vissza Gro-Ugon földjére, köztük a wier nővel, bátyjával, férjével, és egy másik nemes ház fejével.

A támadás utáni reggelen megjelenik a rég elfeledett kisebbik fivér, aki harcedzett katonaként átvieszi az irányítást a várban, azonnal újraszervezi az őrséget, és kalandozókat – a karaktereket – küld családtagjai megmentésére Gro-Ugonba. A terv kitalálásában a vadász is szerepet játszik, aki azt tanácsolja, hogy menjenek hajóval, mert a határvidéken hemzsegnék az orkok, a tengeren viszont őket megkerülve eljuthatnak a bányához, ahová a foglyokat vitték.

A hajón, amivel mennek, egy rablóbanda is van, akik a legénység részeként, a kapitányt megölve próbálja meg elrabolni a hajót. Ha ezt a karakterek megakadályozzák, akkor önszántukból kötnek ki Gro-Ugon-ban, felhajózva a Kruesht folyón, ha a tolvajok sikerrel járnak, akkor eladják őket a Holdimádóknak. (Mudros várát az Irtóztatók támadták meg)

Valahogy eljutnak ezután a Wregg-Herd hegység tetején lévő lerombolt orwellánus várba, mely a tájékozódás központját jelenti. A hegyről már látható a hegy, amelyben a bánya található.

Különböző viszontagságok után eljutnak a táborhoz, és megismerik a Farkasszellem legendáját is, és hogy a wiert feláldozták neki. Valahogy kiszabadítva a megfelelő embereket, és a farkasszellem barlangjába bejutva megtalálhatják a teleportálás módját, s a toronyban találják a halott varázslót, és a wier nőt, aki azonnal rájuk ront, mert már pár napja szenved itt vér és étel ital nélkül, mert a toronyból nem tud kijutni. Ezen a játékosok segíthetnek, ezzel a kaland megoldódott.

I. Tiadlan

1.1 Tuilban

A csapat Tiadlan egyik székes városában, Tuilban tartózkodik a kaland kezdetén. A városi pompa lenyűgözi a karaktereket, a hosszú nyugalmas időszak meglehetősen elkényelmesítette a tiadlaniakat. A kereskedőházak telve vannak árukkal, a városban az Északi Szövetség minden államából vannak itt kereskedők, de még Toron határvidékéről és Abasziszból is érkeztek ide áruikat valami értékesebbre váltani vágyók. A legfrissebb erigowi divatot képviselik nemesficsúrok, akik világot látni érkeztek Tiadlanba, vagy éppen a harcművészetet megismerni, ami oly hatékonyá teszi a tiadlani hadviselést. Erre van is alkalom, hiszen a harcművésziskolák a város több pontján is gyakorlatoznak a nyílt ég alatti küzdőtereken, amit persze a tudatlan külhoniak hajlamosak bemutatónak hinni, és akár órákon át szemlélni kicsit messzebről. Nappal a hőmérséklet eléri a 30 fokot is, különösen meleg száraz évszakot él meg a táj. A fogadók szívesen látják a vendégeket, s számuk meghaladja a tizet. Vannak köztük még négy emelet magas építmények is, melyek akár a 15 ynevi láb magasságot is eléri, s bennük ötvennél is több szoba rejtőzik. A városközpontban fellelhető fogadók és ivók asztalokat pakoltak ki az utcákra, s ott kínálják jobbnál gyümölcspálinkákat, rizsborokat, búzapárlatokat, mézsöröket és egyéb finom innivalókat. Kiváltképp hasznosak most a kyr stílusban épült háromszintes pincék, amelyeknek a legmélyén különösen hidegen lehet tartani az italokat, s ezekért a hűsítő kortyokért az erigowiak komoly felárat hajlandók fizetni, már csak azért is, mert tudják, hogy a kyr építészet tette lehetővé az általuk hön szeretett gyümölcspálinkák hidegen tartását.

A város lakosainak jórészének az oldalán lóg a fegyvere, s az őrség is viszonylag nagy számban van jelen, hogy a kavargásban lopni szándékozókát elrettentsék, vagy a megtörtént bűncselekmény után méltó módon megbüntessék a tolvajokat. Ennek ellenére a közbiztonság nem éri el az elvárható szintet.

A városban megtalálható kettő tiadlaniak által tisztelt isten temploma, a legnagyobb katedrális Kradé, azaz Nastaré, a Tanítóé, ahogy ők nevezik. A többi templom Velaré, az Úré, ő vigyáz a négy nagycsalád közül háromra, a negyedik, az Almandra család, mely mindközül a legősibb, Nastart választotta patrónusának, s az őseik a család vagyónából emelték neki a hatalmas katedrális.

1.2 Az Olioster dinasztia bemutatkozik

Nastar temploma előtt hatalmas üdvözlőversé köszönti a Tanító papját, amint felemeli Elysion Almandrát, az Almandra család újszülött fiát. A család a harmadszülött gyermeket Nastar kegyeibe ajánlotta. A szülők között kitört vitáról felcsapta fejét a hír nemrégiben a köznép körében. Az apa, Olioster Almandra erigowi születésű hercegnőt vett feleségül, Mya Ellin-t. Mya és édesanyja, Ulla ragaszkodtak hozzá, hogy a gyereket

az anyai nagyapjáról nevezzék el, ám komoly problémát jelentett, hogy míg az Elision név Erigow-ban férfinévnek számít, addig Tiadlanban nők viselik ezt a nevet. Az apa aztán engedett a nyomásnak, így a gyerek neve Elyision Almandra lett, csak egy betűt módosítottak rajta.

Az újszülött névadó szertartása után az apa elhagyja a várost, de előtte megkéri a fegyvernökét, hogy szervezzen egy csapatot a kíséretére, Lyso Orsio kisasszony várába indul a határvidékre, ahol az ország keleti részének legnagyobb nemesi családjainak küldötteinek tartanak egy estélyt, hogy a kereskedelmi bevételekből való részesedés kiharcolásának módjáról tárgyaljanak. A biztonságot Lyso Orsio biztosítja, maximum tíz-tizenkét fős küldöttségeket fogad minden családtól. A városból még a Berindel, a Kinora és a Seimi család küld követeket az Almandrákon kívül.

1.3 A Játékosok feltűnése

Az Almandra család fegyvernöke Zior Elikios választása a JK-kra esik, s Olioster személyes testőrségén kívül még ők mennek a küldetésre a távoli Mudros néven ismert erődítménybe. Olioster személyes testőrségét Oizi, Uria és Ella alkotják, akik hármassikrek, mindannyian nők, és a Dorcha felavatottai, harcművészek. A csapatnak fejenként 15 aranyat ígér az egyhetes útra, ami kivételesen komoly összeg. A csapat feladata egy szekér vigyázása, amin a család ajándékként jóféle bodzateát és narancspálinkát szállítanak.

A küldöttség hajnalban indul el a Howa folyó mentén épült, Hullámmónak becézett Quironeia nevű kyr országúton Sabaor kikötőváros irányába. Az út veszélyességéről terjengnek hírek, a kereskedők szájról szájra adják a hírt, miszerint rablóbandákra lehet számítani az országút mentén, s hogy még toroni banditák is akadnak, akik gyakorta megölnék mindenkit a rajtaütések során. Olioster lovagi mellvértjében ül fegyvernökével, és idősebb fiával, a 20 esztendőes Ewre Almandrával a fedett hintóban, a kocsis mellett egy katona ül nyílpuskával a kezében. A csapat lovon követi őket a fegyvernök által meghatározott alakzatban az ajándékkal megrakott szekér védelmére figyelve. Ez alatt az ikrek a kocsi előtt és mögött mozognak kémelve a terepet, elsődleges feladatuk a főúr védelmezése.

1.4 Az Orsio-k valójában

A házigazda, Lyso Orsio valójában egy wier, aki öccsétől tulajdonképpen elragadta a hatalmat. A bátyja, Alif Orsio lenne a birtok örököse, de a tulajdonképpeni hatalmat a nővére gyakorolja helyette, mert a különböző füvekhez olyan erős addikció köti, hogy logikus gondolkodásra már nemigen képes. Valójában azonban a bodzatea egy különös méreganyaggal van beszennyezve, melynek az ellenszere a szállított narancspálinkában leledzik. Mivel Olioster tudja, hogy a pálinkából minden nemes inni fog, kivéve a wiert, akinek a szervezete nehezen tűri a pálinka egyik adalékanyagát, a mozita gyökeret, így a tökéletes mérgezőes gyilkosság terve van készülöben. Amennyiben Alif a lányát

hozzáadja Olioster idősebb fiához Ewre Almandrához, akkor a család a befolyását a keleti határvidékre is kiterjesztheti.

A történet igazságához még egy-két dolog hozzátartozik, de erről Olioster nem tudhat a kaland elején. A füvekre tulajdonképpen a nővér szoktatta rá még fiatal korában, s amikor a várúr, az édesapjuk meghalt, akkor a birtok irányítását Lyso vette át, férjhez ment, hogy a férje immáron hivatalosan is a birtok ura lehessen. Ehhez azonban szükség van arra, hogy bátyja, Alif, végleg letűnjön a színről. Az egész bált tulajdonképpen azért szervezi, hogy a gyilkosságot rá lehessen fogni valamelyik vendégre, vagy még jobb esetben soha ne derüljön ki, hogy a nagy tömegben ki volt a gyilkos.

1.5 Mudros várában

Odaérve a karakterek nagyon erősen figyelve sem vehetik észre, hogy Lyso valójában wier. Az első éjszakát nyugodtan töltik, a meghívott tucat nemesből egy híján az összes megérkezett már. Mivel az utolsó vendég érkezése még várat magára, a JK-knak itt van ideje körülnézni a várban. A vár jellegre igazi erődítménynek mondható, mely végvárként szolgál, ám valószínűleg toroni ármádiát még nem nagyon látott, inkább ork törzsek ellen vívott harcban játszhatott jelentős szerepet. Tiadlan önellátósága ezen a vidéken is látszik. A vár négy dombra épült, a közük lévő völgyben helyezkedik el maga a város. Három dombon egy-egy bástya található, s mellettük a fontosabb épületek. A bástyákat hat méter magas, két méter széles fal köti össze, s ez a fal dombról le majd dombra fel fut a város körül. Az északi bástyánál található a könyvtár és Nastar temploma, és egy közel ötven méter magas torony. A keleti bástyánál épült Velar temploma, és a Halhatatlanok Tere. Itt az Orsio család legjobb hadvezéreinek (azaz Mudros várának legjobb kapitányainak) szobrai láthatók, illetve egy hatalmas emelvény, ahonnan valószínűleg szónokolni szoktak, vagy buzdító beszédeket mondani harc idején. A harmadik bástya mellet nyújtózkodik az ég felé egy több száz éves fenyő, melynek magassága eléri a száz lábat is, átmérője meghaladja a négy lábat. Mellette terpeszkedik az Orsio család rezidenciája. Láthatóan újabb építésű, mint a többi jelentős épület. A hozzáértő szem (Hadvezetés, Építészet legalább 3. fok) könnyen észreveheti, hogy a kastély fokozottan ki van téve a külső támadásban való megsemmisülés veszélyének, könnyen támadható akár kintről is. Ez tapasztalatlan építészre, vagy meggondolatlan építtetőre utal. A templom mellett található egy kereskedőház, amiben azonban lényegesen kevesebben vannak, mint Tuilban, ám kovácsokat, pékeket, zöldségeseket, szabókat megtalálni itt is, sőt egy dzsad pénzember borsos saját haszonnal hajlandó az északi szövetség pénzeit tiadlani négyzetlyukú tallérokra cserélni. A középén lévő negyedik dombra van felhúzva a belső vár, ahová vissza lehet vonulni, ha a falak veszni látszanak. Ennek falai 10 méter magasak, négyzet alapú, sarkaiban bástyák vannak, s a köztük lévő falon még balliszták és követők is vannak. A belső várba háborúsabb időszakokban élelmiszert halmoznak fel, hogy visszavonulás esetén a kiéheztetésre ne legyen mód a felmentősereg megérkezése előtt. A négy domb közötti völgyekben helyezkedik el a három fogadó, a polgárok, kézművesek házai, és a módosabb gazdák házai. A katonák számára három kaszárnya van, ezek a falakhoz közel a két domb közötti völgyben helyezkednek el. A vár teljes

lakosságát a kereskedőkkel, katonákkal, polgárokkal és a parasztokkal együtt a JK-k meglehetősen pontosan több, mint 3000 főre becslik. Ebből a család által fizetett testőrsoldosok száma körülbelül 30-40 fő lehet, a várvédelem feladatát mintegy 120 katona látja el. Ebből a 120-ból 18 ember feladata a kapuk őrzése, 20 ember járőrözik a városban, 10 katona őrködik a kereskedőház és a piac környékén, a falakon csak néha szállingóznak emberek, amikor például egy nagyobb veszekedés után felmegy valaki a falra sétálni, és kiszellőztetni az agyát. A templomokat, könyvtárat 2-2-2 katona vigyázza, a város körüli utak biztonsága érdekében az utak ellenőrzésére 12 katona van beosztva. A felső vezetés rendelete alapján a belső várban tartózkodik napközben 20 katona. A maradék ember az éjszakai műszakba van beosztva. A belső várban ilyenkor 15 ember tartózkodik, a külső bástyákon pedig 3-3-3 ember teljesít szolgálatot.

Az erődnek három bejárata van, a három bástya aljában vannak kapuk, melyek láthatóan a gyors zárhatóság szolgálatába vannak állítva, hogy gyorsan lehessen kitámadni, vagy éppen bemenedekülni. A külső várfalon kívül szántóföldek vannak, és számtalan kis parasztház veszi körbe a várat. A távoli északon pár órányi járóföldre egy sóbánya található, ahonnan a kitermelt javakat hetente kétszer hozzák be a várba az északi kapun. A várat északról és keletről fenyőerdő határolja, nyugatra és délre pedig tölgyesek vannak. Keletre Gro-Ugon határa mintegy 6-8 mérföldre van, egy középhegység választja el Gro-Ugon-t Tiadlantól.

Annak ellenére, hogy az újjépítésű kastély nem illik a képbe tökéletesen, látható, hogy az eredetileg felépített kastély nagyon jól védhetőre lett megépítve, bár mágikus védelem nem igazán van, leszámítva Efretilius Orsio tornyát északon. A vén varázslót nagyon régóta nem látta senki előbújni a kastélyából, s bár Lyso álláspontja szerint a varázsló a dédapja, a köznép száján forog olyan pletyka, miszerint egyes idősebbeknek a szülei meséltek még a dédapa, de még az ükapa haláláról is. Ezért a várban sokan úgy tartják, hogy már vagy nem is él senki a toronyban, vagy ha mégis, akkor az Lyso ükapjának apja lehet, aki valamiféle túlvilági praktikával tartja életben magát. A védhetőséggel tehát nincs gond, az építés megfelel a célnak, ám a falakon nemigen járőröznek katonák, csak elvétve, a belső várban nincs felhalmozva élelem, az északi és nyugati kapu folyamatosan nyitva van. A városon belül az örök bódékban üldögélnek a hűvösben, és kártyáznak, vagy kockáznak. Az elkényelmesedés mintapéldája Mudros vára.

