

Quest: Az abbitmester nyomában

Előttörténet

Mióta Calyd Karnelian hercegkapitány megszerzett néhánkat az Onpor-hegység bányái közül és az abbitacél előállításának titka is birtokába került, megtörte az abasziszi nagykirály abbitmonopóliumát. Kiváló diplomáciai és taktikai érzékéről tanúskodik az a tény, hogy meghagyta a trónján a legyőzött Otlokirt és nem kezdett bele egy kérészerű uralkodásba. Kölcsönös békében és az abbitgyártás titkának Abaszisz határain belül tartásáról egyeztek meg. A tengermelléki szigetvilág hercegkapitánya, az ilanori bárdok kenyeres pajtása Tarinból és Kahréból kapott segítséget, négy bányamester törpe és három Gildron kovács-pap képében...

A feladat

Egy magas, jó kiállítású, rövid fekete hajú férfi keresi fel a Partit. Ránézésre vidám vándornak tűnhet a természetével, kék ruhája alatt lévő sodronyínggel, és a hosszú pengével a hátán, de a látszat néha csal...kiderül ugyanis mihelyest bemutatkozik:

- *A nevem **Felip du Nuro**. Embervadász vagyok az aszisz tengermelléki Calyd Karnelian hercegkapitány birtokán. Az ő felkérésére keresek kalandozókat egy fontos ügyben. Érdekel titeket?... Karnelian legfőbb abbitmestere **Graim Bór Tardd** egy hazalátogatása során eltűnt. Tarin tárnáiból elindult ugyan, de ember munkatársai és Kahre termágusai hiába várták a technokraták városában nyitott Kapuhoz. A ti feladatotok lenne Kahréba kísérni az illetékes Gilron papot **Reyn Anrem-et**, az egyik tárnamester törpét **'Abbitmetsző' Morri Sóg-ot** és Karnelian személyes küldöttét, vagyis engem. Onnan venné kezdetét a nyomozás a törpe mester után. Tehát a küldetés a nyomok elemzése, Tardd mester hollétének megfjtése, és kiszabadítása lesz.*

A KM-re bízom hogyan, de fogadják el a küldetést és egyezzenek meg valamilyen jutalomban. (pl.: egy rezidencia a Karnelianok földjén, arany, egy jó Kahrei kütyü, abbitcucc stb. a JK-k szintjének megfelelően)

Az indulás másnap hajnalban a Kapuk nyitásakor lesz. Ló nélkül jöjjenek. Amint mindenki megérkezik, a JK-k és Felip átlépnek Abaszisz földjére, Ifin föterére. A legközelebbi fogadóban találkoznak a pappal és a törpe mesterrel. Ismerkedés, reggeli, stb. után Felip tanácsára nem a Kapukat használják a Kahréba jutáshoz, ehelyett a legközelebbi sikátor felé veszik az irányt, és - amennyire lehet - feltűnésmentesen keresztülgyalognak a város sötét zugai között, majd bemennek egy elhagyott raktárpületbe.

A raktár közepén egy nagy halom, olajtól csöpögő tűzifa várja az érkezőket. (A 15 alatti egészséggel rendelkezők dobjanak Eg-próbát a tömény szag miatt. Ha nem sikerülne, emelygés tör rájuk, mely k6+4 körig tart.)

Felip fennhangon megszólal: - *Ticia, indulhatunk?*

A szólított magas, vörös hajú hölgy az árnyakból előjön, és a férfihoz megy. Az egy kis erszényt ad át neki. Ticia elrakja és a karakterekre parancsol, hogy álljanak a falhoz. Varázslásba kezd, minek hatására a máglya fellobban és egy boltíves kaput kezd formázni. Amint befejezi, Felip megszólal: - *Lépjetek bele, ne féljete, később megmagyarázom. – Ezzel, hogy jó példával járjon elől, belép a tűzbe és eltűnik. A törpe megszólal:*

