

Hevrat szelleme

M.A.G.U.S. versenymodul

Hatváros Szövetsége, Hevrat városa
Az Égi Fény 3688. esztendeje

Javasolt szint: 4-6. TSZ

A modult írta:

*littlewingflown, Csé, Máté, Beni
& a KSZK lelkes csapata*

Esemény:

*II. Szárnyatlan Pegazus
Szerepjáték Verseny*

Helyszín:

Kármán Tódor Kollégium

Időpont:

2008. november 22.

Szerkesztette:

littlewingflown

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék	2
1 Hevrat szelleme (történet)	(3-10)
1.1 Kezdetek	
1.1.1 Körülmények.....	3
1.1.2 A kaland kezdete	3
1.1.3 A várkapitány igazi arca.....	4
1.2 A nyomozás első napja	
1.2.1 Dzsabib.....	6
1.2.2 Szellemek Hevratban!	7
1.2.3 További gyilkosságok, kapcsolat a várkapitánnyal	7
1.3 Második nap	
1.3.1 Bűnbakká válás a városlakók szemében.....	8
1.3.2 Egy támogató elvesztése, Dzabib halála.....	8
1.4 Harmadik nap.....	9
1.5 Negyedik nap	10
2. Részfeladatok	(11-20)
2.1 Boszorkánymester	11
2.2 A Vérző Liliom.....	12
2.3 Kalózok: „Koponyák”	15
2.4 A két család: Cametris-ek és Shardo-k	17
2.4.1 Amit a város nemesei tudnak.....	17
2.4.2 Amit a város lakói tudnak.....	18
2.4.3 A családok ma	19
2.4.4 „9Closer inspection reveals” – jobban szemügyre véve.....	20
3. Nem játékos karakterek, szereplők.....	(21-29)
3.1 A bűnszervezet.....	21
3.2 Dzsabib Alfadzsi	22
3.3 Kalózok.....	23
3.4 Leomon Mors	24
3.5 Maze Grieven	25
3.6 Nirth Vester	26
3.7 Reymorem Fyr	27
3.8 Sork Sirius	28
3.9 Szélszakáll.....	29

1. Hevrat szelleme (történet)

1.1 Kezdetek

1.1.1 Körülmények

Történetünk Hevrat városában kezdődik, ahol kalandozóink egy fontos levél átadására készülnek. Várnak Bresston admirális érkezésére, akinek hajója egy héttel karaktereink után köt ki a városban.

A karakterek egy hetet tartózkodnak a városban, ez alatt nagyjából felfedezik a fontosabb helyeket. Az Angolna nevű olcsó fogadó környékén részeg kalózok tombolnak folyton, szinte sosincs nyugalom. Igényesebb karakterek elkerülik a helyet, és inkább a Kúria nevű fogadóba mennek, ami valóban egy nemesi kúriához hasonlít, sok cseléd dolgozik, és fából készült ágyak is vannak.

Bresston admirális érkezését régóta várták, s mivel az öreg nem is olyan régen töltötte be a hatvanadik életévét, egyfajta fesztivált csapnak neki a városlakók, egybekötve a környéken jellegzetes Óbor Ünnepeivel. A városban a környező falvakból érkezett gazdák kínálják borukat, a legszegényebektől a leggazdagabbakig, a városban kitűnő a hangulat.

1.1.2 A kaland kezdete

A kaland akkor kezdődik, amikor a JK-k megkapják a hírt, hogy mehetnek kézbesíteni a küldeményt. Egyik éjszaka aztán elmennek a helyi erődítménybe, ahol egy toronyszobában várja őket Bresston, aki átveszi hálásan a küldeményt. A karakterek egy levelet kézbesítenek, amit egy szomszédos város vezetője küldött. A vezető közli, hogy sajnálatos módon nem tud jelen lenni az ünnepségen, mert helyi problémákkal kell szembenéznie. A játékosok, ahogyan hagyják el az erődítményt, sikolyt hallanak a magasból, majd amikor távozni akarnak, megállítják őket az örök, és körbeveszik őket. Elvezetik őket, egy ablaktalan kamrába. (Amennyiben a JK-k nincsenek olyan helyzetben, hogy közvetlenül gyanúba

keveredhessenek, akkor Grieven kapitány majd előveszi a valódi énjét, és bűnbakot próbál csinálni belőlük.)

