



Ordan visszavár

MAGUS történet

Felhasznált irodalom: Ordan könyve

Ajánlott TSZ: 4-5

Bevezető

Ordan a Kyr Birodalom bukását követően meginduló menekült hullám egyik menedéke. A kyr hatalmasságok egyik próbálkozása, mellyel a befolyásukat, így hatalmukat, akarták megőrizni a fortyogó káosz közepette. Ordan a Sheral-hegység egyik hágóján épült, kiváló elhelyezkedésének köszönhető könnyen védhető, a Hetedkorra pedig a Világgerincen átkelők legkedveltebb és egyben legforgalmasabb útvonalává vált. Bár a kyr vér az évszázadok alatt erő teljesen felhígult, mivel stratégiai helyzetéből kifolyólag az emberek előszeretettel költöztek védelmező köreibe, így a népesség összetétele teljesen megváltozott.

Ordan

A trópusi környezet vegetációja még itt a hegyekben is igen dús. Balra Krán bércei, jobbra Sheral hegyei, nincs más átjáró. A poros út mellett zöldell a fű, gazdák művelik földjeiket. Nem mutatnak különösebb érdeklődést, miközben lassan elérünk az állam határáig. Itt húzódik az első védelmi fal, a völgyet ez védi. Két folyó ömlik ide a Sheralból és a Sötét bércekből. A harmadik védőfal után van a gát, amely duzzasztja a vizet, ami egész évben ugyanolyan magasan áll. A tanács gondoskodik erről.

Megérkeztünk az első határvonalig. Itt ellenőrzik az összes utast és árut, ebben az időben ez nem furcsa sehol. Először megállítják a karavánokat, majd gyorsan, rohamléptekkel körülállják a katonák az egészet. Mindenkinek ki kell szállnia és megmutatni magát, nincsenek kivételek. A kívülállóknak nem tudhatják, hogy a falak mögött két alakulat van. Az egyik a Főnixek, akik elszántak, erősek és kitartóak, csak a biztonság kedvéért vannak itt.

A második falvonal előtt kisebb házak, megművelt területek láthatóak. A másodvonal már a hegyforduló után következik, innen már látni a duzzasztott tavat. Hatalmas. A mély kékség lassan hullámszik, a két hegyről a víz zuhog alá egymástól viszonylag távol, lehet vagy 50-60 mérföld is a kettő közötti távolság, de ezt szemmel nehéz megállapítani. Itt áll a gát. Fehér színű, hosszú fal, melyen egyetlen feljáró látható. Legalább tizenöt lépés, míg felérek a tetejére. A karavánokkal itt már nem lehet utazni. Szórványosan kis szigetek kerülnek el szerte a vízben, egy-egy házzal, de néhol három-négy is található. Az építészeti stílusok ugyanolyan vegyesek, mint Ynev majdnem minden helyén. Nád és cseréptető, fehér, vörös, fekete, narancsszínű falak, fakeretes egyszerű, dísztelen ajtók, kapuk. A nagyobb házak inkább erődítményszerűek, vastag falakkal, vékony, lőrészerű ablakokkal és teljes a dísztelenség a családi címertől eltekintve. Némelyiknek emelete is van.

Az ember nem hinné, hogy ez a hely biztonságos. Pedig Ynev egyik legbiztonságosabb városa, csak be kell tartani a szabályokat. Az utazók - feltéve, ha beengedik őket ide - akkor nagyon vigyázniuk kell, hogy mit mondanak. Tilos a nyílt fohászkodás, káromkodás és minden más entitáshoz való hangos megnyilvánulás. Sokszor megégették így már magukat a tudatlanok, hiszen soha nem lehet tudni, mikor, hol és ki tartozik valamely rendhez. Itt még az orvgazdák is csak a kereskedelemmel foglalkoznak vagy nagyon hamar a lángok martalékává válnának.

Elértünk az egyik legnagyobb szigethez, mely a lángörök szigete. Négy, nagy erődszerű épület a terpeszkedik el a partok mellett. Hangos énekszerűség hallatszik. A parton legalább félszáz tanonc futja, már láthatóan nem először, a köröket. Mindenük izzadságtól átitatott, de ez a kiképzésükhöz tartozik. Legalább két évig az életük része, utána még nyolc évig itt szolgálnak: a gáton és a hegyen járőröznek, esetleg a várost biztosítják. Sokrétű feladatot kell ellátniuk. Azt tartják róluk, hogy egytől egyig örültek, mivel sosem adják fel, nem kérdeznek, mindig, mindenhol és minden körülmények közt engedelmeskednek a feletteseik parancsainak. Nem vonulnak vissza, az utolsó vérig harcolnak.