- *De ha leég a szakállam, visszajövök ám érted!* – ezzel ő is beugrik

Ha a JK-k közül valaki fél a tűzbe lépni Ticia is megszólal: - *Menjete, már nem tarthatom nyitva sokáig...*

Kahre

A Technokraták városában már várják őket: Az átjutott JK-k egy nagyobb kandallóféléből lépnek elő, a hátukba csapó forróságot felfogja a kapu mágiája, de még így is érezhető. Körülnézve egy kovácsműhelyt látnak, a mester a papnak ismerőse lehet, mert azonnal beszédbe elegyedik vele, a törpe meg örül, hogy megvan a szakálla.

Felip egyik embere előkerül és jelenti, hogy a helyszín felderítésére kiküldött egység egy törp testőt talált súlyos sebekkel négy nappal ezelőtt. Ellana papnői kezelésbe vették, talán délutánra beszédképes állapotba kerül.

A kalandozókat egy kényelmes helyen szállásolják el, étkezést és fürdőt is biztosítanak.

Az Abbitmetsző estefelé felkeresi honfitársát és csak két-három óra múlva jön vissza. (Ha van törpe JK a csapatban ő is mehet vele) A sebesült testőr beszámolója összefoglalva a következő:

- *Váratlanuk támadtak ránk... Hiába küldtünk előre megfigyelőket összehangolt támadásuk túl hirtelen csapott le ránk. A harcmorból és a felszerelésből ítélve abasziszi Kobrák voltak. Vitézül harcoltunk, nagy veszteségeket okoztunk nekik, de végül ők győztek. Megöltek mindenkit, kincset, lovat otthagytak, csak Graim mestert vitték magukkal. Többre nem emlékszem, elvesztettem az eszméletem, s csak Tooma segedelmével maradtam életben. Amikor észhez tértem láttam a mézszárlás nyomait, de a támadóink már elmentek. Megpróbáltam eljutni a legközelebbi faluba, de nemigen ment volna...*

Felip: - Ez volt 12 napja. A sebesült eléggé rossz állapotban volt, de róluk lévén szó, eléggé pontosan megadta a helyet, ahol a támadás érte őket. Holnap indulunk, pirkatatkor, legyetek felkészülve. Lovakat kaptok.

A helyszínig

A KM belátása szerint fűszerezve 3-5 nap

Amikor odaérnek 1-2 óra keresés után megtalálják a helyet. Elég siralmas a környék: A halottak hellyel-közzel eltemetett testei elég erős szagot árasztanak: Gyengébb idegzetű (és/vagy Élet jellemű) kalandozók Egészségpróbát jogosultak tenni, másképp rosszul jön rájuk.

Miután tisztességgel eltemetik a törpéket (igenis eltemetik, erről nincs vita!), továbbmennek a törp által megadott irányba, amerre a tárnamestert vihették. Mivel Felip túrhető nyomolvasónak bizonyul (Mf) aránylag könnyen rátalál a nyomokra, így követhetitek azt.

Ismét egy kisebb út a KM belátása szerint 1-2 nap.

Éppen egy erdős részbe érnek, amikor a nyomok között kavarodás támad.