1.6 Az estély

Az utolsó vendég is befut a második nap délutánján, így a harmadik nap estéjére szervezik a bált. A bálon a karaktereknek nem lesz alanyi joga részt venni, csak a megfelelő etikettel lehetséges bekéredzkedni a bálra, s akkor is csak a táncteremben jelenhetnek meg, a tárgyalóterembe semmiképp sem nyerhetnek bebocsáttatást.

A szükséges előkészületek után a bál elkezdődik. Itt alapvetően két hangulati elem jelenhet meg, az egyik maga a bál, ami egy szociális színtérként ad lehetőséget a felsőbb körökből származó karakterek kijátszására. A másik lehetőség az éjszakai katonai élet megtapasztalása, beszélgetés más kalandozókkal, akik szintén pénzért kísérték el valakit, vagy pedig társalgás a katonákkal, akiknek teljesen elege van a vezetésből. Ezek a katonák hiányolják a hozzáértő vezetőt, akit lehet tisztelni, és aki rendesen megszervezné a csapatot. Lyso Orsio személyesen rendeli el az őrség működését, de

nem éppen megfelelő módon allokálja az erőforrásokat. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az eltűnt bányászok, és a csempészet soha nem látott mértékű fellendülése. Fokozatosan borul be az idő, és a katonák bosszankodni kezdenek, hogy szakadni fog az eső. Amikor Arel rázendít, a katonák lejönnek a bástyákról, és a bódékba vonulnak vissza, ahol lehet velük kártyázni vagy kockázni. Éppen 39-eznek, aminek a lényege, hogy 4 darab 6 oldalú kockával dobnak. Ha van két ugyanolyan, akkor az összeghez 5-öt kell adni, ha három ugyanolyan, akkor 10-et, ha négy ugyanolyan, akkor pedig 15-öt. Akinek a pontszáma a győztesénél 15-el kisebb, az az adott körben kiesik. A végén a két győztes két győzelemig tartó párharcot vív. A katonák maximum 3 ezüstös tétekben játszanak.

1.7 Az Irtóztatók támadása

Kiderül azonban, hogy nem Arel zendített rá, hanem az Irtóztatók sámánja. A hatalmas erejű vihar megtépázza alaposan a fákat, a mennydörgés szinte folyamatos, a súlyos ork bakancsok zaját szinte észre sem lehet venni a nagy zajban. A wargok üvöltésére meg is jegyzi egy katona, hogy mostanában sok a farkas a vár közelében éjjel, biztosan azok ették meg a bányászokat is. Mire észbe kapnak, a faltörő kos már a bejáratot döngeti, s az orkok közül jó néhány már mászik fel a falakon létrákon és a falnak döntött farönkökön. A katonák közül az egyik (Dreg hadnagy) hamar visszanyeri a lélekjelenlétét, s mondja a JK-knak, hogy azonnal menjenek a kastélyba, és a vendégeket a lehető leggyorsabban menekítsék be a belső várba. A katona megfújja a riadókürtöt, s a kürtök már szólnak a többi bástyánál is pár másodperc múlva. A déli bástya kapuit kinyitják a befelé menekülő parasztoknak, a belső várba özönlenek be az emberek, óriási a pánik, löködik fel egymást, van, akit agyontaposnak, mielőtt az orkok ölhetnék meg.

Ha a karakterek magasabb pontra mennek (bástya, fal, belső vár), akkor láthatják, hogy rengeteg ház már ég a távolban, s az orkok batárokra pakolják fel az embereket, miután megkötözték őket. A riadókürtre előálló katonák, az őrség, és a vendégek őrői viszonylag hamar a falon teremnek, s felveszik a harcot az orkokkal. Egy ideig vissza tudják tartani őket, de aztán a kos betöri a keleti kaput, és elvágja a menekülési útvonalat a kastély és a belső vár között. Mikor megfújják a nagykürtöt, a harang szólni kezd a belső vár tornyában, s minden katona visszavonul a belső a várba, s onnan kell végignézniük, ahogy a testőrség kétségbeesett harcot vív a kint maradt vendégekre rontó orkok ellen. Miközben az orkok bejutnak a várba, és elkezdik elhurcolni a kastélyból menekülő embereket, lehetőség nyílik egy harcra az orkok ellen, ám a célszemélyek megvédésére nincs mód. A harang megszólalásának pillanatában minden harcképes férfinak azonnal vissza kell vonulnia a belső vár védelmére.

Az orkok mészárolnak, és megsebesítenek embereket, módszeresen viszik ki a várból az életben maradtakat, és pakolják fel őket batárjaikra. Fosztogatnak, és erőszakolnak, elviszik az élelmet, a fegyvereket, de elsősorban a rabszolgákat. Az orkok elhurcolják Lyso-t, Alif-ot, és Eigar Amriel-t, Lyso Orsio leendő férjét is. A sámán látva, hogy a balliszták milyen könnyűszerrel végeznek az orkokkal, s hogy a forró szurok is hatásos harcosai ellen, úgy dönt, hogy a belső várat nem szükséges bevenni. Visszavonulót fúj, a sereg kisebb része elindul visszafelé kb. 200+k100 rabszolgával, míg a nagyobb része itt marad megakadályozni a segítségkérést, és hogy a nyomukba eredjen valaki. Pár

órával később a sámán diadalkürtöt fúj, és az orkok a napfelkeltével eltakarodnak a vár alól.

1.8 Az elveszett ifjú feltűnése

Az éjszaka a sebesültek mentésével telik, az embereket kivezénylik a külső várba. A kapukat lezárják, az őrség létszámát megemelik. Az irányítást Olioster Almandra és a testőrség kapitány Kurio Juun veszik át. A karaktereket is befogják járőrözni egy délelőtt erejéig a falakra, minden katona a környéket figyeli. Felderítőket küldenek, hogy megnézzék, az orkok merre mentek, ám a jelek szerint viszonylag gyors tempóban lépték át a határt, s mostanra már valószínűleg Gro-Ugon mélyén járnak valahol.

A felderítők visszaérkezése előtt egy kisebb csoport katona érkezik egy fiatal, ám erős testfelépítésű harcos, Drehbar Gruis D'Orsio vezetésével a várhoz, s elszörnyedve látja, hogy mekkora dúlás történt. A fiú elmeséli, hogy ő az öccse az Orsio testvéreknek, mint ahogy azt kiderítette. Fiatal korában, több mint tíz éve adta a nővére egy harcosiskolába, ahol kardforgatót neveltek belőle, s hosszú kalandozásai során próbálta kideríteni, hogy honnan származik, míg végül itt, Tiadlan legkeletibb részén, több mint 2000 mérföldre rendházától találta meg családját.

A történetében Olioster Almandra erősen kételkedik, s ráveszi fiát, az ifjú lovagot, hogy hívja ki párbajra a Tiadlani etikett szerint a hazaérkezett fiút, hogy eldöntsék, ki irányítsa a várat az idősebb fiú és a nővér távollétében. Drehbar megalázóan játszi könnyedséggel győzi le a vele kb. egyidős Ewre-t. Az irányítás így az ifjú kezébe kerül, s a hét katonát, akikkel érkezett a többi közé állítja. A katonák boldogok, hogy végre van egy hozzáértő, aki vezetheti őket. Tart is egy buzdító beszédet a Halhatatlanok Terén. A vezető pozíciókba a tapasztaltabb, idősebb katonákat helyez, s a katonák előtt kéri ki az idősebb, tapasztaltabb katonák véleményét.

1.9 A vadász

A beszéd után egy férfi kilép a tömegből, és jelzi, hogy beszélni szeretne. A férfi vékony testalkatú, egy ruházata egyszerű, barna bőrből készült csizmát és nadrágot hord, hozzá felül egy világosabb ing, és rajta egy sötétbarna mellény. Fején egy zöld kalap van, mely nem teljesen illik bele a kinézetébe. Vállán egy igényesen elkészített visszacsapó íj van, oldalán egy őzláb-nyelű kés lóg. A férfi az ötvenes évei elején lehet, és elmondása szerint vadász, az erdőben él egy kis viskóban. A vadak keresése közben nemegyszer átlépte már Gro-Ugon határát, s pár héttel ezelőtt látott is a hegyről egy nagyobb csapat orkot. Úgy véli, hogy a határtól nem több mint 150 mérföldre kezdhettek acélt bányászni. Ma reggel a felderítőcsapattól teljesen függetlenül kiment körülnézni. A felderítőknél jóval mélyebbre merészkedett, s megfigyelései alapján az orkok még mindig a határtól néhányszor tíz mérföldre állomásoznak, létszámuk meghaladja a kétezer főt. Azt is elmondja, hogy a jelek alapján az Irtóztatók törzséből valók. A foglyok kiszabadítására indulni badarság volna, az orkok földjén a túlerő egyértelmű. Fel kell készülni azonban további támadásokra.

Drehbar komolyan veszi az öreget, ám nem hagyja a dolgot ennyiben. Két kalandozócsapatot (A JK-kat és még egyet), az Olioster család sarjait, a vadászt, valamint a szintén elrabolt Grek Kinora testőrségét hívja össze belső tanácskozásra. A cél a következő: Lyso és Alif Orsio, Grek Kinora, és Eigar Amriel visszahozása Gro-Ugonból. Felmerül olyan ötlet, hogy áthatoljanak az ork seregeken a bányáig észrevétlenül, ám a vadász jelzi, hogy a törzset két sámán vezeti, egyikük a csatamágiában jártas, míg a másik a törzs védelméről gondoskodik, így az észrevétlen áthatolás nehézkes lenne, a bányát másik irányból kell megközelíteni. Felmerül egy nagyobb kerülő ötlete, ám az egyik kerülőút egy olyan hágón át lehetséges, ami nagyon messze van, és nagyon veszélyes, az út legalább két hét lenne, valamint senkinek sincs elképzelése sem, hogy milyenek a körülmények mélyebben Gro-Ugonban. A másik kerülőútvonal a part menti hegyeken keresztül lenne lehetséges, de amikor ezt az útvonalat tárgyalják, Drehba közbeveti, hogy ha a tengeren mennek, akkor ehhez az úthoz képest akár három napot is meg tudnának spórolni, és a tengeri út nem is annyira veszélyes. Hosszas tárgyalás után megállapítják, hogy a bánya könnyebben megközelíthető, ha Gro-Ugon partjainál kikötnek, és onnan indulnak el befelé. Így a kalandozócsapat elindul délre, Kege kikötővárosa felé.

1.10 A kikötővárosban

Az úton számtalan kereskedőkaravánnal találkoznak, sőt, akár meg is menthetnek egy kereskedőkaravánt a toroni támadóktól. Az út szélére hatalmas tölgyek vetnek árnyékot, s kisebb tisztások is vannak az út mentén, ahol a bátrabb kereskedők táborokat vernek, hogy ne kelljen kifizetniük az útmenti fogadók borsos árait. A fogadók kb. 50 mérföldenként vannak az országút mentén, legtöbbjük két-három épületből áll, és akár 100-200 vendég elszállásolására is alkalmas. Az őrség magasan képzett katonákból áll, számuk egy-egy fogadóknál a 20-25 főt is elérheti, s az őrségek vezetését nemegyszer képzett harc- vagy kardművészek látják el. A fogadóknál általában elkülönítik a gazdagabbak számára fenntartott helyeket a szegényebbeknek szánt szobáktól, ám ezek a „szegényebbek” sem igazán szegények, hiszen a legolcsóbb szoba is 60-80 réz környékén mozog. Gyakran éppen ezért van több épülete a fogadóknak. A dzsád kereskedők néha 20-30 fős karavánokkal jönnek, s velük a gorviki, abasziszi, ereni, toroni kereskedők nem szívesen aludnának egy fedél alatt ezekkel a déliekkel.

A banditákon kívül semmi különleges nem történik az úton. Sabaor mellett elhaladva Kege felé veszik útjukat az ősi kyr országúton, s a városhoz közeledve a part mentén az orrukat valami iszonyatos halbúz csapja meg. Az áradás rengeteg halat vetett a partra, és bár a szegények összeszedték az élő példányokat, és megették, rengeteget már eleve döglötten vetett partra a víz, és azok még azóta is ott rohadnak. A város kikötője több kilométer hosszú, mindenféle fenséjelű hajók dülöngélnek a vízen. Lágyszellő lengedezik csak, így a halszag teljesen megülte a levegőt. A mediterrán éghajlatú kikötőben a hőmérséklet 30 °C fölött van, a páratartalom is 90% fölötti. A partot végig raktárépületek és fogadók borítják, a halászházak által elfoglalt kisvárosnyi negyed egy utcával beljebb kezdődik. A házak körül vödörök, hálók és mindenféle eszközök vannak, a gyerekek a ház körül játszanak a sárban. A piacokon rengeteg ember sűrög-forog, a közbiztonság pocsék, meg is próbál több ember is lopni a karakterektől is. Néhány

katona járja a várost, de ha el is kapnak néha egy-egy tolvajt, akkor sem szolgáltatják vissza a megtalált javakat, hanem megtartják maguknak. A városban komoly bünszervezet működik, s a bűnöző alkatú, rövidkardos, izmos emberek csoportjai járják a piacot, és szedik a védelmi pénzt az emberektől. A városban a kereskedőházak száma a csillagokéhoz közelít, rengeteg kereskedő már itt eladja a javakat, amiket a tengerentúlról – Abasziszból, Toronból, Gorvikból, Sinemosa Ligából – hoztak hajóikon, ám néhányan a nagyobb haszon reményében a Quironeia országúton elindulnak északra a főváros felé, vagy éppen felhajóznak a Howa folyón. Rengeteg pénz és áru cserél itt gazdát, érthető hát, hogy rengeteg pénzéhes bandita, tolvaj, fejdadás, szerencsejátékos próbál itt szerencsét. A kikötőt nem nagyon ellenőrzik, a csempészet virágzik, és akár kalózhajók is kiköthetnek leeresztett zászlóval. A városban egy elkerített részben szállnak meg a módosabb emberek, ezt az elkerített részt komolyabb őrség védi, ám nagyon szűk réteget engednek csak be ide. A szállás ára megüti az 5 ezüstöt éjszakánként, s a komolyabb mennyiségű áru megőrzéséért is nagyon komoly összeget – akár 1 aranyat – kell fizetni, így ezzel a lehetőséggel elsősorban a drága fűszerekkel érkező gorvikiak, az abasziszból érkező abbit fegyvereket szállító kereskedők, a drágakövekkel kereskedő dzsadok, és a titokban mérgekkel foglalkozó kereskedők élnek, akiknek az egy szállítmányból származó jövedelmük 100 aranyas nagyságrendbe esik. Ezek a kereskedők maguk is komoly őrséggel érkeznek, és legtöbbször mágikus védelemmel is rendelkeznek, nagyobb biztonságban tudhatják magukat, ha a helyi védelmet is élvezik.