Jobbra látni a Sheralból előtörő egyik folyót, Tysson-Lar-t. Meredek sziklafal, a víz már rég kicsipkázta az oldalát. Valószínűleg már a Kyrek idejövetelekor is ilyen lehetett, de ez az egyik természetes védőfala a városnak. A szigetek egyre nagyobbak lesznek, már kivehetőek a varázslótanács tornyai. Ez Ordan egyik legnagyobb szigete. Itt található a fogadók és a piac is. A kereskedők itt próbálják eladni portékáikat és hasznot húzni az útból, de az árak igen magasak. Az Erioni és Pyarroni árakhoz képest néha kétszer-háromszor drágább minden. A szigetek között elég kevés hidat látni, összesen csak kilenc van belőlük, amiből négy a fő szigeten ível át. Másik kettő megy a Főnixekhez, akik alakulatokban gyülekeznek, minimum egy varázslóból és húsz paplovagból. Igazi csapatot alkotnak, elszántságuk miatt őket is örültnek tartják, akár a lángöröket, de varázshatalmuk miatt még veszélyesebbek náluk is.

Végre a főszigethez érkezünk, legalább két órán át tartott a kompon az út. A legtöbben a piacra

tartanak, ahol igazi vásári a hangulat. Itt szinte mindent be lehet szerezni, csak legyen elég pénz rá a vásárlónak. Itt nem rabolják ki az embert. Az utcákon végig örökmécsesek és szenttűzek égnek, ennek köszönhetően folyamatos a fény és nem számít a napszak. Ez szokatlan lehet a nem itt élőknek. Az idő folyamatosan változik és rendszeresen zárporok áztatják el a szigeteket. Az utcák macskakövek borítják, melyek koncentrikusan haladnak a piacig. A piac téren található a tanács és a rend fő iskolája is.

A kapunál kint négy Főnix áll teljes felszerelésben, az utcán is feltűnően sok a Lángőr járőrözik, a szokásos pikkelyvértben vannak, hátukon a kardjukkal. A Főnixek teljes aranyszínű pikkelyvértben, hátukon a tűzkardjukkal. Mindannyiuknak Sogron jele lóg a nyakukban.

„Kalandra fel!”

Háttér: A történet lényege, hogy egy diplomáciai tárgyaláson Shulurban a Boszorkányurak előtt nyilvánvalóvá vált, hogy Ordan nagymesterének jobb keze (Aremi Mandus) egy igazvérű kyr alakváltó. A tárgyalás alatt megpróbálták meggyőzni, hogy Ordan és Toron szövetsége az egyik legjobb döntés lenne a részéről, azonban az alakváltó ezt elutasította. Ekkor a Hatalmasok megpróbálták kifürkészni szándékát, de csak részben jártak sikerrel ezért a kiderített információk alapján megpróbálták meggyilkoltatni. A legjobb orgyilkosuk azonban kudarcot vallott, így az ismeretlen kyr alakváltó megmenekült, de a nyomai továbbra is visszavezetnek Ordanba.

A Hatalmasok, hogy elérjék céljukat és megakadályozzák az ismeretlen (feltételezhetően aquir) lény tervét kalandozókat béreltetnek fel szolgáljaikkal, hogy eljussanak Ordanba és elűzzék a lényt - vagy elpusztítsák. Jelentős vagyoni, mágikus és személyes értékeik birtokában szinte bárkit felbérelhetnének, azonban választásuk kevésbé ismert és tapasztalt kalandozókra esett, akik feltűnés nélkül bejuthatnak Ordanba.

A karaktereket Ynev legkülönbözőbb helyeiről bérlik fel ahol a feladat egyszerű: egy szörnyeteg elpusztítása. A körülmények és a helyszín azonban ködös, csak annyit tudnak a megbízók, hogy a Sheral bércein belül kell keresniük a lényt egy hatalmas tó egyik szigetén. A megbízók megbízói szeretnének a háttérben maradni és ezért mindent meg is tesznek, ha valamelyik karakter botor módon találkozót kér, akkor még abba is belemenek.

Ha a karakterek elfogadják a megbízást, akkor másnap a Kapuk terén fognak találkozni a megbízóval aki megadja nekik az első információ forrás nevét: Ahrmad el Vrassan sejk, aki az El Qusarma tartományban egy hatalmas város (Al Marsaida) vezetője. Az információk szerint Ő az utolsó aki találkozott a keresett szörnyeteggel.