Felip: - *Két oldalról csatlakoznak hozzájuk. Fekvés nyomai és vérfoltok a dulakodásnak hírnökei. Egy részük délnek fordul, másik részük tovább megy az erdőben. Dél felé viszont csak két pár vezet. A törpe lába nyoma egyszer csak eltűnik. Valószínűleg az egyik nagyobb darab férfi felvette a törpét, mert a lábnyomai mélyebbek lettek. A cipelő férfi tovább rohant az erdőbe. Sebet kaphatott, mert a bal lábára sántítani kezdett. Hárman eredtek a nyomába, mire az és egy másik elterült. Közben a harc folytatódott a többiek között: Még hárman... nem ketten terültek el a Kobrák közül, s hárman a másik csapatból. Ahogyan számoltam ez a csapat két emberrel volt nagyobb létszámú, mint a másik. Nem sokan képesek a Kobrákat meglepve megfutamítani, leölni őket. Kalandozók? Nem. Nem érzékelni mágia utóhatását, és a felszerelés is hasonló a Kobrákéhoz... - kis keresgélés után az elkapart fejevadászokra is rábukkannak - Csak az asziszok vannak itt, a többi halottat magukkal vitték. A pengék eltörve, a sebek tradícionálisak... Ezek Ikrekkel találkoztak. Balszerencse nekik és nekünk is... Úgy látom az Ikrekkel volt három kocsi kissé lemaradva. A nyomok egyértelműen emberkereskedőkre mutatnak. Átkozott toroniak! A céh bérelte fel a fejevadászklánt védelmiül. Ez az eset csak véletlen volt, az ikreknek ősi rivalizálás, az emberkufároknak váratlan fogás. Valószínűleg az Ikrek nem tulajdonítottak nagy jelentőséget a tárnamesterünknek és ő sem igyekezett elmondani, miért rabolták el. Valószínűleg csak a kereskedők haszonleső közbenjárása miatt nem ölték meg. A három kocsi két irányba indult el, remélem az Ikrekkel nem is kell találkozniuk.*

Felip eme nyomolvasása után úgy egyeznek meg a csapat tagjai, hogy az aszisz embervadászai mennek a kereskedők után és kiderítik, hogy kinek adják el a törpöt. Addig a JK-k a legközelebbi nagyobb városban keresnek szállást.

4-6 napig lézengenek, mire jön a mentális üzenet, hogy a Toroni határtól nem messze, Daychín-tól Északra egy városállamban találtak rá Tardd mesterre.

A város

Három napi út után a csapat eléri a városállam kapuját. Útközben lehet egy-két furfang a KM részéről, de mindenképpen mesélje bele, hogy a városban uralkodó helyzetről az infót mentálisan csepegtetik az emberei. Eszerint:

- a városállam már elég közel van a toroni határhoz, de nem csatolták nyíltan hozzá a Birodalomhoz, és a fennhatóság tartós fenntartása is elkerülte őket.

- eléggé népszerű a város arénája, még Odassyn tartományból is jönnek résztvevők, fogadni akarók...

- jó a közbiztonság, a városőrség, a katonaság és a két tolvajszervezet tartja fenn a rendet.

- város vezetője kyr számozású kitagadott famor, a táncs ennek ellenére elég vegyes, talán ez is oka az önállóságának.

- Graim Bór Tardd-ot egy Racallo-i (Rokmund) származású nemes, bizonyos **Federico del Cadon** vette meg az arénaviadalra gladiátornak.

A városba belépve eléggé vegyes kép tárul a JK-k szemé elé. A kyr típusú épületek többségben vannak ugyan, de az északi stílusok mellett még az Enoszukeiak is képviseltetik magukat. Aránylag egyébként nem nagy városról van szó, alig ezer fős lakosságához azonban aránytalanul nagy a látogatók aránya, mivel nagy turisztikai látványosság a város nagyobbik és két kisebbik arénája. Természetesen több mint 15 fogadó van a városon belül és kívül, amiből a kalandozók választhatnak (ezek leírása a KM-re van bízva). A turizmus nyomásának engedve cifra építésű fürdőházat is építettek a város nagyjai, így 4 ezüsttől 40 aranyig széles a szolgáltatások sora a sima medencétől, a saját szökőkutas kádakon át, egészen a kurtizánok forró masszázsaig a gőzfürdő paravánokkal takart részeiben.