A JK-k számára számtalan lehetőség nyílik, a kikötőben több száz halászhajó és kereskedőhajó áll, melyeknek kapitányai egy tekintélyes összegért hajlandók bármire. Persze a bármi jelen esetben csak nagyon komoly összeg esetén jelentheti Gro-Ugont. A kikötőben kalózhajók is vannak, az ő legénységük bármire készen áll, ám ők talán még pénzéhesebbek, s ha látják, hogy a JK-knál van 100 arany, és abból 15-öt felajánlanak, akkor nekik bizony mind a száz fog kelleni, s ezért sok mindenre képesek lesznek majd a tengeren...

II. Hajózás és kikötés

2.1 Előkészületek a hajóútra

Miután a karakterek sikeresen rátaláltak egy hajóra, amelyiknek kapitánya hajlandó Gro-Ugonnak venni az irányt, megismerkedhetnek a hajó legénységével. Maga a kapitány egy idősödő (45-50 körüli) férfi, Sam Horsh (Szélszakáll). Átlagos magasságú, szálkás alak, eredetileg hollófekete hajában már az ősz szálak dominálnak. Haját varkocsban hordja, ősz szakálla pedig két oldalt hátra van fésülve, s a haja fölött össze van fogva. A nagy meleg miatt csak egy tiszta inget, hozzá egy egyszerű nadrágot hord, vastag övén egy tengerészsablya lóg, nagy kalapjáról messziről felismerhető. Igen érdekeli a karakterek története, célja, hogy miért is vállalkoznak az útra, úgyhogy ha épp nincs dolga, szívesen beszélget, kártyázgat, vagy mulat együtt velük.

A legénység többi tagja egy másodtiszt (Zeron Nimaan), aki mellel félelf, egy navigátor (Zemithar Zyrustafer) és még 10 matróz. Különlegesség hogy a matrózok közt található egy fiatal nő is. A másodtiszt szerezte a hajóra, néhány másik matrózzal együtt, igazából régebben ismerik egymást, de erről a kapitány nem tud. A kapitány kérésre elmeséli, hogy a másodtisztet és a navigátort nem rég vette fel a hajójára, mert a régi társai visszavonultak, nem hajóznak többé. Zeron gyakorlatias tisztnek mutatkozik, és írásos szerződést készít a karakterekkel, amit alá kell írniuk. A hajózás díja 15 arany.

A matrózok többsége egyszerű tengerész, a hajózáson és a kalózkodás elleni harcra kívül maximum a szerencsejátékokhoz és az ivászatához értenek. Nem így azok, akiket a másodtiszt szervezett be, a nőn, Lirianon kívül még két beavatottja van a hajón Kildar, egy részeges kardforgató, akitől nem is vár el többet, mint hogy tökéletes gyilkoló gép legyen, ha szükséges. A másik az egy dzsád zsebes, Dzsoffra Hadzel, aki a feltűnésmentesen végzendő feladatok felelőse. Saját szakállára is dolgozik, így a karakterek vagyona gyorsan megcsappanhat, ha mindannyian otthagyják őrizet nélkül holmijukat a kabinokban. Lirianra jut így a puhatolózás dolga, egyedüli nőként a hajón könnyen beférkőzhet bármelyik matróz, vagy akár a kapitány bizalmába, így a másodtiszt mindig tudja, hogy kitől mire számíthat, legyen az utas, matróz, vagy maga a kapitány.

A kis csapaton kívüli matrózok tarka képet mutatnak, a tenger partján fellelhető összes ország képviselői megtalálhatóak köztük. (aszizok, tiadlaniak, toroniak, városállamok-béliek) Elmondható hát, hogy a kapitánynak nincs állandó legénysége, amióta régi bajtársai visszavonultak, hisz a matrózok jöttek mentek, ahogyan keresték azokat a kapitányokat, akik szolgálataik fejében a legjobban megfizették őket. Ez a csoport általánosságban jóban van a másodtiszttel, mert az sokat foglalkozik velük, jó vezetőnek tartják. Kildarról is regéket tudnak mesélni, alapvetően rossz matróznak tartják, de mint harcos messze kiemelkedik mindegyikőjük közül, és vannak néhányan, akik életüket köszönhetik neki egy kalóztámadás miatt. Sokat látni is, hogy együtt iszik a többi matrózzal. A navigátorral már kevésbé szimpatizálnak, durva, mogorva természete miatt, és hogy egyből rosszul lesz, ha kicsit jobban hullámszik a tenger a szokásosnál. Zemithart tehát nem övezi különösebb szeretet, de ő ezzel mit sem

foglalkozik, sőt úgy néz ki, ez számára kellemes. Dzsoffrát nagy szélhámosnak tartja a legénység, mindig elveri szerencsejátékban a többieket, olyan feltűnően sokszor nyer, hogy többször csalást emlegettek már, de még sose sikerült rábizonyítani. Lirianról az összes matróz boldogan beszél, tetszik nekik, mint nő, és mint ember. Sokan vélik, hogy a kapitány szeretőnek tartja a fedélzeten. A figyelmesebb szemlélő észreveheti, hogy Liriának gyakorlatilag semmi dolga a hajón, hivatalosan matróz, de apró dolgokon kívül nincs semmi „fizikai” dolga, még a fedélzet mosásában is csak ritkán segít. Úgy látszik, nem esik nehezére a matrózokat az orruknál fogva vezetni. Zeronról még annyit meg lehet tudni a matrózoktól, ha nagyon érdeklődnek a karakterek, hogy esténként néha furulyázni szokott valamilyen szomorú dallamot.

A hajó, a Részeges Delfin, egy gyors, jó állapotban lévő, háromárbcos karavella. Egyszerre a legénység fele van a fedélzeten, a többiek pihennek és iszogatnak. Nagyobb munkák esetében pl. viharban a teljes legénység dolgozik a fedélzeten. A karavella hossza kb. 25 láb, szélessége 6 láb. A hajó alkalmas lehet kisebb rakomány szállítására is, ám a kapitány elsősorban személyszállításra használja a hajót, gazdag kereskedőket visz el akárhova Gorviktól Toronig. A hajó Aszisz építésű, ezt esetleg hajózás vagy szakma képzettségekkel meg lehet állapítani. A hajó oldalára a Részeges Delfin név acélból kiverve van kiszögezve, a főárbocon két zászló van felhúzva, az egyik Abaszisz zászlaja, a másik pedig a Quiron tengeri kereskedő szervezet, a Zenoa szövetség zászlaja. A karavella oldalain négy-négy lyuk látható, melyeken át négy pár evezővel lehet a hajót jobban irányítani kikötéskor, vagy szélcsendes időben.

A hajó a kapitány személyes tulajdonát képezi, s a kapitány többször is megemlíti, hogy halála esetén az arra legérdemesebbre hagyja hajóját.

2.2 Első nap útban Gro-Ugon felé:

A hajnalban induló hajóra nyugodt vitorlázás vár a nap folyamán. Északnak a hatalmas Tiadlani síkságot lehet látni, amúgy a tökéletes kékség veszi körül a hajót. A nap hétágra süt, folytatódik a korábbi napok elviselhetetlen kánikulája, amin a kellemes hátszél valamennyire javít. A nap végére elérik a Gro-Ugoni hegyláncok dél-nyugati vonulatait. Útjukat egyelőre semmi sem zavarja.

Zeron csapata ezen a napon puhatolózni kezd a JK-k körül, hogy mit is várhatnak tőlük. Osztozkodni természetesen nem akarnak a zsákmányon, ezért a csapat gyenge pontjait próbálják kipuhatolózni. A nap különböző szakaszában beszélgetést kezdeményeznek a csapat tagjaival. Lirian akcióba lendül és minden női praktikáját felhasználja, ha látja, hogy juthat vele valamire. (Lirian nőies puhatolózása opcionális, hisz a JK-k fele boszorkányt fog benne elsőre látni, a KM dönti el, hogy benne lesz-e, vagy sem). Kildar is megpróbál érdeklődni felőlük, bár ő már ügyetlenebb ebben a témában, és ha megfelelően leitatják, vagy más módszerrel elérik, hogy elszólja magát, könnyen ráláthatnak a JK-k Líriannal való kapcsolatára. Emellett a matrózokkal is szóba lehet elegyedni. Az étkezéseket a JK-k közösen töltik a kapitánnyal a kabinjában, ahol megterítenek nekik (kivéve, ha a karakterek alkalmatlanok mindenféle szociális interakcióra, pl. két khál meg három vadork), ott jelen van Zeron is, aki kérdéseket tehet fel, vagy csak meghallgatja a kíváncsi kapitány kérdéseire kapott válaszokat, így próbál ő is többet megtudni a csapatról. Az értelmesebb karaktereket egy sakkjátszmára, vagy további beszélgetésre is meghívja a kapitány.

Az őrizetlenül hagyott holmikra azonnal lecsap Dzsoffra, de óvatos, és nem lop el egyből mindent (☺), hanem csak egy kis részét, így lehet, nem lesz elsőre feltűnő a lopás.

Az éjszaka nyugodtan telik, leszámítva, hogy egy-két karakter egy furulyára felkel és, ha megkeresik a gazdáját, akkor kiderül, hogy Zeron az, aki egy melódiát játszik éppen a fedélzeten. A karaktereknek azt hazudja, hogy régi szerelmét siratja ilyenkor. Ha a karakterek közül valaki ismeri a bárdmágiát, akkor itt felismerhet bizonyos alkalmazásokat, más esetben azonban egy zenéhez konyító matróz marad a játékosok szemében.

2.3 Második nap: az uralom átvétele a hajó felett

A reggel nem sok változást ígér az eseményekben. Azon kívül, hogy most már a hegyek mellett haladnak el, semmi változás nem ígérkezik. Ekkor lehet tudni, hogy holnap déltájt el fogják érni a céljukat, amit a kapitány közöl velük mosolyogva.

A nap programja sem ígérkezik változatosabbnak, mint az előzőé, egészen délig. Az előző napihoz hasonló ebéd után, felpörögnek az események. Miután a karakterek elhagyták a kapitány kabinját, a terítékek elvitelére siető matróz hirtelen tört ránt, és azt a kapitány szívébe mártja. Hatalmas fejetlenség kerekedik ezután, amiben a gyilkos hamar halálát leli, eltüntetve egy bizonyítékot, miszerint Zemithar varázsolt rá orgyilkossági hajlamot, persze csak ha nem akadályozzák meg valahogy a JK-k. A harc során Zemithar megmutatja mágikus képességeit, hogy tisztázza az erőviszonyokat. Ezáltal a matrózok találgatása beigazolóódik, s egyiküknek sem támad olyan ötlete, hogy ellenszegüljön Zeronnak, aki mögött ott áll Zemithar. Hamarosan előkerül Kildar a matrózok szállásáról egy csomaggal, ami állítólag a gyilkos holmiját tartalmazza, ebben találnak egy levelet némi arannyal együtt, amiben felfogadják az illetőt, hogy ölje meg a kapitányt, és további részesedést ígérnek benne a hajóból. A legnagyobb meglepetés ekkor éri a JK-kat, hisz egyikőjük aláírása szerepel a levélen, amit Dzsoffra hamisított oda (hamisítás Mf) (már amennyiben tudnak írnia a JK-k és aláírták a Zeron által adott szerződést két nappal korábban.)

Ha mindez sikerül Zeron csapatának, akkor a karakterek azonnal teljes gyanúba keverednek, és a matrózok elfogják őket. Zeron önkényesen kinevezi magát kapitánynak, a karaktereket elfogatja, s hamarosan ítélik fölöttük. Kijelenti, hogy bűnhődésük, nem lehet egyszerű halál, hanem ha már az orkokhoz akarnak menni, akkor ők segítenek rajtuk (gonosz vigyor), csónakkal kivetik őket (minden felszerelés nélkül, egy szál alsóban) a partra. A szárazföldre közeledve az ork őrtornyokból lesiető harcosok valószínűleg megismerik a frissen felhúzott zászlót, amin egy bilincsbe zárt kéz és egy koponya van. Az orkok közül előlép egy nagyobb darab egy nagy ládával. Felnyitja a ládát, ami tele van réz, ezüst, és arany pénzekkel. Az a játékos, aki tájékozott a számtanban vagy az értékbecslésben megállapíthatja, hogy kb. 40 és 50 közötti aranypénzt fizetnek az orkok az öt rabszolgáért. Az aranypénzek tiadlani verésűek, tehát valószínűleg a fosztogatások során gyűjthették be, s számukra mit sem ér.

Amennyiben a JK-k kiderítik Zeron-ék igazi szándékait, több lehetőség merül fel. Megpróbálhatják lebuktatni őket a kapitány előtt, majd a matrózokat is meggyőzve lekapcsolják a bandát.

A hatalomátvétel után megpróbálhatják legyőzni az árulókat harcban, de ekkor vigyázniuk kell arra, hogy a navigátor életben maradjon, s valamilyen úton-módon meg kell győzniük a matrózokat is, hiszen ők is ellenük fordulnak. Hatalmas problémát jelent, ha a hajón nem marad elég ember, vagy nem marad olyan ember aki a szextánst tudja használni.

Másik megoldás, hogy miután meghalt a kapitány megpróbálnak egyezsége jutni velük, azaz Zeron csapata némi extra pénzért (ha még nem lopták el mind ☺) hajlandó lehet őket elvinni céljukhoz.

2.4 Kikötés Rabszolgasorban

A hajóval Gro-Ugon partvidékétől néhány mérföldre haladnak, s látható a partvidék, aminek megközelítése látszólag nagyon nehéz lenne, hiszen a partszakaszt a tengerből égbetörő sziklák tarkítják, s maga a part is meredek sziklás. A sziklák mögött a ködfelhőből kimagasló Gamelion hegység bércei láthatók a távolban. A hajóval kb. 10-15 mérföldet képesek megtenni óránként a széljárástól függően, ezzel a sebességgel még 20 órába telik, amíg eléri a lankásabb partszakaszt a tolvajok hatalomátvétele után.

A kikötésnek két módja létezik.