Erion - A Welle Tavernája - 1. jelenet

A titokzatos csuklyás alak a pultnál valójában nem a megbízó lesz és **Marcus** néven mutatkozik be, hanem egy hányattatott sorsú leprás exkalandozó, aki megjárta az Elátkozott Vidéket és várja végzetét. Már azzal is megelégszik, hogy a sör hideg és a fotel kényelmes, és egyetlen bolond sem zaklatja. Szívesen mesél életéről és tetteiről az érkezőknek, megmaradt vagyonát egy zsákban az asztalon tárolja és az arra érdemeseknek ad belőle.

Vargash Obten Aback: A megbízó jelenleg a kártya asztalnál ül és hangosan nevetve nyeri el ellenfelei pénzét. Az udvari ork szép szabású nemesi ruhákat visel, hangosan mesél Északról és az ott rejlő lehetőségekről, meg a mindig mindenre kapható kalandozókról. Egy kisebb vagyont halmozott már fel maga előtt az asztalon, miközben az érkezőket méregeti, mintha keresne valakit.

*A megbízó meglehetősen nagy jutalmat ígér a kalandozóknak, ha elmennek a Sheral keleti részén egy távoli szigetre és ott megölnék egy szörnyetegét. Sajnos azonban a feladat koránt sem ilyen egyszerű, mivel a sziget pontos helye és a szörnyeteg mibenléte ismeretlen, csak azt tudja elmondani a karaktereknek, hogy egy megbízható forrást tud megjelölni, akitől a karakterek megszerezhetik az információt. **Felhívja még a karakterek figyelmét arra, hogy a megbízást az a csapat nyeri meg, aki elsőként lesz másnap délben a Keleti kapunál a Kapuk terén.***

A kapuk terén másnap kiderül, hogy egy rég nem használt kapun keresztül jutnak el El Qusarma tartományba. Kapnak egy ajánló levelet (díszes dobozkában) Vargashtól, amivel fogadni fogja őket a Sejk és 5 aranyat, hogy segítsék a küldetést.

A sivatag gyémántja - 2. fejezet

A karakter egy kapun keresztül érkeznek Al Marsaida városába, ahol a téren a **Armadiissa** (a Kapu őrzője) azonnal hívja az őrseget és a megbízótól kapott ajánlólevéllel azonnal a sejk palotájába kísérik őket. Az egy órás séta alatt felismerhetik a jeleket, hogy a város harcban állhatott egy vagy két hónappal ezelőtt és most az újjáépítés és a regeneráció folyik.

Miután a palotába megérkeznek a Sejk (**Ahamed el Vrassan**) udvarmestere, **Al-ha-Midja** rögtön a szobájukba viteti a felszereléseket és a fürdőbe kíséri a karaktereket (háromtucatnyi fátyolosított nő kíséretében). A fürdőben ázva az udvarmester ígéretet tesz, hogy a Sejk az esti vacsoránál fogadja őket, mivel jelenlegi diplomácia tárgyalásokat folytat (nem kell tudniuk, de egy toroni követ van a Sejknél, aki előkészíti a karakterek utazását és az információ biztos megszerzését). Fürdő, masszázs, ételek, italok, zene (hárfa, lant) és gyümölcsök elfogyasztása után a hölgyek zenével, tánccal és beszélgetéssel szórakoztatják a vendégeket.

Megjegyzés: A fürdő gőze, a borok és a medence vize egy három komponensű mérget alkot, mely egyfajta igazságszérum és szerelmi bájital hatását fejt ki a karakterekre, ha nem dobnak sikeres Egészség (szerelmi bájital) és Akaraterőpróbát (igazságszérum) -2 büntetéssel. A szer egészen késő délutánig hat.

A teremben lévő két tucatnyi lány (15+ szépség, 18-28 éves kor) mindegyike más és más táj egységről származik és mindenben teljesítik a karakterek kérését - ami ésszerű határok között mozog. A 12 nő mindegyike legalább két nyelven beszél és egy érzék élesítő ital hatása alatt állnak, így bármilyen nyelven is beszéljenek meg valamit a karakterek az nem maradhat titokban.

Egy kellemetlen vacsora - 3. fejezet

A karaktereket a Sejk hivatja a privát termébe, ahol bőségesen megrakott asztal mellett várja őket. A köralakú terem tizenkét oszlop tartja, ezek között csodálatos szövésű szőnyegek takarják el a mögöttük strázsáló katonákat.

A Sejk párnákon ülve fogadja a karaktereket, akiket az udvarmester hellyel kínál, majd távozik. A Sejk eléggé feszültnek és bódultnak tűnik, néha szinte teljesen kikelve magából megmagyarázhatatlan rángásokat, elszólásokat tesz.