A szállás megtalálása után Felip és esetleg egy (nem-törp) JK felkeresi az északi nemest, hogy kipuhatolják, hogyan szerezhetnék vissza a tárnamestert. Del Cadon viszont makacsnak bizonyul, hiszen jó pénzért vette a törpöt és az arénában is kitűnően magállta a helyét. Mivel – ugyebár - nem lehet csak úgy barbár módon bezúzni az ajtót és elvinni, az egyetlen módja a megszerzésének, ha fogadnak... méghozzá a győzelmükre a viadalon:

Del Cadon: - *Ha részt vesznek a holnapután rendezett arénajátékon és legyőzik a csapatomat, vihetik a törpét, ha még él... nem átallok ugyanis a törpöt gladiátorként beállítani, ezzel is növelve esélyemet. Persze ha így is sikerül győzniük, én nemesi szavamat adom, hogy vihetik. DE ha veszítenének, önök közül is csatlakozik valaki az én dicső gladiátorom mellé...*

Ha a JK mentális szemmel nézi a dolgot, megtudhatja, hogy ha a JK-k győznek, a rokmundi megpróbálja megöletni a törpét, de tartja is a szavát és átadja... holtan. Ha erre a karakter nem jön rá akkor Felip mondja el neki, hogy ezt nézi ki a gorkvikiból, bár ezt csak sejtji.



Graim Bór Tardd

A harc

A csata lefolyását teljesen a KM-re bízom, mert hosszadalmas lenne mindent leírni. A Második Törvénykönyvben leírják a toroni típusú gladiátorviadalról, amit tudni érdemes, szabályok, példacsapdák, medálok stb. Azért egy kis képet mellékelek a pályáról. (forrás: Shuluri Viadal – honlap) A fontos, hogy a törpét állítsa be gladiátorként. Az ellenfél csapat tagjait leírtam, de ha a KM a játékosokhoz igazítja az NJK-kat, az nem baj.

Ha a harc véget ért és a kalandozócsapat nyert, a törpöt tényleg megpróbálják megölni. Amikor az aréna alatti alagútrendszeren távoznak a gladiátorok az egyik felcser tört ránt és megpróbálja elválni a torkát. Mivel csak a JK-gladiátor van jelen, csak ő cselekedhet időben...

Ha a harc véget ért és a kalandozócsapat veszített, a JK-gladiátor (ha él) megpróbálhatja elrabolni a törpöt. Elvileg ezt nem dolgoztam ki, mert remélem hogy a JK-k nyernek.

Az út visszafelé nem muszáj, hogy túl vadregényes legyen. Lóval Kahréig, ott leteszik a törpét, fizetés, jutalom, xp, búcsú, stb...onnan kapuval Erionba és

Vége.

Jó játékot!

Nem Játékos Karakterek

Felip du Nuro

Magas növésű, rövid fekete hajú, napbarnított arcú férfi. Mozgásából az elit falanx-harcost, barna szeméből a sokat megjárt embervadászt sejtethetjük. Bő köpenye és sötétzöld ruhája alatt abbit lánccing lapul. ψ -t 4-es szinten használ.

KÉ:	35	Erő:	16
TÉ:	64	Gyorsaság:	16
VÉ:	113	Ügyesség:	14
CÉ:	12	Állóképesség:	20
SFÉ:	3	Egészség:	19
AME:	33	Szépség:	17
MME:	35	Intelligencia:	17
Mp:	-	Akaraterő:	15
Ψp:	15	Asztrál:	13
Ép:	16		
Fp:	75		

Beszélt nyelvek: *aszisz (5), toroni (5), közös (4)*
 Fegyverek: *Ramiera, kézi nyílpuska (13 vessző), garott*
 Dobófegyverek: *dobótőr (4db)*
 Pajzs: *nincs*

Az abasziszi falanxharcosok javából került Karnelian udvari fejedelméhez, és ez a többkasztság a harcmodorán is meglátszik. Hetedik TSZ-en bizalmasa és bajtársa urának. Higgadt, nyugodt ember.

Sörtehajú, félarasznnyira vágott szakállú, izmos törpe a maga 120 centijével. 396 évesen is kitűnő kondícióban van. Mogorva, de a barátaival kedves. Rengeteg képzettségén túl akad egy hibája: a pyarroni közös nyelvet egy régi vita utáni fogadalom miatt elvből nem tanulta meg.