Az első esetben, ha a tolvajbanda el akarja adni őket az orkoknak, akkor a kikötés a Kruesht folyó torkolatától mintegy 40 mérföldre lévő hatalmas sátoztábornál történik. Az itt élő orkok többnyire az emberekkel való kereskedelemről élnek. A Tiadlanból illetve Toronból zsákmányolt kincsekért cserébe rabszolgákat, és állatokat várnak cserébe. Kezdetleges evezős csónakokban, illetve kisebb gályákban eveznek ki a tengerre, ahol nagylyukú hálóikkal nagyobb testű tengeri halakra vadásznak, szigonyaikkal pedig néha cápákat is elejtenek. A partmentén elszórva fából tákoltt őrtornyokat látnak, ahol az orkok lándzsákkal és rövidíjakkal kilőtt lángoló nyílvevesszőkkel várják az esetleges betolakodókat

A kikötés úgy válik lehetségessé, hogy a tolvajok felhúzzák az orkok által jól ismert lobogót, amin egy bilincsbe vert kéz, és egy lándzsára tűzött koponya van. Ez jelzi az orkoknak, hogy a hajó kereskedelmi szándékkal érkezik. A kikötést követően mintegy húsz ork gyűlik a hajó köré teljes fegyverzetben, valamint a tornyokból még ennyi figyelni a cserét nyílvevesszőkkel. A kolónia létszámát nehéz megbecsülni, de a karakterek kb. 300-600 fő közé becslik, ehhez jön még 50-100 rabszolga. Az orkok közül előlép egy hatalmas, kb. két és fél láb magas példány, akin egy farkasmancsból készített amulett lóg, mellkasáról egy vésett mintákkal díszített bölénykoponya tekint le vészjóslóan a karakterekre. Az ork meglepően jól beszéli a közös nyelvet, ám hangja iszonyúan mély, Guruk néven mutatkozik be. Elmondja, hogy a Holdimádók törzséből való, és hogy ennek a klánnak, melyet Hullámlovasoknak (☺) hív, ő a vezetője. Kezében kétkezes csatabárddal tárgyal Zemithar-ral, majd miután megegyeztek, int fegyverével, s egyik alattvalója egy nagyobbacska láda pénzt hoz elő. Guruk felnyitja a ládát, majd beletúr, s egy marok pénzt dob fel a levegőbe. A láda tömve van pénzzel, ám réz, ezüst, és arany is van közte. Láthatóan nem jelent számukra ez értéket. Ha valamelyik karakter ért a számtanhoz (statisztika), vagy az értékbecsléshez, akkor megállapíthatja, hogy az orkoktól kb. 20-30 aranyat kapnak a tolvajok az öt rabszolgáért. A pénzek tiadlani és toroni fenségjelzést viselnek.

Ezután észak-nyugat felé viszik el őket a folyó felé, ahol egy szénbányában dolgoztatják őket. Az úton mellettük még 10 emberrel haladnak a 20 mérföldre lévő szénbánya felé, a rabszolgákat 10 ork kíséri, de a batárokból nincs sok esélyük kijutni. Felszerelésük is ott van velük, azt elviszik a bánya ember őreinek, hogy azok könnyebben fenntarthassák a rendet. A bányában kb. ötven rabszolga dolgozik velük együtt, ám a többiek már iszonyatosan rossz formában vannak, s a karakterek megérkezése napján már több, mint ötven meghalnak.

A bányából kijutva észak felé kell venniük az irányt, ott emelkedik a Wregg-Herd hegység, aminek a tetején a lerombolt orwellánus erőd van, amiről a vadász beszélt Tiadlanban. A Wregg-Herd és a Zogh-Word hegységek között elterülő 150 mérföldnyi síkság jól belátható, így a Wregg-Herd hegység csúcsáról könnyen meg lehet határozni a megfelelő irányt a bánya felé, egyenesen az Írtóztatókhoz.

2.5 Kikötés szabadon

Egészen más a helyzet, ha a karakterek valahogy megoldják, hogy ne kerüljenek rabigába a hajón. Ekkor követik a vadász útmutatását, és elindulnak felfelé a folyón. A Kruesht nem nevezhető éppen jól hajózhatónak, kisebb szigetek és kiálló sziklák gyakoriak a folyóban. Komoly folyami hajózásra nem is nagyon lenne alkalmas. A sodrás azonban nem különösebben erős, kisebb erőfeszítéssel fel lehet hajózni rajta. A sziklák azonban a teljes legénységet komoly megpróbáltatásoknak teszik ki. A matrózok kb. száz mérföldet hajlandók felhajózni a folyón, ott kiteszik a karaktereket egy nagyobb, 3 evezőpáros csónakkal, s mondják nekik, hogy a hajó a torkolattól nem messze fog várni rájuk. Az evezőkkel nem nevezhető nehéznek a haladás, a csónak még kb 8-10 ember elvitelére képes, ha esetleg ezzel akarnának visszatérni.

Ahogy azonban egyre beljebb és beljebb érnek, fokozatosan fáradnak el, s egy idő után ki kell kötniük a csónakot egy sziklásabb partszakaszon, ahol tudnak pihenni pár órát. Az evezés próbára teszi a karakterek állóképességét. Legalább 18-(a legkisebb állóképességű karakter állóképessége) számú órát kell pihenniük, amennyivel kevesebbet pihennek, annyi mérföld per órával lassabban haladnak (maximum 5 mérföld/órával mehetnek evezve). A pihenőt célszerű valami jól védhető, rejtettebb helyen tartani, lehetőleg nappal, hogy lássák az érkező veszélyeket.

Miután továbbindulnak, és egyre közelebb érnek a Holdimádók törzsének sáttortáborához, egyre veszélyesebb lesz a haladás. Sikerül észrevétlenül elhaladniuk egy halászcsónak mellett, de aztán egy kisebb, hat evezőpáros gálya veszi őket üldözőbe 12 goblinnal és 6 orkkal. Megfújnak egy kürtöt is, és a parton négy ork rohan mellettük wargokkal. Mivel látják, hogy a távolban 1-2 mérföldre ork sáttortábor van, célszerű itt kikötniük, és szembeszállni az ellenféllel. A partról az orkok lándzsákat dobnak rájuk, majd pedig előrántják csatabárdjukat, és szabadon engedik a wargokat. A gályás orkok nem tudják megközelíteni a partvidéket, ezért tovább mennek északnak a folyón. A parton egy csata zajlik le a karakterek és az ork csapat között, de sietniük kell, mert északról a szárazföldön egy negyed órán belül megérkeznek az orkok és a goblinok. Ha a csatát sikeresen befejezték, akkor elindulhatnak a Wregg-Herd hegység irányába, amit már innen is látni. A hegyre felmászva a helyzet az előző ponthoz hasonlós, innen már látni a Zogh-Word hegyet.

III. Gro Ugon

Szeretném felhívni a kalandmesterek figyelmét arra, hogy az alábbi események mindegyikére semmiképpen nem lesz idő, ezért kérném a KM-eket, hogy döntsék el, melyik epizód(ok) a szimpatikusak, és azokat tegye bele a saját meséjébe. Az epizódok számát kérek, igazítsátok a hátralevő időhöz. Ezeket a blokkokat maximum 1 órára, de inkább 30-45 percesre terveztük.

3.1 Éjszaka a Wregg-Herd bércein

A karakterek tudomására adható, hogy célszerű itt a hegyen megpihenni, mert annak ellenére, hogy a hegy tulsó oldalán félvad disznókat makkoltatnak az orkok, ez a környék biztonságosnak nevezhető, hiszen az orkok távol tartják magukat a Kard testvériség várainak romaitól, hisz ott gyakran kísértének szellemek.

Az álom hamar elnyomja őket, de csakhamar feketevértes lovagok jelennek meg körülöttük, és üvöltik a karaktereknek, hogy mindenki fel a vár fokára, támadnak az orkok. Miután felmentek, a vár körül tengernyi ork van, ameddig a szem ellát. A vár bástyájáról a varázslók fekete hullámokat eregetnek az ork seregek felé, azok pedig azonnal szörnyethalnak. Az orkok ostromgépekkel támadják a várat, és csakhamar leromboják az egyik bástyát, amin a feketemágusok álltak. Ekkor pteropták is megjelennek, és hatalmas köveket dobálnak a falakra. A hegyoldalon wargok hátán rohannak fel az orkok. A teljesvértes lovagok páncélját vajként hasítják a tökéletes súlyeloszlású, különösen jó acélból készült ork fegyverek.

Az egész illúzió voltára könnyű lehet rájönni, ám kitörni az illúzióból két módon lehet. Vagy egyszerűen távol mennek a vártól, olyan messze, ahol a mágia már elenyészik, vagy ha harcba szállnak az orkokkal, és meghalnak.

3.2 Éjszaka a völgyben – Goblin látogatók

A most következő események akkor következ(het)nek be, amikor a karakterek már elhagyták a Wregg-Herd hegységet, és a völgybe érkeznek. Egész napos hosszú séta (és esetleg más megpróbáltatások) után a karakterek egy völgyben elterülő erdőségben haladnak, amikor is valami mozgást vélnek felfedezni a fák között. Feltűnhet nekik, hogy a fák között mozgó alakok többen is vannak, alacsonyabbak egy embernél és jellegzetes, emberre nem jellemző hangokat adnak ki néha. Ekkor még nem támadják meg a csapatot, csupán megfigyelik őket, hogy hányan vannak, milyen fegyverekkel, azonban még aznap este, sötétedéskor lecsapnak a JK-kra: mérgezett tüket használnak, amit fúvócsövekből lőnek ki. A mérge egyszerűen ájulást okoz, akire esetleg nem hatna 1 tűnyi mérge, arra küldenek még párat, hogy biztosan kifeküdjön.

A JK-k még aznap éjjel ébrednek egy sötét barlangban, kezük hátrakötözve, csak az alap ruháik vannak rajtuk, fegyvereiket és egyéb értéktárgyaikat szépen eltávolították róluk a goblinok. Az itteni goblin törzset egy sámán vezeti (aki valójában nem áll semmilyen spirituális kapcsolatban a szellemekkel, csak egy egyszerű boszorkánymester). A goblinok másnap valamiféle ünnepet tartanak, amire nagy lakomát akarnak összehozni, és jól akarnak szórakozni.

A JK-k, ha képesek rá, akkor megszökhetnek még az éjjel folyamán, elkerülve a másnapi kínos eseményeket. A goblinok a dombság belsejében lévő barlangrendszerben élnek, a JK-kat pedig nem vitték túl mélyre, így a kijutás sem lehet olyan bonyolult, az éjszaka folyamán csak pár goblin őrökdi. Persze ha a cuccaikat is vissza akarják szerezni az mindjárt nem olyan egyszerű, mivel ki kell deríteni, hol rejtették el a goblinok, illetve ezt a helyet jóval jobban őrzik, mint a foglyokat (kb 10 goblin buzogányokkal, rövidkardokkal). Ha az őrökkel nem végeznek gyorsan, akkor azok lármázni kezdenek és jobb lesz a sátorfájukat szedni, mielőtt az egész törzs megjelenik a helyszínen. Esetleg másnap a nagy lakoma idején megpróbálhatnak bejutni és visszavenni a felszerelésüket.

Érdekesebb akkor a történet, ha nem tudnak/akarnak megszökni az éjjel során, így kénytelenek kivárni a másnap reggelt, amikor elviszik őket egy nagy barlangba, ahol az egész törzs összegyűlt. Itt nyomatják a dobokat, tűz körül táncolnak a goblinok, rituális énekeket kántálnak stb stb. A barlang közepén több hatalmas ón-kondér is található, alattuk ropog a máglyaméretű tűz, lehet látni ahogy az ételt dobálják bele(őzeket, nyulakat egészben, valamilyen ismeretlen növény gyökereit, hasonlók). A JK-kat bevezetik a terem közepére, a sámán pedig beszédet mond a törzsnek goblinul, ezután a JK-khoz fordul. Töri a közöset, jó pár szó nem jut eszébe, de azért valahogy elmagyarázza, hogy itt és most a goblinok szórakozni akarnak, méghozzá a JK-kon. Ha ők ezt nem tudják megadni, akkor rögtön mennek is a levesbe. A szórakoztatás módja csak a JK-kon múlik, harcolhatnak egymás ellen (ehhez akár még a fegyvereiket is visszakaphatják), bűvész trükköket mutatnak be, amit csak szeretnének. Lényeg az, hogy ha elég ügyesek, akkor itt el tudják ijeszteni a goblinokat valamilyen jól időzített varázslattal, netán ha levágják a sámánt, akkor nagy fejetlenség tör ki, és eközben elmenekülhetnek. Amint tudjuk, a goblinok azért nem valami bátrak, tehát az elijesztéssel egy élelmesebb csapatnak nem lesz gondja, viszont ha csak úgy neki mennek a goblinoknak, akkor elég kellemetlen szituációban találhatják magukat, mert a goblinok komoly túlerőben vannak, hiszen közel százan élnek itt ebben a barlangrendszerben.

3.4 Megérkezés a táborhoz

Egy nagyobb dombról, egy rejtekhelyről láthatják a völgyben elterülő sáortábor. A tábor közepén két hatalmas sátor van, az egyikbe viszik be a bányából felszínre került ércet, a másikban pedig a sámán lakhat, de úgy tűnik, ő nincs a környéken, mert a másik nagy sátrat 6 ork őrzi, míg a sámán sátránál nincsenek őrök. A sáortábor kezdetleges fakerítéssel van körülvéve, amivel a goblinokat és a rabszolgákat védik a medvéktől, farkasoktól. Egy szintén fából készült hatalmas faketreben tépik egymást a wargok, és egy másik összetákoltt, elkerített körben vannak az éppen pihenő rabszolgák. A tábor közvetlenül a bánya bejáratánál van, a bánya egy barlang mélyén található, hatalmas kocsikon hárman-négyen hozzák fel az emberek az ércet, azt a kocsikból a goblinok pakolják ki. Az orkok fa asztalok körül isszák az ugoni pálinkát, s néha szórakozásból megdobják súlyos korsóikkal a túl közel merészkedő goblinokat. A bejáratnál négy ork ül egy asztal körül, és figyelik, ahogy másik kettő bírkózik. A kerítésen van még rés a bánya bejáratánál, valamint a dombtetőről oda lehet jutni a

bánya bejáratához. A kerítésen van egy hátsó kapu is, de csak ha körbejárják a helyet, akkor veszik észre.

3.5 Kiszabadítási lehetőségek

3.5.1 Frontálisan

A tábor hosszas vizslatásával: az orkok kajálás közben semmi másra nem képesek figyelni, marakodnak egymással is, ekkor az őrhelyeiket is otthagyják páran. Szórakoznak a wargok marakodásán, amiket elvisznek néha magukkal vadászatokra. Mikor elmennek, két-három ork kiesik a tábor védelméből. A szellemhit gyakorlására este összegyűlnek a sámán sátra előtti tábortűznél, mély hangon dörögve, körbeugrálva a tüzet, tisztelik a Farkasszellemet. A sámán előjön, az orkok transzba esve egyszerre mozognak a rituális imára. Még a föld is megrepeg.