Ha a karakterek megtudják a szükséges információt (a börtönben raboskodó rabról), akkor minél gyorsabban a börtönbe kell menniük és kiszabadítani a rabot (**Leorm Darwas**), mivel a démon elnyeri szabadságát - ezzel megöli a Sejket és bajba keveri a karaktereket.

Megjegyzés: A Sejket az előző látogató jóvoltából megszállt egy démon, mely mentálisan gúzsba kötötte és a körben álló katonákat is. A démon parancsba kapta, hogy a Sejk válaszoljon a karakterek minden kérdésére és a teremben lévő katonák ne támadjanak rájuk.

Ha a karakterek kiszabadították Leorm, akkor menekülniük kell, de szerencséire van egy nehéz, de gyors út...

A menekülés - 4. fejezet

A Leorm segítségével a karakterek kitörhetnek a palotából, majd a várofal egy leomlott részén keresztül a sivatagon át menekülhetnek - gyalog a negyvenfokos hőségben rohanva. A városból közben a kapun keresztül körülbelül két tucatnyi lovas katona kezd a karakterek után vágatni. Szerencséire elég nagy a távolság a karakterek közel biztonságosan elérhetik a romokat. A távolban egy régi rom húzódik, afelé veszi Leorm is az irányt. A romok közzé berohanva Leorm becsúszik egy homokgödörbe. A katonák itt már vészesen közel kerülnek, így a karaktereknek csak egy esélyük marad, ha követik a Leorm a gödörbe.

Az omlásban egy kis terembe érkeznek, ahol a keleti fal, mintha lassú ütemben hullámozna és rég elfeledett rúnák vannak körülötte a kövekbe vésvé. Egy ősi állandó térkapu maradványa lehet. Leorm a kapu felé invitálja a karaktereket és közli velük, hogy ez a leggyorsabb út és már el is nyeli a hasadék. *A karakterek közel egy napi őserdei túlélő túra után (folyamatos eső, vad alj növényzet,*

dzsungel körülmények, stb.) az egyik legnagyobb kereskedelmi csomóponthoz érkeznek, mely egy völgy közepén húzódik meg, egyenesen az Ordanba vezető úton.

Ordan kapujában - 5. fejezet

A kereskedő csomópont eredetei lakosai mára teljesen alkalmazkodtak a karavánokhoz és szinte mindenük meg van, amit csak szeretnének, mivel kiszolgálják az itt megpihenő vándorokat. A völgy északi felében helyezkedik el a falucska, melyet közel három méter magas szürke sziklából csiszolt fal védelmez a völgy irányából és hatalmas trópusi fenyők a hegyek felől - botorság lenne aláereszkedni a közel derékszögű csiszolt sziklafalon. A falucskában található egy Sogron templom, három hatalmas raktárépület és egy ispotály, valamint a falu bírójának háza (Kasmir el Horacto).

A völgyben jelenleg két tucatnyi karaván pihen meg, Ynev szinte minden tájáról érkeztek, hogy portékáikat még magasabb áron adják el Ordan lakosainak. Mivel a szigetek befogadóképessége véges, így bebocsátásra várva tengetik idejüket a karavánok tagjai (kockázás, kártyajátékok, állatok viadala, jóslás, atlétikai próbák, stb.) A völgy dél-nyugati végében még egy szeráj is emelkedik melyet egy régen itt megtelepedett kereskedő vezet (Olham ars Brochen).

Amíg Leorm a bejutásról megy el intézkedni, addig a karaktereknek meg kell szerezniük a térutazás egyik kellemetlen mellékhatásának (24 óra múlva erős szívdobogás és könnyű halál) ellenszerét a Lexus Abracius Mohindeus (Fátyolos gyöngyvirág) levelét. A kereskedő Mathrias conTramora, akihez irányítják őket szomorúan közli, hogy az utolsó szállítmányt megtámadta egy szörnyeteg és a különleges ritka levelek eltűntek. Ha a karaktereknek szükségük van rá, akkor a levelek fejében egy karavánórt elküld velük dél felé, hogy megmutassa a támadás helyét.

A megtámadott karaván és az elveszett ládika - 6. fejezet

Az ór (Ricissus) elvezeti őket a támadás helyéhez, majd a nyomokat követve (Ricissus nem tart velük) eljuthatnak egy frissen elhantolt holttesthez, mely már lassan bomlik. Itt hallhatják meg a taposott ösvényen veszekedő három goblint (egy sámán és két harcos). Ezek közül csak a sámán értelmes és kommunikatív, a többi kereket old. Sokat nem tudnak kihúzni belőle, de a szörny rejtekének irányát megmutathatja.