KÉ:	33	Erő:	21
TÉ:	59	Gyorsaság:	13
VÉ:	107	Ügyesség:	15
CÉ:	0	Állóképesség:	18
SFÉ:	-	Egészség:	17
AME:	20	Szépség:	12
MME:	26	Intelligencia:	14
Mp:	?	Akaraterő:	16
Ψp:	?	Asztrál:	9
Ép:	19		
Fp:	70		

Beszélt nyelvek: *törpe (Mf), aszisz (4), dwoon (3), erv (4), ilanori (3)*

Fegyverek: *kétkezes csatabárd, harci kalapács (kétkezi harccal 2db)*

Dobófegyverek: *hajítóbárd*

Pajzs: *kis pajzs*

Fegyverforgatásán kiütözik a törpe harcmodor színéjébe.

'Abbitmetsző' Morri Sóg

Hosszú sok szátra font hajával és 20 centis (kétoldalt kis darabon befont) szakállával tipikus törpe, akinek egy ember elképzel, leszámítva a fajához nem illő vidámságot. Harsányakat nevet, jól bírja az italt és a jó társaságot. Ért a nyomolvasáshoz, a fegyverismerethez és az erdőjáráshoz.

KÉ:	33	Erő:	19
TÉ:	59	Gyorsaság:	13
VÉ:	107	Ügyesség:	15
CÉ:	0	Állóképesség:	18
SFÉ:	-	Egészség:	17
AME:	20	Szépség:	12
MME:	26	Intelligencia:	14
Mp:	?	Akaraterő:	16
Ψp:	?	Asztrál:	9
Ép:	19		
Fp:	70		

Beszélt nyelvek: *törpe (Mf), aszisz (5), közös (4), erv (4), toroni (3)*

Fegyverek: *kétkezes csatabárd, csatacsákány (kétkezi harccal 2db)*

Dobófegyverek: *hajítóbárd*

Pajzs: *nincs*

Abbitacél rúnamellvértje alá posztóvértet szokott venni, harcnál kedvenc csákányait fogja kétkezi harcra. Alkar- és lábszárvédőt használ, fejére kis körsisakot tesz (SFÉ: 3/db).



Reyn Arnem

Magas, kidolgozott izmú férfi, enyhén ritkás félarasznai haját általában karimás kalappal takarja.(SFÉ:1) Világosbarna szemében tudás csillan, de feleslegesen nem fontoskodik vele. Egyébként 6-os szintű kahrei születésű Gilron pap, bal mellén a szent szimbólum van beleégetve.

KÉ:	20	Erő:	15
TÉ:	44	Gyorsaság:	13
VÉ:	98	Ügyesség:	16
CÉ:	15	Állóképesség:	10
SFÉ:	7	Egészség:	13
AME:	58	Szépség:	15
MME:	53	Intelligencia:	15
Mp:	50	Akaraterő:	14
Ψp:	25	Asztrál:	18
Ép:	9		
Fp:	41		

Beszélt nyelvek: *pyarroni (Mf), erv (3), törpe (4), aszisz (4)*

Fegyverek: *rövidkard, Kahrei nyílpuska (5 tár)*

Dobófegyverek: *naftásbomba (6db)*

Pajzs: *nincs*

Saját készítésű abbit-ötvözet láncingjét veszi fel a harcra, egyébként elegánsan öltözködik, bár inkább a praktikus okok vezérlik (pl.: sokzsebes mellény). A többször tesztelt naftabombákat a harc elején veti be, ha elég súlyosnak ítéli a helyzetet (KM), mivel nem mindenhol tudja összeszedni a megfelelő összetevőket. Bal kézzel dobja, mert jobbal a nyílpuskát kezeli. Értékei:

Tám/kör: 2 (de mindig csak egyet dob, hogy legyen ideje lőni is)

KÉ: 9, CÉ: 9, Hatótáv: 30m Sebzés: 3m átmérőben, 2E-s, 2 körig tartó tűzszőnyeg.