Napközben a rabok fenytésére lemegy egy rakat ork, így a fentiek kevesen maradnak, a nagy sátonál általában csak négyen vannak, az asztalnál szintén. Akik az asztalnál ülnek, mindig isznak, elég részegek már kb. délre. Magyarul csökkentett harcértékekkel küzdenek. A barlang: ld. fent.

3.5.2 A barlang szemből

Barlang: mennyezetről indák lógnak le, nagy távonként fáklyák, a helyigény érdekében a járat épp akkora, hogy egy ork elférjen lehajtott fejjel. A járatok bent természetes barlangrendszer eredményei, így vannak nagyobb üregek is, viszont olyan folyosók is, ahol épp egy ember féloldalt elfér. Bejárat után szerpentin utat lefelé, már lent lehet látni egy nagyobb termet, azt is csak néhány fáklya világítja meg, félhomály van, s lent egy út vezet tovább, ott áll egy ork. Lecsapják: mögötte egy csille, mellette négy lefogyott ember, beesett szemekben a félelem fénye csillan, egyikük gépiesen végzi munkáját, mintha mi sem történt volna, belefásult teljesen a robotolásba, a többiek viszont megtáncorodnak, és elkezdnek hátrálni a kalandozók elöl (persze csak ha azok nem magyarázzák ki magukat).

Mögöttük öles termetű, jobb bőrben lévő társuk a rabok közötti spiclik jellegzetes bőr öltözékében. Mikor meglátja a karaktereket, először ledermed, majd korbácsát előveszi, de ha eddig még nem csapták le, kiabálni kezd ☺, amire feljönnek az orkok, de ha nem mennek tágasabb terepre, egyszerre csak egy ork fér el, és mínuszokkal küzd (taktika af). Viszont ebből a helyzetből rövid időn belül fordítani tudnak az orkok, szóval nem baj, ha leszúrják a pajtit. Gyakorlatilag az összes lent lévő ork itt tolong a kiáltásra a kiszélesedő barlangban a szerpentin és a bejárat között, és csapnak, ahogy bírnak.

Ha leszúrják a tagot, mielőtt kiabálna: út folytatódik és egyre csak lejt, mire a fő fejtési területre érnek. Itt lefelé a szintek a „végtelenbe vesznek”, ork parancsszavak, ostorok csattogása hallatszik, emberek tucatjai kiégetten, beesett szemekkel végletekig kifáradva csákányolják elő az orkok között oly fontosnak számító ércet. Itt a sok rabszolga mellett van pár ork, akik a munkásokat dirigáló embereket rendszabályozzák. Azok pedig

mikor az orkok ütik, vagy lekiabálják őket, annál nagyobb hévvel csapkodják a rabszolgákat. Ha a karakterek nem rejtőzködnek, a háromszintes tárnarendszerből (alul újabb járatokat vájnak a falba, hogy más telérekkel teli barlangokba jussanak, felettük a már megnyitott tárna falából vájják ki az érceket, a fenti terület meg szinte teljesen kiürült ércekben) az orkok és a csicskásaik rájuk rontanak néhány embert hátrahagyva a szolgák felügyeletére. Ha győznek, megtudják a raboktól, hogy akiket keresnek, nem sokkal ezelőtt elvitték a Farkasszellemnek feláldozni a barlangjához, amit könnyen megtalálhatnak, csak keletnek kell menni félórányi járóföldet.

3.5.3 A bánya hátsó bejárata

A bánya túlsó bejárata megközelíthető, ha a tábor jó messze megkerülve (fél napi járóföld), s leereszkedve a domboldalon jutnak be a kerítésen lévő résen. Ezzel azonban az a gond, hogy a bánya másik bejárata egy ajtón keresztül vezet egy rövid folyosón keresztül egy hatalmas üregbe, ahol hullaszag uralkodik, s a wargok tépik szét a tetemeiket. Az üreg falán lévő vékony kis peremen át lehet jutni a termen, vagy átrohanva a wargok között, s a túlsó ajtót becsapva elzárják a wargok útját. Mindkét lehetőség nagyon veszélyes, hiszen a wargok felmászhatnak a terem oldalán, és veszélyes helyzetbe kerülhetnek a karakterek, a másik megoldás esetében viszont fennáll a lehetősége, hogy az ajtó zárva lesz:D

Az ajtó mögött két riadt ork őrt találnak, akiket ha gyorsan levágnak, akkor nem lesz gond, ha azonban legyengítik őket, akkor segítségért kezdenek kiabálni.

Innentől ez a járat rövidesen egyesül a másikkal, és a két szál ugyanaz lesz.

3.6 A vérfarkas

Miután a barlangban vagy valahol a táborban megtudják, hogy az áldozatokat feláldozták a Farkasszellemnek, akkor megpróbálnak bejutni a barlangjába. A barlang könnyedén megtalálható, ám benne semmilyen világítás nincs. A barlangrendszer hatalmas folyosókból és hatalmas termekből áll, ebből rá lehet jönni, hogy itt egy hatalmas lény él. Ha ezt a jelet nem fedeznék fel, akkor a hamarosan érkező üvöltés, ami megrázza a járatokat, és belehasít a játékosok dobhártyájába elég meggyőző lesz.

Amennyiben önszántukból nem mennek be a barlangba, akkor menekülés közben nem bírnak a túlerővel, és a dühös ork sámán úgy dönt, hogy mindenki megy a Farkasszellemhez.

A Farkasszellem barlangjában számtalan ember és néhány ork tetem fekszik a földön, a szellemet magát azonban nem látják sehol. A barlangban a dögszag és a farkas szaga keveredik. A csarnok túlsó felén egy nagyon masszív vas ajtó van, ám ezt csak fáklyával láthatják. Miközben a karakterek a teremben tartózkodnak, egy meglepetésszerű támadás éri őket a csarnok egy magasabb szintjéről. A támadás lehetőleg egy harcost érjen, mert pusztító erejével majd' biztosan túltüti az áldozatot. A farkassal való harc kegyetlen, és hosszadalmas. Asztrál és mentálmágia nem hat rá, amennyiben FP-i elfogynak, a Vérfarkas elhagyja az ork testét, egy hatalmas orkká alakul, aki 0 FP-n van.

Valószínűbb azonban, hogy a farkas FP-i fogytán felugrik egy magasabb szintre, s eltűnik egy járatban.

Okosabb karakterek megpróbálhatnak bejutni az ajtón, ami a terem túlsó felén van. Legnagyobb meglepetésükre az ajtó nyitva van, és egy kör alakú terembe nyílik (melyen építészettel látni, hogy mesterségesen készült. A terem egy kirekesztő varázskör veszi körül, így a terembe a farkas nem teheti be a lábát.

A teremben megtalálják a sarokba guggolva a reszkető bátyját a wier nőnek, egy fiatal, 16 év körüli fiút, és a Kinora ház fejét, aki azonban már elvérzett. A terem közepén van egy obeliszk, amin közös nyelven van egy véset, az obeliszk fölött lebeg egy üvegcsé tinta és benne lúdtoll. Ha a tintával és a lúdtollal átírják a vésetet, majd felolvassák a közös nyelven írt szavakat („A távolság nem akadály”), akkor a körön belül lévő lényeket a kör egy varázslótoronyba teleportálja, ahol a wier nő egyből ráront a tetemre, a frissen elhalálozott Kinora házi nemes véréét kezdi szívni mohó módon.

3.8 Epilógus : újra Tiadlanban

A toronyból a kijutás a wier számára nem volt lehetséges, mert az ajtó zárva van, évtizedek óta. Az ajtón való kijutáshoz hatalmas erő kell (minimum 19), vagy tolvajnak zárnyitás képesség, esetleg valamilyen mágia. Az erőt pszi-vel is meg lehet növelni.

A toronyból kijutva Tiadlanban vannak, üdörivalgás, minden...

Zeron Nimaan (Félelf bárd) – ETK

Zeron Nimaan félelf bárd, a csapat vezéregyénisége. Erionban született, nem ismerte szüleit. Az utcán nevelkedett, kitanulta a nagyvárosi élet minden csínját-bínját. Eléggé nagyra tartja magát, másokat (főleg idegeneket) nagyon lekezel, semmibe vesz. A hajótolvaj csapatban ő az agytröszt, ő tervezi meg, kit fosszanak ki és miképp. Bárd mágiája ebben nagy segítségére van, gyakran használ illúziókat mások megtévesztésére (ebben nagy örömét is leli, hogy átverheti a sok lámát). Hangszere egy csontfurulya, ezt azonban ritkán mutatja meg, leginkább varázslataihoz használja.

Tulajdonságok:

Erő:	13
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	16
Állóképesség:	12
Egészség:	12
Szépség:	16
Intelligencia:	17
Akaraterő:	13
Asztrál:	13
Észlelés:	15

Harcértékek:

KÉ:	40
TÉ:	75
VÉ:	130
CÉ:	30
Sebzés:	K6+1
ÉP:	9
FP:	45
Pszi:	26
Mana:	42
Tám/kör:	2

Képzettségek:

Fegyverhasználat – tőr kard	AF
Hajózás	MF
Vadászat/Halászat	AF
Úszás	MF
Színészet	AF
Nyelvek:	erv
	közös
	ork
	aszisz
	tiadlani

Fegyverzet:

Tőr kard
Tőr
Könnyű nyílpuska
Hárítótőr

Egyéb felszerelés:

Színes (zöld) ruházat
10 ezüstpénz
Arany nyaklánc
Csontfurulya

... ETK bárd képzettségek

Lopódzás	70%
Mászás	40%
Ugrás	70%
Esés	50%
Lopózás	70%
Rejtőzés	80%

Zemithar Zyrustafér (Boszorkánymester) – ETK

Zemithar egy boszorkánymester, a tolvajbanda tagja, akik a hajót el akarják rabolni. A boszorkánymester nincs hozzá szokva a tengeri utazáshoz, ezért viharban, ha nagyon hullámzik a tenger, rosszul lesz. Nem szívelelik a hajó matrózai, navigátor a hajón.

Tulajdonságok:

Erő:	10
Gyorsaság:	13
Ügyesség:	16
Állóképesség:	11
Egészség:	12
Szépség:	10
Intelligencia:	16
Akaraterő:	14
Asztrál:	16
Észlelés:	16

Harcértékek:

KÉ:	40
TÉ:	60
VÉ:	120
CÉ:	40
Sebzés:	K6+ájulást okozó mérég
ÉP:	8
FP:	50
Pszí:	31
Mana:	42
Tám/kör:	1 (tőr)

Képzettségek:

Fegyverhasználat (Tőr)	AF
Nyomkövetés	AF
Herbalizmus	MF
Mérégkeverés	MF
Pszí	MF
Alkímia	AF
Hátbaszúrás	MF
Térképészet	MF
Írás/Olvadás	AF
Lopódzás	70%
Rejtőzés	70%

Fegyverzet:

Tőr

Egyéb felszerelés:

Távcső
Tőr
Tengerész ruházat
5 adag ájulást okozó mérég
kézi nyílpuska

Lirian Daitar (Tolvajbanda tagja, nő, harcos(2)/tolvaj(4)) – ETK

Lirian Daitar a csapat egyetlen női tagja. Abaszisban született eme csábos nőszemély, aki a csapat olyan problémáit oldja meg, ahol a férfi erő hasztalan. Nem boszorkány azonban, „átlagos” női praktikákat űz. Hivalkodó jellem, kéretni magát. A karakterekkel közelebbi ismeretségbe is kerülhet, látszólag teljesen ártatlanul. Valójában Zeronnak szerez információt a hajón utazó másik bandáról (JK-k). JK-k előtt úgy tünteti fel magát mintha egyedül utazó hölgy lenne. Veszély esetén tőrrel védi meg magát, még hozzá egyszerre kettővel. Ezt egész ügyesen teszi, ráadásul mérgeket is használ ha úgy látja jónak.

Tulajdonságok:

Erő:	13
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	16
Állóképesség:	12
Egészség:	14
Szépség:	15
Intelligencia:	14
Akaraterő:	14
Asztrál:	17
Észlelés:	13

Harcértékek:

KÉ:	36
TÉ:	65
VÉ:	110
CÉ:	0
Sebzés:	k6
ÉP:	12
FP:	54
Psz: -	MME: 35
Mana: -	AME: 35 (Boszmester műve)

Képzettségek:

Fegyverhasználat – tőr	AF
Lovaglás	MF
Úszás	AF
Hajózás	AF
Nyomkövetés	AF
Nyelvek:	Aszisz 4
	Erv 4
	Közös 4
Szexuális kultúra	AF
Lélektan	AF
Színészet	MF
Hátbaszúrás	AF
Lopózás	60%
Rejtőzés	60%
Zsebmetszés	60%
Ugrás	80%

Fegyverzet:

Tőr

Egyéb felszerelés:

Tengerész ruházat
5 ezüst készpénzben

Dzsoffra Hadzel (Tolvaj) – ETK

Dzsoffra Hadzel dzsad családból származik, szülei jómódú kereskedők voltak. Fiatal korában sokat utazott apjával különböző karaván utakra az Ibarán kívül és belül egyaránt. Sok embert megismert, megtanulta az egyes népek szokásait, hozzászokott az utazó, nagyvilági életmódhoz. 17 éves korában apjával és anyjával végeztek útonálló banditák, otthonukat kifosztották. Mivel az Ibarában nem talált megélhetést, egy-két alkalmi tolvajmunkán kívül, ezért úgy döntött Erionban próbál szerencsét. Itt találkozott Zeron-nal, a félelf bárdal. Azóta is együtt járnak a világot társaikkal együtt. Szélhámos életmódot élnek, embereket vernek át, rabolnak ki. Gyakran tesznek szert nagyobb vagyona, de hála szeszélyes életmódjuknak hamar túl is adnak rajta. A csapatuk szereti inkább furfanggal megoldani a dolgokat, mintsem erőszakkal. Ebben Dzsoffra is nagy segítségükre van, mivel sokfelé ismeri a helyi szokásokat, kultúrát. Emellett alvilági élete során tapasztalatot szerzett a behatolás, zsebmetszés, lopakodás „nemes” művészetében. A csapatban nem törekszik vezető szerepre, megelégszik azzal, hogy utasításokat adnak neki és elvégzi a maga kis feladatát, majd részt vesz a zsákmányon való osztzkodásban.