A szörny rejteke egy tisztáson található, melyen furcsa pulzáló gömbök nőnek és a levegőben orrfacsaró bűz kavargó valami égető borsszerűvel. Az egész tisztás a mocsár kiemelt részén található és a Sheral kokemény sziklái állnak ki a mocsárból. A szörny valójában egy hatalmas károszlény, mely nem sokkal később előmászik a barlangjából és a karakterekre támad (előtte kaméleon képességének hála lemásolja a legerősebb harci karakter értékeit - az SFÉ duplán számít) majd karmokat és buzogányos farkát használva védi menedékét.

Ha a karakterek legyőzik a szörnyet (nekromancia varázslat!, Orwella szimbóluma foszforeszkál a falon), akkor a menedékébe ereszkedve két tucatnyi tojást találhatnak, amiben már jócskán kifejlődtek a gyermekek. Itt találják meg a karaván elrabolt portékáit is, a ládika is előkerül.

Ha a karakterek jobban körbe néznek a tisztásnál, akkor felismerhetik, hogy a környéken még sokkal több ilyen menedék található és megtalálják a goblinok nyomait is. Egy invázió hírével térhetnek vissza.

Visszaérkezésük után egy jó teát főznek a levelekből és kellemes hatásukra mély, pihentető álomba merülnek. Másnap irány Ordan...

Ordan kapujában - 7. fejezet

Ordanba az úton vagy érkezéskor már láthatják, hogy hatalmas a készülődés. Állítólag Doran küldöttségét Aremi Mandus az Ordani Tanács jobbkeze fogadja a nagyteremben és fontos politikai tárgyalásokra készülnek. Leorm feltételezi, hogy az alakváltó át akarja venni valamely dorani küldött helyét, hogy ezzel meneküljön biztosabb helyre (ha tudnak az invázióról, akkor az invázió elől!).

A karakterek feladata, hogy megállítsák az alakváltót.

Leorm meghal Aremi ráolvasása után, a dorani küldöttség elteleportál a teremből. A karaktereket is meg akarja ölni Aremi, de a hatalom igaz szava ellen védettek...

A doraniak csak minimális segítséget tudnak nyújtani, mivel a manaháló összeroppant és a mágia kiszámíthatatlanná vált.

Aremi Mandus: Aquir valóvérű alakváltó

- ÉP 25, FP 120
- Obszidiánpenge KÉ 40, TÉ 70 VÉ 140 Sebzés: K6+6
- Obszidián élőpáncél: SFÉ 4
- Mentális béklyó: Csak sikeres akaraterőpróba esetén támadható!
- Minden harmadik körben két fénix harcos siet a segítségére!

Dorani küldöttség

Barabos nagymester (drágakőmágia)

Attaria küldött (tér, idő mestere)

Eyfilia küldött (elemek, bélyegek mestere)

Thartorus, az Ősi Erő

Nagyon fiatalon esett rabszolga sorsba a városállamok területén, ahonnan jó áron adták tovább az akkor még hat éves fiút. Családját nem látta soha többet és a következő egy évben hajókon, karavánokon keresztül szállították el Toronba. Egy befolyásos nemesi családhoz (Sacra-ed Margaqs) került kertészként, majd lovászként, de mikor tizenévesen rajta kapták az Úr lányával, akkor büntetésképpen mindkettejüket eladták rabszolgának.

Így került először arénába, ahol kivételes tehetségének köszönhetően kivívta első győzelmét - pusztakézzel ölt meg egy harci medvét. Azonnal megvásárolták és elkezdődött a kiképzése. A teljes "agymosás" és a Halál azonban még szerelmének (ez volt Atharra, a nemes leánya) halálával sem járt sikerrel, sőt kiváltotta magát. Itt ismerkedett meg Miccall-lal, akivel együtt nyerték el szabadságukat. Ezek után azonnal elhagyták Shulurt, majd Toront és észak felé vették az irányt.

Mágikus tárgy: A szabadságát jelentő amulett, melyet volt rabszolga tartójától kapott.