Ticia Thewela

Renegát 7-es szintű tűzvarázsló, Felip egyik útja során ismerte meg. Magas vörös hajú, szép arcú, titokzatos nő. Tiadlani apját nem is ismerte, alidaxi anyját megölték. Elmenekülve szülővárosából a Quiron-pentádban talált rá egy Dsidoni tűzmester. A Lángjárók maguk közé fogadták és kitanították.

KÉ:	20	Erő:	10
TÉ:	36	Gyorsaság:	14
VÉ:	89	Ügyesség:	14
CÉ:	8	Állóképesség:	14
SFÉ:	-	Egészség:	15
AME:	36	Szépség:	17
MME:	39	Intelligencia:	16
Mp:	42	Akaraterő:	16
Ψp:	33	Asztrál:	14
Ép:	10		
Fp:	42		

Beszélt nyelvek: *közös (5), toroni (5), aszisz (4), gorviki (3), ilar (2)*

Fegyverek: *hosszúkard, dobótőr (2db, kétkezi harccal)*

Dobófegyverek: *dobótőr (3db)*

Pajzs: *nincs*

Általában divatosan öltözködik, bárki aki látja, védetlen lánykának nézheti... az ostoba. Bal kezén az ezüst-ötvözet csuklóvédőt (SFÉ:3) díszként is hordja. A raktárepületben egy sötét színű posztóruhát vett fel, tekintettel a helyzet fontosságára, így női adottságait nem nagyon lehet megcsodálni.

Federico del Cadon

Gorvik északi tartományának Rokmundnak tájáról elszármazott (elűzött) nemesi család második generációja. Racalloi születésű, de fél évesen a Sheralon túlra költöztek. Magas, sötétbőrbe öltözött középkorú úrnak néz ki, fekete kecskeszakállába helyenként őszes sáv vegyült. Előkelőnek és finomnak hat a prémmel szegett köpenyében és ezüstdíszes mellényében.

KÉ:	22	Erő:	11
TÉ:	33	Gyorsaság:	15
VÉ:	96	Ügyesség:	14
CÉ:	-	Állóképesség:	15
SFÉ:	-	Egészség:	12
AME:	43	Szépség:	14
MME:	44	Intelligencia:	13
Mp:	-	Akaraterő:	14
Ψp:	-	Asztrál:	13
Ép:	6		
Fp:	20		

Beszélt nyelvek: *gorviki (5), toroni (5), közös (5), aszisz (4), kráni (2)*

Fegyverek: *hosszúkard, tőr (a kettő egyszerre kétkezi harccal)*

Dobófegyverek: *tőr (1db)*

Pajzs: *nincs*

Ha netán a karakterek megtámadnák testőrsége azonnal fellépne egy, a védelmére felbérelt hergoli villámmesterrel egyetemben. Enoszukei (slan) statikus ψ-pajzsot készítette magának. Egyébként igencsak gyarapította vagyonát a sok sikeres és „taktikus” fogadás, viadal.

Nikhram Ihaloy

Középszintű félvér hergoli villámmester, Federico del Cadon bérelte fel a maga biztonságát szavatolni. Magas testalkatát dzsenn apjától örökölte, csakúgy mint kreol bőrt, és hosszú 3 varkocsba, majd egybekötött fekete haját. A sok mágia-használattól fekete szeme mindinkább kifakulni látszik, liláskék árnyalatot véve fel. Ő mindenképp élje túl a kalandot, mert másik modulba is beteszem majd.