Tulajdonságok:

Erő:	10
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	18
Állóképesség:	11
Egészség:	12
Szépség:	10
Intelligencia:	13
Akaraterő:	11
Asztrál:	13
Észlelés:	17

Harcértékek:

KÉ:	40
TÉ:	65
VÉ:	110
CÉ:	60
Sebzés:	k10/K3+ájulást okozó mérég
ÉP:	8
FP:	40
Pszi:	-
Mana:	-
Tám/kör:	1 (tőr)/2 kézi nyílpuska

Képzettségek:

Fegyverhasználat (Tőr)	AF
Nyomkövetés	AF
Hamisítás	MF
Hátbaszúrás	AF
Írás/Olvasás	AF
Fegyverdobás	MF
Álcázás/Álruha	MF
Színészet	AF
Lélektan	AF
Mellébeszélés	AF
Szabadulóművészet	AF
Kínzás elviselése	AF
Belharc	MF
Földharc	AF

Lopódzás	70%
Rejtőzés	70%
Ugrás	60%
Zsebmetszés	70%
Csapdafelfedezés	70%
Titkosajtó keresés	80%

Fegyverzet:

Dzsambia
Kézi nyílpuska

Egyéb felszerelés:

Távcső
Tőr
Tengerész ruházat
5 adag ájulást okozó mérég

Zoghur (Vérfarkas ork) – ETK

Zoghur egy hatalmas ork harcos volt, mígnem egy tavaszi estén egy Efretiulus Orsio nevű mágus hatalmába nem kerítette, s egy szörnyűségektől megsegítve egy vérfarkast nem idézett, hogy megfertőzze az ork harcos lelkét, s létrehozzon belőle egy megfélemlíthetetlen fenevadat, amit az orkok ráadásul istenként tisztelnek. A vérfarkas egy barlangban él, amelynek falai megremegnek a farkas ordításától. Az ork harcos maga is elérte a 240 hüvelyk magasságot, ám farkas alakot öltve három láb magas iszonyúan gyors izomkolosszussal állhatnak szemben a karakterek.

Tulajdonságok:

Erő:	21 (25)
Gyorsaság:	14 (20)
Ügyesség:	14 (20)
Állóképesség:	18 (21)
Egészség:	20 (25)
Szépség:	8 (8)
Intelligencia:	11 (11)
Akaraterő:	12 (19)
Asztrál:	10 (8)
Észlelés:	14 (20)

Harcértékek:

KÉ:	66
TÉ:	120
VÉ:	120+20 (Ugrás)
CÉ:	0
Sebzés:	2K6+10/3K6+5
ÉP:	-
FP:	120
Pszi:	-
Mana:	-
Tám/kör:	3 (mancs–mancs–harapás)

Képzettségek:

Fegyverhasználat – karom	MF
Nyomkövetés	MF
Futás	MF
Bírkózás	MF
Földharc	MF
Fegyvertörés	MF
Lefegyverzés	MF
Vadászat/Halászat	MF
Lopódzás	70%
Mászás	100%
Ugrás	100%
Esés	100%

Fegyverzet:

Karom és harapás

Egyéb felszerelés:

Nincs

Drehbar Gruis D'Orsio (wier nő öccse, Orsio család legfiatalabb sarja)

Tulajdonságok:

Erő:	18
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	15
Állóképesség:	15
Egészség:	14
Szépség:	11
Intelligencia:	14
Akarakterő:	13
Asztrál:	12
Észlelés:	12

Harcértékek:

KÉ:	50
TÉ:	100
VÉ:	150
CÉ:	0
Sebzés:	K10+3
ÉP:	14
FP:	80
Psz: -	MME: 43
Mana: -	AME: 42

Bérvarázsló csinálta a pajzsokat.

Képzettségek:

Fegyverhasználat - Mesterkard	MF
Lovaglás	MF
Erv nyelv	5.fok
Közös nyelv	5.fok
Tiadlani nyelv	5.fok
Etikett	MF
Politika/Diplomácia	AF
Heraldika	MF
Írás/Olvasás	Af
Vértviselet	MF
Lefegyverzés	MF
Fegyvertörés	MF
Hadvezetés	MF

Fegyverzet:

Mesterkard
Abbit sodronying (4 sfé)

Egyéb felszerelés:

Nemesi ruházat
Gyűrű

Kurio Juun (wier nő testőrségének kapitánya)

Tulajdonságok:

Erő:	17
Gyorsaság:	15
Ügyesség:	14
Állóképesség:	15
Egészség:	14
Szépség:	10
Intelligencia:	11
Akaraterő:	13
Asztrál:	12
Észlelés:	14

Harcértékek:

KÉ:	40
TÉ:	90
VÉ:	150
CÉ:	0
Sebzés:	K10+2
ÉP:	12
FP:	60
Pszí: -	MME: 30
Mana: -	AME: 30

Bérvarázsló csinálta az ellenállásokat.

Képzettségek:

Fegyverhasználat - Hosszúkard	MF
Pajzshasználat	AF
Lovaglás	MF
Lefegyverzés	MF
Ökölharc	AF
Tiadlani nyelv	4.fok
Közös nyelv	4.fok
Vadászat/Halászat	AF
Fegyverhasználat - Tőr	AF
Fegyverhasználat - Szablya	AF
Fegyverhasználat - Rövidkard	AF
Hadvezetés	AF

Fegyverzet:

Hosszúkard
Tőr
Közepes pajzs

Egyéb felszerelés:

Ruházat

Oizi, Uria, Ella

3 harcművész lány, Olistar testőrei

Tulajdonságok:

Erő:	16
Gyorsaság:	15
Ügyesség:	15
Állóképesség:	15
Egészség:	14
Szépség:	12
Intelligencia:	14
Akarakterő:	14
Asztrál:	14
Észlelés:	14

Képzettségek:

Ökölharc	MF
Lefegyverzés	MF
Lovaglás	MF
Nyomkövetés	AF
Herbalizmus	AF
Tiadlani nyelv	4.fok
Közös nyelv	4.fok
Etikett	AF
Pszi (Slan)	MF
Sebgyógyítás	AF
Futás	AF
Írás/Olvadás	AF

Harcértékek,zárójelben chi-harccal:

KÉ:	40(55)
TÉ:	70(100)
VÉ:	120(150)
CÉ:	0
Sebzés:	K6+1
ÉP:	10
FP:	60
Pszi: 35	MME: 39(slan pszi pajzs)
Mana: -	AME: 39(slan pszi pajzs)

Fegyverzet:

-

Egyéb felszerelés:

Ruházat (cseléd)

Olioster Almandra (védelmezett nemes)

Tulajdonságok:

Erő:	14
Gyorsaság:	13
Ügyesség:	13
Állóképesség:	15
Egészség:	14
Szépség:	12
Intelligencia:	11
Akarakterő:	14
Asztrál:	12
Észlelés:	14

Harcértékek:

KÉ:	35
TÉ:	80
VÉ:	115
CÉ:	0
Sebzés:	k10
ÉP:	12
FP:	55
Psz: -	MME: 44
Mana: -	AME: 42

Bérvarázsló csinálta.

Képzettségek:

Fegyverhasználat - Hosszúkard	MF
Pajzshasználat	AF
Lovaglás	MF
Erv nyelv	5.fok
Közös nyelv	5.fok
Tiadlani nyelv	5.fok
Etikett	MF
Vértviselet	AF
Fegyverhasználat - Szablya	AF
Politika/Diplomácia	MF
Hadvezetés	AF
Heraldika	MF
Írás/Olvasás	Af

Fegyverzet:

Hosszúkard
Mellvért (4 sfé)

Egyéb felszerelés:

Nemesi ruházat
Gyűrű
Díszes kardhüvely

és egyéb képzettségek amelyek egy nemesnek szükségesek lehetnek

Ewre Almandra (védelmezett nemes fia)

Tulajdonságok:

Erő:	12
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	15
Állóképesség:	12
Egészség:	11
Szépség:	15
Intelligencia:	13
Akaraterő:	13
Asztrál:	12
Észlelés:	12

Harcértékek:

KÉ:	35
TÉ:	60
VÉ:	110
CÉ:	0
Sebzés:	K6+2
ÉP:	8
FP:	60
Pszi: -	MME: 43
Mana: -	AME: 42

Bérvarázsló csinálta a pajzsokat.

Képzettségek:

Fegyverhasználat - Tőr kard	MF
Lovaglás	AF
Erv nyelv	5.fok
Közös nyelv	5.fok
Tiadlani nyelv	5.fok
Étikett	MF
Politika/Diplomácia	AF
Heraldika	MF
Írás/Olvasás	Af

Fegyverzet:

Tőr kard

Egyéb felszerelés:

Nemesi ruházat
Gyűrű

és egyéb képzettségek amelyek egy nemesnek szükségesek lehetnek

Ork kapitány

Tulajdonságok:

Erő:	21
Gyorsaság:	15
Ügyesség:	15
Állóképesség:	16
Egészség:	15
Szépség:	10
Intelligencia:	10
Akaraterő:	10
Asztrál:	9
Észlelés:	15

Képzettségek:

Fegyverhasználat – csatabárd	MF
Nyomkövetés	AF
Vadonjárás	MF
Ork nyelv	5.fok
Vadászat/Halászat	AF
Fegyverhasználat – buzogány	AF
Fegyverhasználat – dárda	AF
Fegyverhasználat – hosszúkard	AF
Kétkezesharc	MF
Fegyvertörés	MF
Vértviselet	MF

Harcértékek:

KÉ:	50
TÉ:	100
VÉ:	150
CÉ:	0
Sebzés:	k10+6
ÉP:	16
FP:	70
Pszi: –	MME:45
Mana: –	AME:45

Sámánja adta (névadás szertartás,
MTK)+talizmán

Fegyverzet(egyéntől függően):

2 db Csatabárd, egykezes kezés (k10+6)
Kivert bőr(2 SFÉ)

Egyéb felszerelés:

Ruházat
Bölénykoponya mellkasán
Ork pálinka butykosban
Csontékszerek
Talizmán(+30 ellenállás)

Ork sámán

Tulajdonságok:

Erő:	16
Gyorsaság:	14
Ügyesség:	14
Állóképesség:	13
Egészség:	14
Szépség:	9
Intelligencia:	15
Akaraterő:	18
Asztrál:	11
Észlelés:	12

Harcértékek:

KÉ:	30
TÉ:	70
VÉ:	110
CÉ:	20
Sebzés:	k6+1
ÉP:	11
FP:	70
Pszi: -	MME: 48
Mana: 56	AME: 41

(névadás szertartás, MTK, amulett).

Képzettségek:

Fegyverhasználat – hosszúbot	MF
Nyomkövetés	AF
Vadonjárás	MF
Ork nyelv	5.fok
Vadászat/Halászat	AF
Vallásismeret(Farkasszellem)	MF
Herbalizmus	MF
Méregkeverés	MF
Sebgyógyítás	MF
Éneklés	MF
Legendaismeret(ork kultúrkörből)	MF
Tánc(rituális)	AF

Fegyverzet:

sámánbot(hosszúbot)

Egyéb felszerelés:

Ruházat
Ork pálinka butykosban
Csontékszerek
Szerteretáshoz szükséges dolgok

Orkok

Megjelenők száma: -őrjáratok Gro Ugonban: kb. 10 fő

-tábor körüi őréségl: 2-3 ork jár körbe, ilyen csoportokból

van több

- bányában: kb 5 dolgozó emberre jut 2 ork

Tulajdonságok:

Erő:	17
Gyorsaság:	13
Ügyesség:	14
Állóképesség:	15
Egészség:	14
Szépség:	9
Intelligencia:	10
Akaraterő:	10
Asztrál:	9
Észlelés:	15

Harcértékek:

KÉ:	40
TÉ:	80
VÉ:	120
CÉ:	0
Sebzés:	fegyvertől függően
ÉP:	14
FP:	60
Pszi: -	MME:15
Mana: -	AME:15
Sámánja adta (névadás szertartás, MTK).	

Képzettségek:

Fegyverhasználat - csatabárd	MF
Nyomkövetés	AF
Vadonjárás	MF
Ork nyelv	5.fok
Vadászat/Halászat	AF
Fegyverhasználat - buzogány	AF
Fegyverhasználat - dárda	AF
Fegyverhasználat - hosszúkard	AF
Vértviselet	AF

Fegyverzet(egyéntől függően):

Hosszúkard (k10+2)
Csatabárd, kétkezes (3k6+2)
Dárda (k6+3)
Közepes pajzs, bőrvért (2 SFÉ)

Egyéb felszerelés:

Ruházat
Ork pálinka butykosban
Csontékszerek

Zior Elikios (védelmezett család fegyvernöke)

Tulajdonságok:

Erő:	16
Gyorsaság:	14
Ügyesség:	14
Állóképesség:	15
Egészség:	14
Szépség:	10
Intelligencia:	11
Akaraterő:	11
Asztrál:	12
Észlelés:	14

Harcértékek:

KÉ:	35
TÉ:	80
VÉ:	130
CÉ:	0
Sebzés:	K10+1
ÉP:	12
FP:	60
Pszí: -	MME: 41
Mana: -	AME: 42

Bérvarázsló csinálta az ellenállást.

Képzettségek:

Fegyverhasználat - Hosszúkard	MF
Pajzshasználat	AF
Lovaglás	MF
Vértviselet	AF
Etikett	AF
Tiadlani nyelv	5.fok
Közös nyelv	4.fok
Hadvezetés	AF
Fegyverismeret	AF

Fegyverzet:

Hosszúkard
Tőr (k6+1)
Sodronying (3 sfé)

Egyéb felszerelés:

Ruházat

és egyéb fegyvernöknek fontos képzettségek

Lyso Orsio (wier nő)

Tulajdonságok:

Erő:	12
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	16
Állóképesség:	14
Egészség:	18
Szépség:	15
Intelligencia:	14
Akaraterő:	14
Asztrál:	14
Észlelés:	15

Képzettségek:

Fegyverhasználat – Hosszúkard	MF
Jog/Törvénykezés	AF
Lovaglás	MF
Etikett	MF
Politika/Diplomácia	AF
Erv nyelv	5.fok
Közös nyelv	5.fok
Tiadlani nyelv	5.fok
Vadászat/Halászat	AF
Fegyverhasználat – Tőr	AF
Pszí	AF
Lélektan	AF

Harcértékek:

KÉ:	40
TÉ:	90
VÉ:	140
CÉ:	0
Sebzés:	K10+2
ÉP:	14
FP:	60
Pszí: 25	MME: 29
Mana: –	AME: 29

Fegyverzet:

–

Egyéb felszerelés:

Nemesi ruházat

Dzsoffra Hadzel dzsad családból származik, szülei jómódú kereskedők voltak. Fiatal korában sokat utazott apjával különböző karaván utakra az Ibarán kívül és belül egyaránt. Sok embert megismert, megtanulta az egyes népek szokásait, hozzászokott az utazó, nagyvilági életmódhoz. 17 éves korában apjával és anyjával végeztek útonálló banditák, otthonukat kifosztották. Mivel az Ibarában nem talált megélhetést, egy-két alkalmi tolvajmunkán kívül, ezért úgy döntött Eriónban próbál szerencsét. Itt találkozott Zeron-nal, a félelf bárdal. Azóta is együtt járják a világot társaikkal együtt. Szélhámos életmódot élnek, embereket vernek át, rabolnak ki. Gyakran tesznek szert nagyobb vagyónra, de hála szeszélyes életmódjuknak hamar túl is adnak rajta. A csapatuk szereti inkább furfanggal megoldani a dolgokat, mintsem erőszakkal. Ebben Dzsoffra is nagy segítségükre van, mivel sokfelé ismeri a helyi szokásokat, kultúráját. Emellett alvilági élete során tapasztalatot szerzett a behatolás, zsebmetés, lopakodás „nemes” művészetében. A csapatban nem törekszik vezető szerepre, megelégszik azzal, hogy utasításokat adnak neki és elvégzi a maga kis feladatát, majd részt vesz a zsákmányon való osztzkodásban.