Kaszt: Gladiátor, 5. TSZ

Faj: Ember

Jellem: Rend, Halál

Iskola: Shuluri gladiátor képző

Nyelvek: toroni 4, közös 4, aszisz 2

Tulajdonságok: Erő 21, Ügyesség 15, Gyorsaság 15, Állóképesség 16, Egészség 15, Szépség 12, Intelligencia 12, Akaraterő 13, Asztrál 13, Érzékelés 14

Képzettségek: Rövidkard Mf, 3 fegyverhasználat Af, Vakharc Af, Birkozás Af, Ökölharc Af, Kétkezes harc Af, Nehézvértviselet Af, Pajzshasználat Mf, Esés 50%, Ugrás 50%, Mászás 35%

Értékek

ÉP: 13, FP: 55, SFÉ: 1 (bőrvért)

AME: 13 MME: 13

Pusztakéz: KÉ 40, TÉ: 69, VÉ: 115, Sebzés: K6+4

Rövidkard: KÉ: 38, TÉ: 79, VÉ: 129, Sebzés: K6+7

Hosszúkard: KÉ: 36, TÉ: 82, VÉ: 130, Sebzés: K10+4

Dobóháló: KÉ: 32, TÉ: 73, VÉ: 110, Sebzés: K6/2

Láncza: KÉ: 41, TÉ: 74, VÉ: 120, Sebzés K10+4

Alkar, lábszárvédő: +18VÉ, sebzés: K5+2

Miccall OrbDicomous

Nemesi család nyolcadik fiúként semmi esélye sem volt arra, hogy örököljön vagy rnegot szerezzen, ezért már gyermekkorában elszökött otthonról, hogy vagyont, hírnevet és földet szerezzen. Álmai kettétörtek, mivel Doranba nem nyert bebocsátást, közölték vele, hogy a mágia nem neki való, túlságosan is labilis hozzá. Ismételt csalódása után először északra utazott, ahol miután elvesztette megmaradt kevés pénzt lopni kezdett. A helyi tolvajklán azonban elfogta és megkínózta, majd miután kiderült róla az igazság a kevésbé tisztelt boszorkánymesterük Paachnal kezébe adták.

Itt ismerkedett meg a mágia ezen formájával, a hatalommal és a szörnyű fájdalommal és szenvedéssel amit a hatalomhoz jutás okoz. Tudásvágya és időközben felébredt hatalomvágya miatt egyre fanatikusabb és elszántabb lett, mindent tudni akart. Mestere tanácsára Toron felé vette az irányt, azonban ott rászédtek és csupán egy hajszálon múlt, hogy életét megkímélték.

Börtönbe került, ahol megismerkedett Thartorussal és a két fiatal hamar felismerte, hogy múltjuk azonos. Az arénába csupán egyszer kellett harcolnia, akkor szerencséjére Thartorus kivívta szabadságát és vele Ő is elnyerte sajátját.

Közösen hagyták el Shulurt és Toront, hogy észak felé vegyék az irányt, ahol a gazdagság és megbecsülés várja őket.

Mágikus tárgy: A Hatalom gyűrűje - mint a Hatalom amulettje.

Kaszt: Boszorkánymester, 5. TSZ

Faj: Ember

Jellem: Halál, Rend

Iskola: Paachnal mester

Nyelvek: toroni 4, közös 4, aszisz 3, dzsad 2

Tulajdonságok: Erő 10, Ügyesség 16, Gyorsaság 12, Állóképesség 14, Egészség 16, Szépség 9, Intelligencia 18, Akaraterő 17, Asztrál 12, Érzékelés 16

Képzettségek: Pszi Mf (pyarroni), 2 Fegyverhasználat Af, Tördobás Af, Írás/olvasás Af, Herbalizmus Af, Méregkeverés/seml. Mf, Lovaglás Af, kocsihajtás Af, Ősi nyelv ismeret (kyr) Af, Lopakodás 55%, Rejtőzés 67%, Mászás 23%, Esés 19%

Értékek

ÉP: 10, FP: 36, SFÉ: 0

AME: 30 MME: 35

MP: 35, Pszi: 29

Pusztakéz: KÉ 36, TÉ: 44, VÉ: 100, Sebzés: K6/3

Tőr: KÉ: 34, TÉ: 47, VÉ: 105, Sebzés: K6/2

Nyílpuska: KÉ: 35, CÉ: 50, VÉ: 90, Sebzés: K6/2

Ameera

A Haonwelli születésű fiatal lány sohasem látta az anyját, az apja nevelte fel egészen kisiskolás koráig. A folyamatos megaláztatások, melyek "korcsként" érték mindig féktelen dühöt váltottak ki belőle, melyből verekedések lettek. A hányattatott sorsú leány kilenc évesen elveszítette édesapját, aki himlőt kapott és rövidesen meghalt. Ameera sírva rohant világgá és gyűlölt szinte mindenkit. Ebben a feldúlt állapotában találkozott Shenu Archa mesterrel (aki éppen egy karavánnal tartott észak felé), aki megsajnálta a lányt és maga mellé vette.