KÉ:	34	Erő:	10
TÉ:	27	Gyorsaság:	15
VÉ:	102	Ügyesség:	14
CÉ:	34	Állóképesség:	14
SFÉ:	1	Egészség:	12
AME:	32	Szépség:	9
MME:	41	Intelligencia:	17
Mp:	57	Akaraterő:	16
Ψp:	35	Asztrál:	12



Ép:	8
Fp:	54

Beszélt nyelvek: *közös (5), toroni (4), gorviki (4), dzsád (3), ilar (3), elf (3), kráni (2), ork (2), dzsenn (3), ókyr (Af)*
 Fegyverek: *rövidkard*
 Dobófegyverek: *nincs*
 Pajzs: *nincs*

A testét körbeölelő, a céh beavatottjainak járó villám-mintás tetoválás világos-szürkés-kék árnyalatokban játszik. Hosszú kék szegélyes köpenyt és tunikát hord, az időjárás-tól függően esetleg felveheti byzonbőr mellényét is. Harcra egy nonfiguratív mintás bőrvértet vesz a ruhája alá, mely nem zavarja a mozgásban, sőt az ábrák közé rejtett rúnák miatt 1E-s villámaurával rendelkezik.

Federico del Cadon arénakarámjának tagjai

Amadeus cwa Thanar yl Ganelaren (stratégia)

Ennek a nyelvtörőnek is beillő névnek a gazdája egy dél-ereni nemes harmadszülött fia. Szülei rendesen kitanították, de mégis többet akart látni, mint az egészséges. Egy időben varázshasználatot is tanulgatott, de elcsapták túlzott tudásvágya miatt. A hagyaték rá eső részéből költözött a városállamba és a helyi könyvtár főmagisztere lett. Az utóbbi időben már csak néha-néha vállal stratégia-feladatokat. Egyébként magas, ősz hajú férfi, általában bronzszínű tunikát hord. Sikerének titka, hogy bár nem tanult gyakorlati mágiát, ám valamit tökéletesen elsajátított: a psi kymetódusát (kb.8-as szint). Csak végszükségben használja.

Ép: 7, Fp: 33, AME: 60, MME: 62, Ψp: 55 (Eg.: 14, INT: 18)

Graim bór Tardd (gladiátor)

Róla már fentebb esett szó. A rokmundi nemes semmiképpen sem mond le az eddig veretlen gladiátoráról. Ha meghal, nem kerül más kezébe; ha túléli, ezzel is bizonyítja a rátermettségét...

Drayh Growchar (boszorkánymester)

A csapat mágiahasználója. Középmagas, kopasz tetovált fejű férfi a harmincas éveiben. Eredetileg toroni BM, de miután az Ascens Morga nem fogadta beavatottjai közé, városról városra, arénáról arénára járt, hogy varázseréjét felfejlesztve egyszer visszatérhessen Shulurba.

KÉ:	30	Erő:	15
TÉ:	46	Gyorsaság:	16
VÉ:	95	Ügyesség:	15
CÉ:	27	Állóképesség:	14
SFÉ:	-	Egészség:	14
AME:	32	Szépség:	9
MME:	35	Intelligencia:	14
Mp:	42	Akaraterő:	13
Ψp:	25	Asztrál:	18
Ép:	7		

Fp:	40
-----	----

Beszélt nyelvek: *toroni (5), közös (4), aszisz (3)*
 Fegyverek: *tőr*
 Dobófegyverek: *nincs*
 Pajzs: *nincs*

Általában alvadtvérszín csuklyás tunikájában harcol, nála a szabályok szerint csak egy tőr lehet, így azt forgatja alkalomadtán.

Laoson Teadas (törvető #1)

Az első törvető származását tekintve csak találgatni lehet, világosvörös hajjal és pimaszul zöld szemmel verték meg az istenek. Erionban volt késdobáló, majd miután fél-elf anyját megölték indult világgá. Egy rosszul végződő üzlet miatt került del Cadon adósainak listájára. Az arénában törleszt...