Zeron Nimaan félelf bárd, a csapat vezéregyénisége. Eriónban született, nem ismerte szüleit. Az utcán nevelkedett, kitanulta a nagyvárosi élet minden csínyját bínyját. Eléggé nagyra tartja magát, másokat (főleg idegeneket) nagyon lekezel, semmibe vesz. A hajótolvaj csapatban ő az agytröszt, ő tervezi meg, kit fosszanak ki és miképp. Bárd mágiája ebben nagy segítségére van, gyakran használ illúziókat mások megtévesztésére (ebben nagy örömet is leli, hogy átverheti a sok lámát). Hangszere egy csontfurulya, ezt azonban ritkán mutatja meg, leginkább varázslataihoz használja.

Lirian Daitar a csapat egyetlen női tagja. Abaszisban született eme csábos

nőszemély, aki a csapat olyan problémáit oldja meg, ahol a férfi erő hasztalan. Nem boszorkány azonban, „átlagos” női praktikákat űz. Hivalkodó jellem, kéreti magát. A karakterekkel közelebbi ismeretségbe is kerülhet, látszólag teljesen ártatlanul. Valójában Zeronnak szerez információt a hajón utazó másik bandáról (JK-k). JK-k előtt úgy tünteti fel magát mintha egyedül utazó hölgy lenne. Veszély esetén tőrrel védi meg magát, méghozzá egyszerre kettővel. Ezt egész ügyesen teszi, ráadásul mérgeket is használ ha úgy látja jónak.

Zemithar Zyrustifer, a csapat boszorkánymestere. Toroni férfi fekete, vállig érő hajjal. A csapat legerőszakosabb tagja, talán ő kedveli a legkevésbé azokat a furfangos dolgokat, amiket Zeron eszel ki. Cserébe, hogy ezeket elviselje, magának követeli a legtöbb jusot a zsákmányukból. A JK-kal nem igazán foglalkozik, nem szeretne szóba elegyedni velük, ha azok mégis ragaszkodnak hozzá akkor mogorván küldi el őket a fenébe. Nincs igazán ínyére ez az utazás, mert nem szeret hajózni. Ezt néha kifejezi oly módon, hogy kidobja a taccsot (hol a tengerbe, hol az őt idegesítő JK lábára).

Kildar Nauryl, szintén toroni férfi. A csapat kardforgatója, ő ért leginkább a harchoz. Egy hosszú és egy rövid kardot forgat egyszerre, harcban félelmetes ellenfél. Ő képviseli a józan paraszti észet a csapatban, ha Zeron tervei már túlságosan bonyolulttá válnak, ő mindig rá tud mutatni egy egyszerűbb megoldásra. Régen szerelmes volt Lirianba, de a lány csapongó jelleme miatt kiábrándult belőle, azóta nem igazán kedveli. A JK-k ezt a kis ellentétet ki is használhatják, mivel Kildar révén megtudhatják, hogy Lirian nem magányos utazó, annak ellenére, hogy nekik ezt állítja. Ezt véletlen elkottyinthatja nekik vagy ki is szedhetik belőle.

Drehbar Gruis D'Orsio (wier nő öccse, Orsio család legfiatalabb sarja)

Tulajdonságok:

Erő:	18
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	15
Állóképesség:	15
Egészség:	14
Szépség:	11
Intelligencia:	14
Akarakterő:	13
Asztrál:	12
Észlelés:	12

Harcértékek:

KÉ:	50
TÉ:	100
VÉ:	150
CÉ:	0
Sebzés:	2k6+3
ÉP:	14
FP:	80
Psz:	-
MME:	33
Mana:	-
AME:	32

Bérvarázsló csinálta a pajzsokat.

Képzettségek:

Fegyverhasználat – Mesterkard	4.fok
Lovaglás	3.fok
Erv nyelv	3.fok
Közös nyelv	3.fok
Tiadlani nyelv	3.fok
Etikett	4.fok
Politika/Diplomácia	3.fok
Heraldika	4.fok
Írás/Olvasás	2.fok
Vértviselet	4.fok
Taktika	3.fok
Hadvezetés	3.fok

Fegyverzet:

Mesterkard
Abbit sodronying (4+2 sfé)

Egyéb felszerelés:

Nemesi ruházat
Gyűrű

Ewre Almandra (védelmezett nemes fia)

Tulajdonságok:

Erő:	12
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	15
Állóképesség:	12
Egészség:	11
Szépség:	15
Intelligencia:	13
Akaraterő:	13
Asztrál:	12
Észlelés:	12

Harcértékek:

KÉ:	45
TÉ:	60
VÉ:	110
CÉ:	0
Sebzés:	K10
ÉP:	11
FP:	50
Psz:	- MME: 33
Mana:	- AME: 32

Bérvarázsló csinálta a pajzsokat.

Képzettségek:

Fegyverhasználat - Tőrkard	4.fok
Lovaglás	2.fok
Erv nyelv	3.fok
Közös nyelv	3.fok
Tiadlani nyelv	4.fok
Etikett	4.fok
Politika/Diplomácia	2.fok
Heraldika	3.fok
Írás/Olvadás	2.fok

Fegyverzet:

Tőrkard

Egyéb felszerelés:

Nemesi ruházat
Gyűrű

és egyéb képzettségek amelyek egy nemesnek szükségesek lehetnek

Kurio Juun (wier nő testőrségének kapitánya)

Tulajdonságok:

Erő:	17
Gyorsaság:	15
Ügyesség:	14
Állóképesség:	15
Egészség:	14
Szépség:	10
Intelligencia:	11
Akaraterő:	13
Asztrál:	12
Észlelés:	14

Harcértékek:

KÉ:	40
TÉ:	90
VÉ:	150
CE:	0
Sebzés:	2K6+2
ÉP:	14
FP:	70
Psz: -	MME: 33
Mana: -	AME: 32

Bérvarázsló csinálta az ellenállásokat.

Képzettségek:

Fegyverhasználat - Hosszúkard	4.fok
Pajzshasználat	3.fok
Lovaglás	3.fok
Pusztakezes harc	2.fok
Tiadlani nyelv	3.fok
Közös nyelv	3.fok
Vadászat/Halászat	2.fok
Fegyverhasználat - Tórjellegű	2.fok
Hadvezetés	2.fok
Vértviselet	4.fok

Fegyverzet:

Hosszúkard
Tór
Közepes pajzs
Sodronying(3+2 SFÉ)

Egyéb felszerelés:

Ruházat

Lyso Orsio (wier nő)

Tulajdonságok:

Erő:	12
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	16
Állóképesség:	14
Egészség:	18
Szépség:	15
Intelligencia:	14
Akarakterő:	14
Asztrál:	14
Észlelés:	15

Képzettségek:

Fegyverhasználat – Hosszúkard	4.fok
Jog/Törvénykezés	2.fok
Lovaglás	3.fok
Etikett	4.fok
Politika/Diplomácia	2.fok
Erv nyelv	2.fok
Közös nyelv	3.fok
Tiadlani nyelv	4.fok
Vadászat/Halászat	2.fok
Fegyverhasználat – Tőr	4.fok
Pszi	3.fok
Lélektan	3.fok

Harcértékek:

KÉ:	40
TÉ:	80
VÉ:	130
CÉ:	0
Sebzés:	k10
ÉP:	14
FP:	50
Pszi:	28
Mana:	-
MME:	32
AME:	32

Fegyverzet:

Díszes tőr elrejtve(k10)

Egyéb felszerelés:

Nemesi ruházat
Ékszerek
Tőr rejtve

Oizi, Uria, Ella

3 harcművész lány, Olister testőrei

Tulajdonságok:

Erő:	16
Gyorsaság:	15
Ügyesség:	15
Állóképesség:	15
Egészség:	14
Szépség:	12
Intelligencia:	14
Akarakterő:	14
Asztrál:	14
Észlelés:	14

Képzettségek:

Harcművészet(pusztakéz)	4.fok
Lovaglás	3.fok
Nyomkövetés	2.fok
Herbalizmus	2.fok
Tiadlani nyelv	3.fok
Közös nyelv	3.fok
Etikett	3.fok
Pszi (Slan)	4.fok
Sebgyógyítás	2.fok
Futás	3.fok
Írás/Olvasás	3.fok

Harcértékek,zárójelben chi-harccal:

KÉ:	40(55)
TÉ:	80(95)
VÉ:	125(140)
CÉ:	0
Sebzés:	K10+1(K10+7)
ÉP:	14
FP:	70
Pszi: 35	MME: 39(slan pszi pajzs)
Mana: -	AME: 39(slan pszi pajzs)

Fegyverzet:

-

Egyéb felszerelés:

Ruházat (cseléd)

Olioster Almandra (védelmezett nemes)

Tulajdonságok:

Erő:	14
Gyorsaság:	13
Ügyesség:	13
Állóképesség:	15
Egészség:	14
Szépség:	12
Intelligencia:	11
Akarakterő:	14
Asztrál:	12
Észlelés:	14

Harcértékek:

KÉ:	35
TÉ:	80
VÉ:	115
CÉ:	0
Sebzés:	k10
ÉP:	12
FP:	55
Pszi: -	MME: 34
Mana: -	AME: 32

Bérvarázsló csinálta.

Képzettségek:

Fegyverhasználat - Hosszúkard	4.fok
Pajzshasználat	3.fok
Lovaglás	2.fok
Érv nyelv	3.fok
Közös nyelv	3.fok
Tiadlani nyelv	3.fok
Etikett	4.fok
Vértviselet	3.fok
Politika/Diplomácia	4.fok
Hadvezetés	3.fok
Heraldika	3.fok
Írás/Olvadás	3.fok

Fegyverzet:

Hosszúkard
Mellvért (4+1 sfé)

Egyéb felszerelés:

Nemesi ruházat
Gyűrű
Díszes kardhüvely

és egyéb képzettségek amelyek egy nemesnek szükségesek lehetnek

Zior Elikios (védelmezett család fegyvernöke)

Tulajdonságok:

Erő:	16
Gyorsaság:	14
Ügyesség:	14
Állóképesség:	15
Egészség:	14
Szépség:	10
Intelligencia:	11
Akaraterő:	11
Asztrál:	12
Észlelés:	14

Képzettségek:

Fegyverhasználat - Hosszúkard	4.fok
Pajzshasználat	3.fok
Lovaglás	3.fok
Vértviselet	3.fok
Etikett	3.fok
Tiadlani nyelv	3.fok
Közös nyelv	3.fok
Hadvezetés	3.fok
Fegyverismeret	4.fok

és egyéb fegyvernöknek fontos képzettségek

Harcértékek:

KÉ:	40
TÉ:	90
VÉ:	140
CE:	0
Sebzés:	2K6+1
ÉP:	12
FP:	60
Psz: -	MME: 31
Mana: -	AME: 32

Bérvarázsló csinálta az ellenállást.

Fegyverzet:

Hosszúkard 2k6+1
Tőr (k10+1)
Sodronying (3+1 sfé)

Egyéb felszerelés:

Ruházat

Ork kapitány

Tulajdonságok:

Erő:	20
Gyorsaság:	15
Ügyesség:	15
Állóképesség:	18
Egészség:	15
Szépség:	10
Intelligencia:	10
Akaraterő:	14
Asztrál:	9
Észlelés:	15

Képzettségek:

Fegyverhasználat – csatabárd	4.fok
Nyomkövetés	3.fok
Vadonjárás	3.fok
Ork nyelv	3.fok
Vadászat/Halászat	3.fok
Fegyverhasználat – buzogány j.	2.fok
Fegyverhasználat – dobóf.	2.fok
Fegyverhasználat – egykezes k.	2.fok
Kétkezesharc	4.fok
Vértviselet	4.fok

Harcértékek:

KÉ:	50
TÉ:	100
VÉ:	130
CÉ:	30
Sebzés:	k10+6
ÉP:	16
FP:	70
Pszi: –	MME:30
Mana: –	AME:30

Sámánja adta (névadás szertartás,
MTK)+talizmán

Fegyverzet(egyéntől függően):

2 db Csatabárd, egykezes kezes (2K6+6)
Kivert bőr(2+2 SFÉ)

Egyéb felszerelés:

Ruházat
Bölénykoponya mellkasán
Ork pálinka butykosban
Csontékszerek
Talizmán(+ ellenállás)

Ork sámán

Tulajdonságok:

Erő:	15
Gyorsaság:	14
Ügyesség:	14
Állóképesség:	13
Egészség:	14
Szépség:	10
Intelligencia:	15
Akaraterő:	18
Asztrál:	11
Észlelés:	12

Harcértékek:

KÉ:	30
TÉ:	70
VÉ:	110
CÉ:	35
Sebzés:	2k6
ÉP:	11
FP:	70
Pszi: -	MME: 48
Mana: 56	AME: 41

(névadás szertartás, MTK, amulett).

Képzetségek:

Fegyverhasználat - hosszúbot	4.fok
Nyomkövetés	2.fok
Vadonjárás	4.fok
Ork nyelv	4.fok
Vadászat/Halászat	2.fok
Vallásismeret(Farkasszellem)	4.fok
Herbalizmus	3.fok
Méregkeverés	3.fok
Sebgyógyítás	3.fok
Éneklés(rituális énekek)	3.fok
Legendaismeret(ork kultúrkörből)	3.fok
Tánc(rituális)	3.fok

Fegyverzet:

sámánbot(hosszúbot)

Egyéb felszerelés:

Ruházat
Ork pálinka butykosban
Csontékszerek
Szerteretáshoz szükséges dolgok

Orkok

Megjelenők száma: -őrjáratok Gro Ugonban: kb. 10 fő

-tábor körüli őrsegl: 2-3 ork jár körbe, ilyen csoportokból

van több

- bányában: kb 5 dolgozó emberre jut 2 ork

Tulajdonságok:

Erő:	16
Gyorsaság:	13
Ügyesség:	14
Állóképesség:	15
Egészség:	14
Szépség:	9
Intelligencia:	10
Akaraterő:	10
Asztrál:	9
Észlelés:	15

Harcértékek:

KÉ:	40
TÉ:	80
VÉ:	120
CÉ:	0
Sebzés:	fegyvertől függően
ÉP:	14
FP:	60
Pszi: -	MME:18
Mana: -	AME:18
Sámánja adta (névadás szertartás, MTK).	