A kiképzése hosszú volt és gyötrelmes, de sikerült megtanulnia uralni érzelmeit. A mester igazi családtaggá fogadta és már jövőjét eltervezte, amikor megérezte a hívást. A meditációs gyakorlatok során többször is érezte, hogy lelke az egekbe száll és onnan látja a hatalmas kontinenst, ez pedig fájó úrt ébresztett lelkében. Látni akarta az egészet.

Mestere, akit már apjaként tisztelt, fájó szívvel engedte útjára a fiatal harcost és búcsú ajándékként egy daru medállal és nyakláncsal ajándékozta meg. Ameera első csodálatából a másodikba akkor esett, míg egy csapat útonálló megtámadta és sikeresen lefegyverezve fogjul ejtették. A haramiák karmai közül egy vándor páros mentette meg, akik elmagyarították a fiatal lánynak, hogy veszélyes egyedül utaznia. A lány csatlakozott hozzájuk és együtt indultak el Erion felé.

Mágikus tárgy: Daru medalion

Kaszt: Harcművész, 5. TSZ

Faj: Félelf

Jellem: Rend, Élet

Iskola: nincs

Nyelvek: közös 4, erv 3

Tulajdonságok: Erő 14, Ügyesség 16, Gyorsaság 20, Állóképesség 14, Egészség 14, Szépség 15, Intelligencia 14, Akaraterő 14, Asztrál 14, Érzékelés 15

Képzettségek: Ökölharc Mf, Birkozás Af, Vakharc Mf, Herbalizmus Af, Sebgyógyítás Af, Pszi (slan) Mf, Vadászat/halászat Af, Erdőjárás Mf, Lovaglás Mf, Úszás Af, Futás Af, Mászás 57%, Ugrás 70%, Esés 50%

Értékek

ÉP: 10, FP: 45, SFÉ: 0

MP: 0 Pszi: 30

AME: 34 MME: 34

Kéz (daru): KÉ 49, TÉ 74, VÉ 125, Sebzés: K6+1

Láb (daru): KÉ 49, TÉ 78, VÉ 121, Sebzés: K6+2

Daru stílus

A Daru az élővilágban folytatott harcában hosszú, kemény csőrét és izmos lábát használja. Ha konfliktusba keveredik megpróbál védekezni, de nem idegen tőle a támadás sem.

A technikákat egy magas, feszes alapállásból indítják a Daruk, mely során egy lábon állnak - míg a másikat térdben behajlítva felhúzzák. Kezüket védekezően maguk elé emelik, ujjaik a madár csőrét mímelik: az ujjak szorosan összezárva, kissé fedik egymást. Egyik kezüknél - ez van felül - a kézfejük derékszögben be van hajlítva az alkarjukhoz képest, a másikonál a kéz kardszerűen egyenes. Rendkívül sokat edzenek ahhoz, hogy a kéztartásuk megfelelő stabilitását és keménységét elnyerjék, ennek köszönhetően a mester szintű szerzetesek képesek a legkeményebb páncélt is papírként átlukasztani. A Daruk ódzkodnak a fegyvereiktől, így semmi ilyesfélért nem használnak, gyors rúgásaik viszont messze földön híresek.

renTiarr Obrawaron

Gyermekkorra és fiatalkorra a nemesek életének nyugalomával telt, egészen addig amíg a városállamban kitört a háború és a nemesi családok egymásnak nem estek. A családja az elsők között bukott el, képtelen halál esetekben apja, anyja, testvérei és csupán Őt kímélte meg a halál. Az események gyors sodrásában magára öltötte apja véres páncélját, megragadta lovagi kardját és a csöcselék közzé csapott. A teljes reménytelenségben hangosan nevetve kaszabolta le ellenfeleit és ekkor figyelt fel rá Darton, aki a kitartást csodálta a fiúban és halála után visszaadta neki

porhüvelyét, hogy immáron paplovagjaként szolgálja.

Miután először meghalt és Darton kegyelméből visszatér, Yneven 20 esztendő telt el, ami nyomott hagyott megviselt testén. Pontosan szembe találta magát gyilkosával, a Halottébresztővel, akivel egy élőhalottakkal teli temetőben csapott össze. A csata hosszú volt és keserves, de elérte célját és bosszút állt családja gyilkosain.