KÉ:	40	Erő:	14
TÉ:	43	Gyorsaság:	15
VÉ:	98	Ügyesség:	17
CÉ:	22	Állóképesség:	15
SFÉ:	1	Egészség:	14
AME:	14	Szépség:	15
MME:	15	Intelligencia:	17
Mp:	-	Akaraterő:	15
Ψp:	10	Asztrál:	14
Ép:	8		
Fp:	46		

Beszélt nyelvek: *toroni (5), közös (4), aszisz (3)*
 Fegyverek: *tőr*
 Dobófegyverek: *nincs*
 Pajzs: *nincs*

Seszínű ruhájával nem sok feltűnést kelt, egy elnyűtt bőrvért van rajta, a jobb (tördobó) karján alkarvédőt (SFÉ: 1) visel. Egy olyan ereklyéről van szó, mely nem sugároz mágiát, semmivel fürkészni nem lehet. Ő maga sem tudja, hogyan került hozzá, valójában Arel jegyeit lehet felfedezni a mintái között. Hatását tekintve szinte megegyezik A Hit Hatalma nevű papi varázslattal, időtartam korlátozás nélkül. (a KM úgy mesélje, mintha **véletlenül történnének**) Ha Laoson meghalna, úgy az alkarvédő eltűnik. (Vagy esetleg egy Arel hívő JK karján terem jutalomból. ☺)

Satori Hyatoko (törvető #2)

Világossárga arcán, vágott szemein látszik enoszukei származása. Hosszú hollófekete haját vastag skorpiófonatban hordja. Családja egy nagyobb Zászlóháborút követően telepedett le a városban. Apja Del Cadonnak dolgozik, töle van a gorvikinek Ψ-védelme.

KÉ:	35	Erő:	15
TÉ:	57	Gyorsaság:	17
VÉ:	107	Ügyesség:	16
CÉ:	10	Állóképesség:	15
SFÉ:	3	Egészség:	14
AME:	32	Szépség:	10

MME:	35	Intelligencia:	14
Mp:	-	Akaraterő:	15
Ψp:	30	Asztrál:	12
Ép:	10		
Fp:	58		

Beszélt nyelvek: *közös (5), szuke (5), toroni (3), gorviki (2)*

Fegyverek: *dobótőr, (kard)*

Dobófegyverek: *dobótőr*

Pajzs: *nincs*

Az arénában sima fekete bőrcuccot visel, felette a tradicionális enoszukei vértet néhány könnyebb darabját hordja. Enoszukei pszit használ, ami játék-technikailag most egyezzen meg a Slan-út diszciplínákkal. Meglepetés erejével hathat a JK-kra egy Belső idő, vagy egy Aranyharang...

Corono „Vihar” Shazra (számszeríjász)

Egy helyi srác. Fiatal kora (24) ellenére hihetetlenül jól bánik a számszeríjjal és közelharcban is megállja a helyét. Suttogják, hogy a kiképzést Yankaraonban kapta és bár a légióssá avatást túlélte nem teljes jogú légiósként ugyan, de leszerelt. Azóta a városőrség megbecsült tagja.

KÉ:	35	Erő:	15
TÉ:	57	Gyorsaság:	19
VÉ:	107	Ügyesség:	16
CÉ:	10	Állóképesség:	15
SFÉ:	5	Egészség:	14
AME:	32	Szépség:	10
MME:	35	Intelligencia:	14
Mp:	-	Akaraterő:	15
Ψp:	30	Asztrál:	12
Ép:	10		
Fp:	58		

Beszélt nyelvek: *közös (5), szuke (5), toroni (3), gorviki (2)*

Fegyverek: *dobótőr, (kard)*

Dobófegyverek: *dobótőr*

Pajzs: *nincs*

Harcra nadrágot, egy börmellényt és mellvértet visel, szabadon hagyva a quarro jegyét, a fekete kettős tetoválást. Szálkás izmos felsőteste és szikár mosolygós arca az ifjúság felhőtlenességét idézi, csak a szeme árulkodik a tökéletes önuralomról. A Vihar nevet a légióban szerezte magának hihetetlenül gyors nyílzáporaival. (ugrás, esés: 110%) Ha valaki járt Yankarban, esetleg ismerheti...