Képzettségek:

Fegyverhasználat - csatabárd	4.fok
Nyomkövetés	2.fok
Vadonjárás	3.fok
Ork nyelv	3.fok
Vadászat/Halászat	3.fok
Fegyverhasználat - buzogány j.	2.fok
Fegyverhasználat - dobóf.	2.fok
Fegyverhasználat - egykezes k.	2.fok
Vértviselet	3.fok

Fegyverzet(egyéntől függően):

Hosszúkard (2k6+1)
Csatabárd, kétkezes (5k6+1)
Dárda (2k6+1)
Közepes pajzs, bőrvért (2+1 SFÉ)

Egyéb felszerelés:

Ruházat
Ork pálinka butykosban
Csontékszerek

Zoghur (Vérfarkas ork) – UTK

Zoghur egy hatalmas ork harcos volt, mígnem egy tavaszi estén egy Efretiulus Orsio nevű mágus hatalmába nem kerítette, s egy szörnyűséges praktika segítségével egy vérfarkast nem idézett, hogy megfertőzze az ork harcos lelkét, s létrehozzon belőle egy megfélemlíthetetlen fenevadat, amit az orkok ráadásul istenként tisztelnek. A vérfarkas egy barlangban él, amelynek falai megremegnek a farkas ordításától. Az ork harcos maga is elérte a 240 hüvelyk magasságot, ám farkas alakot öltve három láb magas iszonyúan gyors izomkolosszussal állhatnak szemben a karakterek.

Tulajdonságok:

Erő:	21 (25)
Gyorsaság:	14 (20)
Ügyesség:	14 (20)
Állóképesség:	18 (21)
Egészség:	20 (25)
Szépség:	8 (8)
Intelligencia:	11 (11)
Akaraterő:	12 (19)
Asztrál:	10 (8)
Észlelés:	14 (20)

Harcértékek:

KÉ:	66
TÉ:	120
VÉ:	120+20 (Ugrás)
CÉ:	0
Sebzés:	2K6+10/3K6+5
ÉP:	
FP:	150
Pszi:	-
Mana:	-
Tám/kör:	3 (mancs–mancs–harapás)

Képzettségek:

Fegyverhasználat – karom	4
Nyomkövetés	4
Futás	4
Bírkózás	4
Földharc	4
Fegyvertörés	4
Lefegyverzés	4
Vadászat/Halászat	4
Lopódzás	70%
Mászás	100%
Ugrás	100%
Esés	100%

Fegyverzet:

Karom és harapás

Egyéb felszerelés:

Nincs

Dzsoffra Hadzel (Tolvaj) - UTK

Dzsoffra Hadzel dzsad családból származik, szülei jómódú kereskedők voltak. Fiatal korában sokat utazott apjával különböző karaván utakra az Ibarán kívül és belül egyaránt. Sok embert megismert, megtanulta az egyes népek szokásait, hozzászokott az utazó, nagyvilági életmódhoz. 17 éves korában apjával és anyjával végeztek útonálló banditák, otthonukat kifosztották. Mivel az Ibarában nem talált megélhetést, egy-két alkalmi tolvajmunkán kívül, ezért úgy döntött Eriónban próbál szerencsét. Itt találkozott Zeron-nal, a félelf bárdal. Azóta is együtt járnak a világot társaikkal együtt. Szélhámos életmódot élnek, embereket vernek át, rabolnak ki. Gyakran tesznek szert nagyobb vagyponra, de hála szeszélyes életmódjuknak hamar túl is adnak rajta. A csapatuk szereti inkább furfanggal megoldani a dolgokat, mintsem erőszakkal. Ebben Dzsoffra is nagy segítségükre van, mivel sokfelé ismeri a helyi szokásokat, kultúrát. Emellett alvilági élete során tapasztalatot szerzett a behatolás, zsebmetszés, lopakodás „nemes” művészetében. A csapatban nem törekszik vezető szerepre, megelégszik azzal, hogy utasításokat adnak neki és elvégzi a maga kis feladatát, majd részt vesz a zsákmányon való osztzkodásban.

Tulajdonságok:

Erő:	10
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	18
Állóképesség:	11
Egészség:	12
Szépség:	10
Intelligencia:	13
Akarakterő:	11
Asztrál:	13
Észlelés:	17

Harcértékek:

KÉ:	40
TÉ:	65
VÉ:	110
CÉ:	60
Sebzés:	k10/K3+ájulást okozó mérge
ÉP:	8
FP:	40
Psz:	-
Mana:	-
Tám/kör:	1 (tőr)/2 kézi nyílpuska

Képzettségek:

Fegyverhasználat (Tőr)	2
Nyomkövetés	2
Hamisítás	4
Hátbaszúrás	2
Írás/Olvadás	3
Fegyverdobás	4
Álcázás/Álruha	3
Színészet	3
Lélektan	3
Mellébeszélés	3
Szabadulóművészet	3
Kínzás elviselése	2
Lopódzás	70%
Rejtőzés	70%

Ugrás 60%

Zsebmetszés 70%

Csapdafelfedezés 70%

Titkosajtó keresés 80%

Fegyverzet:

Dzsambia
Kézi nyílpuska

Egyéb felszerelés:

Távcső
Tőr
Tengerész ruházat
5 adag ájulást okozó mérge

Lirian Daitar (Tolvajbanda tagja, nő, tolvaj/harcos) – UTK

Lirian Daitar a csapat egyetlen női tagja. Abasziszban született eme csábos nőszemély, aki a csapat olyan problémáit oldja meg, ahol a férfi erő hasztalan. Nem boszorkány azonban, „átlagos” női praktikákat űz. Hivalkodó jellem, kéretni magát. A karakterekkel közelebbi ismeretségbe is kerülhet, látszólag teljesen ártatlanul. Valójában Zeronnak szerez információt a hajón utazó másik bandáról (JK-k). JK-k előtt úgy tünteti fel magát mintha egyedül utazó hölgy lenne. Veszély esetén tőrrel védi meg magát, még hozzá egyszerre kettővel. Ezt egész ügyesen teszi, ráadásul mérgeket is használ ha úgy látja jónak.

Tulajdonságok:

Erő:	13
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	16
Állóképesség:	12
Egészség:	14
Szépség:	15
Intelligencia:	14
Akaraterő:	14
Asztrál:	17
Észlelés:	13

Harcértékek:

KÉ:	36
TÉ:	65
VÉ:	110
CÉ:	0
Sebzés:	k6
ÉP:	12
FP:	54
Psz: -	MME:
Mana: -	AME:

Képzettségek:

Fegyverhasználat – tőr	2
Lovaglás	3
Úszás	2
Hajózás	2
Nyomkövetés	2
Nyelvek:	Aszisz 3
	Erv 3
	Közös 3
Szexuális kultúra	3
Lélektan	3
Színészet	3
Hátbaszúrás	2
Lopózás	60%
Rejtőzés	60%
Zsebmetszés	60%
Ugrás	80%

Fegyverzet:

Tőr

Egyéb felszerelés:

Tengerész ruházat
5 ezüst készpénzben

Zemithar Zyrustafér (Boszorkánymester) – UTK

Zemithar egy boszorkánymester, a tolvajbanda tagja, akik a hajót el akarják rabolni. A boszorkánymester nincs hozzászokva a tengeri utazáshoz, ezért viharban, ha nagyon hullámzik a tenger, rosszul lesz. Nem szívelelik a hajó matrózai, navigátor a hajón.

Tulajdonságok:

Erő:	10
Gyorsaság:	13
Ügyesség:	16
Állóképesség:	11
Egészség:	12
Szépség:	10
Intelligencia:	16
Akaraterő:	14
Asztrál:	16
Észlelés:	16

Harcértékek:

KÉ:	35
TÉ:	60
VÉ:	120
CÉ:	60
Sebzés:	K10/K3+ájulást okozó méreg
ÉP:	8
FP:	50
Pszí:	31
Mana:	42
Tám/kör:	1 (tőr)/2 kézi nyílpuska

Képzettségek:

Fegyverhasználat (Tőr)	2
Nyomkövetés	2
Herbalizmus	4
Méregkeverés	4
Pszí	2
Alkímia	2
Hátbaszúrás	4
Térképészet	4
Írás/Olvasás	2
Lopódzás	70%
Rejtőzés	70%

Fegyverzet:

Tőr
Kézi nyílpuska

Egyéb felszerelés:

Távcső
Tőr
Tengerész ruházat
5 adag ájulást okozó méreg
kézi nyílpuska

Zeron Nimaan (Félelf bárd) – UTK

Zeron Nimaan félelf bárd, a csapat vezéregyénisége. Erionban született, nem ismerte szüleit. Az utcán nevelkedett, kitanulta a nagyvárosi élet minden csínját-bínját. Eléggé nagyra tartja magát, másokat (főleg idegeneket) nagyon lekezel, semmibe vesz. A hajótolvaj csapatban ő az agytröszt, ő tervezi meg, kit fosszanak ki és miképp. Bárd mágija ebben nagy segítségére van, gyakran használ illúziókat mások megtévesztésére (ebben nagy örömét is leli, hogy átverheti a sok lámát). Hangszere egy csontfurulya, ezt azonban ritkán mutatja meg, leginkább varázslataihoz használja.

Tulajdonságok:

Erő:	13
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	16
Állóképesség:	12
Egészség:	12
Szépség:	16
Intelligencia:	17
Akaraterő:	13
Asztrál:	13
Észlelés:	15

Harcértékek:

KÉ:	40
TÉ:	75
VÉ:	130
CÉ:	30
Sebzés:	K10
ÉP:	9
FP:	45
Pszi:	26
Mana:	42
Tám/kör:	2

Képzettségek:

Fegyverhasználat – tőr kard	2
Hajózás	4
Vadászat/Halászat	2
Úszás	4
Színészet	2
Nyelvek:	erv
	közös
	ork
	aszisz
	tiadlani

...UTK aszisz énekmondó képzettségek

Lopódzás	70%
Mászás	40%
Ugrás	70%
Esés	50%
Lopózás	70%
Rejtőzés	80%

Fegyverzet:

Tőr kard
Tőr
Könnyű nyílpuska
Hárítótőr

Egyéb felszerelés:

Színes (zöld) ruházat
10 ezüstpénz
Arany nyaklánc
Csontfurulya

Dzsoffra Hadzel dzsad családból származik, szülei jómódú kereskedők voltak. Fiatal korában sokat utazott apjával különböző karaván utakra az Ibarán kívül és belül egyaránt. Sok embert megismert, megtanulta az egyes népek szokásait, hozzászokott az utazó, nagyvilági életmódhoz. 17 éves korában apjával és anyjával végeztek útonálló banditák, otthonukat kifosztották. Mivel az Ibarában nem talált megélhetést, egy-két alkalmi tolvajmunkán kívül, ezért úgy döntött Erionban próbál szerencsét. Itt találkozott Zeron-nal, a félelf bárdal. Azóta is együtt járják a világot társaikkal együtt. Szélhámos életmódot élnek, embereket vernek át, rabolnak ki. Gyakran tesznek szert nagyobb vagyona, de hála szeszélyes életmódjuknak hamar túl is adnak rajta. A csapatuk szereti inkább furfanggal megoldani a dolgokat, mintsem erőszakkal. Ebben Dzsoffra is nagy segítségükre van, mivel sokfelé ismeri a helyi szokásokat, kultúráját. Emellett alvilági élete során tapasztalatot szerzett a behatolás, zsebmetés, lopakodás „nemes” művészetében. A csapatban nem törekszik vezető szerepre, megelégszik azzal, hogy utasításokat adnak neki és elvégzi a maga kis feladatát, majd részt vesz a zsákmányon való osztzkodásban.

Zeron Nimaan félelf bárd, a csapat vezéregyénisége. Erionban született, nem ismerte szüleit. Az utcán nevelkedett, kitanulta a nagyvárosi élet minden csínyját bínyját. Eléggé nagyra tartja magát, másokat (főleg idegeneket) nagyon lekezel, semmibe vesz. A hajótolvaj csapatban ő az agytröszt, ő tervezi meg, kit fosszanak ki és miképp. Bárd mágiája ebben nagy segítségére van, gyakran használ illúziókat mások megtévesztésére (ebben nagy örömet is leli, hogy átverheti a sok lámát). Hangszere egy csontfurulya, ezt azonban ritkán mutatja meg, leginkább varázslataihoz használja.

Lirian Daitar a csapat egyetlen női tagja. Abaszisban született eme csábos

nőszemély, aki a csapat olyan problémáit oldja meg, ahol a férfi erő hasztalan. Nem boszorkány azonban, „átlagos” női praktikákat űz. Hivalkodó jellem, kéreti magát. A karakterekkel közelebbi ismeretségbe is kerülhet, látszólag teljesen ártatlanul. Valójában Zeronnak szerez információt a hajón utazó másik bandáról (JK-k). JK-k előtt úgy tünteti fel magát mintha egyedül utazó hölgy lenne. Veszély esetén tőrrel védi meg magát, méghozzá egyszerre kettővel. Ezt egész ügyesen teszi, ráadásul mérgeket is használ ha úgy látja jónak.

Zemithar Zyrustifer, a csapat boszorkánymestere. Toroni férfi fekete, vállig érő hajjal. A csapat legerőszakosabb tagja, talán ő kedveli a legkevésbé azokat a furfangos dolgokat, amiket Zeron eszel ki. Cserébe, hogy ezeket elviselje, magának követeli a legtöbb jusot a zsákmányukból. A JK-kal nem igazán foglalkozik, nem szeretne szóba elegyedni velük, ha azok mégis ragaszkodnak hozzá akkor mogorván küldi el őket a fenébe. Nincs igazán ínyére ez az utazás, mert nem szeret hajózni. Ezt néha kifejezi oly módon, hogy kidobja a taccsot (hol a tengerbe, hol az őt idegesítő JK lábára).

Kildar Nauryl, szintén toroni férfi. A csapat kardforgatója, ő ért leginkább a harchoz. Egy hosszú és egy rövid kardot forgat egyszerre, harcban félelmetes ellenfél. Ő képviseli a józan paraszti észet a csapatban, ha Zeron tervei már túlságosan bonyolulttá válnak, ő mindig rá tud mutatni egy egyszerűbb megoldásra. Régen szerelmes volt Lirianba, de a lány csapongó jelleme miatt kiábrándult belőle, azóta nem igazán kedveli. A JK-k ezt a kis ellentétet ki is használhatják, mivel Kildar révén megtudhatják, hogy Lirian nem magányos utazó, annak ellenére, hogy nekik ezt állítja. Ezt véletlen elkottyinthatja nekik vagy ki is szedhetik belőle.