Mocskosan, koszosan, céltalanul kóborolt az úton nehéz páncéljában, amikor találkozott jelenlegi társaival. Néhány hét alatt helyrehozták testét és elméjét és most már Darton kegyelméből vezeti társait, hogy beváltsák az ígéretét.

Mágikus tárgy: Abbitacél mellvért

Kaszt: Darton paplovag, 5. TSZ

Faj: Ember

Jellem: Halál, Rend

Iskola: nincs

Nyelvek: aszisz 5, közös 4, dwoon 3, ilanori 3, toroni 2

Tulajdonságok: Erő 18, Ügyesség 14, Gyorsaság 14, Állóképesség 18, Egészség 15, Szépség 10, Intelligencia 14, Akaraterő 16, Asztrál 14, Érzékelés 13

Képzettségek: Nehézvértviselet Af, Pajzshasználat Mf, Hadvezetés Af, Vallásismeret Mf (Darton), Pszi Mf, Történelem ismeret Af, Heraldika Af, Etikett Af, Lovaglás Mf, Írás/olvasás Af, Fegyvertörés Af, Kocsmai verekedés Mf, Hamiskártya Af

Értékek

ÉP: 12, FP: 50, SFÉ: 6 (abbit mellvért, sodronyínggel)

MP: 38, Pszi: 25

AME: 29 MME: 31

Pusztakéz: KÉ 40, TÉ 69, VÉ 115, Sebzés: K6+4

Lovagi kard: KÉ 32, TÉ 72, VÉ 129, Sebzés: 2K6+4

Pallos: KÉ 29, TÉ 80, VÉ 124, Sebzés: 3K6+3

Közepes pajzs: +35VÉ, Sebzés: K6+1

Micrios

Micrios mindig is a Birodalmat és a Kosfejűt szolgálta, már nem is emlékszik gyermekkorára és arra ami volt. Mindig is a klánért és a becsületéért harcolt, így amikor azt a feladatot kapta, hogy üljön meg a két felszabadítottat furcsa érzelmek érzett. Emlékek villantak elméjébe és kapcsolata a klánnal megszakadt.

Először nem értette mi történik, így a parancsnak megfelelően követte célpontjait és bízott benne, hogy valaha visszatér a klán kötelékeibe. Beférközött az akkor már három fős kalandozó csapat tagjai közé és egyre inkább kezdte levetni embertelen mivoltát. Megismerte a világot, a Pyarronitákat és a kalandozókat és valami furcsa vágyódást érzett, hogy kövesse őket. Az első jelet akkor kapta amikor már öten voltak és az északi határon rajta ütöttek. A Birodalom ügynökei voltak és megpróbálták megölni. A társai mentették meg és sikerült kiszedniük Miccallal az igazságot, miszerint klánját elárulták és Ő maradt az egyetlen túlélő.

Micrios innentől társaira tekint új klánjára és ha teheti kerül minden kapcsolatot Toronnal és ügynökeivel.

Megjegyzés: Társaid tudják rólad az igazságot, de azt is, hogy megváltoztál és immáron az Ő oldalukon állsz.

Kaszt: Fejvadász, 5. TSZ

Faj: Ember

Jellem: Halál, Rend

Iskola: toron

Nyelvek: toroni 4, közös 4, aszisz 2

Tulajdonságok: Erő 14, Ügyesség 19, Gyorsaság 15, Állóképesség 14, Egészség 13, Szépség 15, Intelligencia 12, Akaraterő 15, Asztrál 14, Érzékelés 18

Képzettségek: 7 fegyverhasználat Af, Birkozás Af, Ökölharc Mf, Hátbaszúrás Mf, Pszi Mf, Fegyvertörés Af, Kétkezesharc Af, Vakharc Af, Lovaglás Af, Álcázás/Álruha Mf, Úszás Af, Futás Af, Kötelékből szabadulás Af, Lopakodás 45%, Rejtőzés 66%, Esés 43%, Ugrás 33%, Mászás 72%, Zárnyítás 29%, CSapdafelfedezés 39%

Értékek

ÉP: 12, FP: 0, SFÉ: 1 (bőrvért)

MP: 0 Pszi: 23

AME: 28 MME: 27

Pusztakéz: KÉ 49, TÉ 62, VÉ 118, Sebzés: K6+2

Tőr KÉ 47 TÉ 65 VÉ 124 Sebzés: K6+2

Rövidkard KÉ 46 TÉ 70 VÉ 130 Sebzés: K6+3

Hosszúkard KÉ 45 TÉ 75 VÉ 132 Sebzés: K10+2

Lándzsa KÉ 48 TÉ 73 VÉ 128 Sebzés: K10+4