Valamivel később beállít Grieven kapitány, és kérdőre vonja a kalandozókat, hisz ők voltak legutoljára Bresstonnál, az áldozatnál. Mivel valószínűleg nem tudnak kézzel fogható bizonyítékkal szolgálni a játékosok, Grieven már épp küldeni akarja őket a tömlöcbe, amikor befut egy katona, hogy találtak egy embert, aki azt állítja, hogy látta a gyilkost és eddig azért nem került elő, mert menekült félelmében. A szemtanú ideges, állandóan az ajtó felé néz, motyog magában. („Meg fog találni.” „Engem is megöl, mint a nagyságos urat.” „Istenem, istenem...” stb.). Elmondja, hogy épp vacsorát akart felszolgálni, amikor a szoba felől dulakodást hallott, gyorsan odafutott és berontott, hogy segítségére keljen urának. Bresstont már csak holtan találta fölötte egy árnyak tűnő idősebb, izmos férfialakkal, aki ügyet sem vett az ajtóban álló döbbent alakra és az ablakon keresztül kiment. Az árny aztán szellem módjára távozott egy olyan nyíláson, amin élő ember nem férne ki. Mindeközben egy halk dalt dúdolgatott, amit nem hallott tisztán a szemtanú, és utána már csak arra emlékszik, hogy a katonák közrefogják. A szemtanút érdemes minél agyalágyultabbnak beállítani, nehogy a karakterek azzal húzzák az időt, hogy őt próbálják megfigyelni („Mert biztos jó színész.”). Nem egy rossz ötlet kicsit ittasnak beállítani, mindjárt „hihetőbb”, hogy szellemet látott.

1.1.3 A várkapitány igazi arca

Grieven nem nagyon akar hinni a szolgának, de mivel a szolga és több katona is azt állítja, hogy távol voltak már a helyszíntől a kalandozók, egy kicsit elbizonytalanodik. Ekkor érkezik a hír, hogy meggyilkoltak időközben 4 másik személyt is. 1 városórt, 2 kereskedőt és 1 polgárt, látszólag semmi közülük nem volt egymáshoz.

Az újabb halálesetek arra készítetik Grievent, hogy kihasználja a játékosokkal szembeni helyzeti előnyét. Egyenesen kijelenti egy rövid gondolkodás után, hogy hajlandó a karaktereket elengedni, ha bizonyítják

ártatlanságukat, azzal hogy elkapják az igazi gyilkost, 3 nap alatt ezt meg kell tenniük, különben nekik kell elvinniük a balhét (mert a nép szerette Bresstont, akit megöltek, és követelni fogják a gyilkosok fejét), vagyis kínpadra küldik őket.

Grieven ezután gyors utasításokat ad ki, hogy duplázzák meg a falakon az őrséget, és parancsba adja, hogy bizonytalan ideig senki se ki, se be, csak a nép ellátásához szükséges szállítmányokat engedik be katonai felügyelettel. Kalandozókról ad egy leírást, hogy őket tényleg „semmiképpen” se.

Ezután Grieven elvezeti a kalandozókat Bresston teteméhez, szörnyű látvány fogadja őket, mivel a tiszt teljesen szét van trancsírozva, arca alig felismerhető, belei (szó szerint) kilógnak.

Mire a kalandozókat kiengedik, addigra „hermetikusan lezárják” a várost. Ekkor kezdenek meg a nyomozást. Késő este van, megerősített őrzékek járják az utcákat, akik minduntalan belekötnek a kalandozókba, hogy kicsodák, micsodák. A támadások helyszínére elkísérik őket, ha megkérik valamelyik katonát.

Az első helyszín egy fogadóban van, ahol két kereskedőt, akik együtt dolgoztak, öltek meg. Mindkettőjükkel gyorsan egy vágással végeztek. Fegyverkereskedelemmel foglalkoztak.

A másik helyszín a város sűrűbben lakott részén található, ahol egy polgárra támadtak rá 2 városőr próbált segíteni neki, de nem bírtak a támadóval, ezért az egyik elfutott segítségért, mire visszaértek, se a polgárt, se az ottmaradt városőrt nem találták. Az a katona, aki túlélte a kalandot azt állítja, hogy a polgár már a földön feküdt mikor odaértek és egy sötét csuklyás alak görnyedt fölé. Mikor közelebb mentek, hogy megkérdezzék mi történt, az rájuk támadt. A túlélő akkor futott segítségért, amikor társa összerogyott, miután a csuklyás alak néhány ismeretlen nyelvű igét kiejtett.

A gyilkosságok ilyenét részletezésére nem feltétlen van szükség, ezeket a helyszínen ki lehet találni.

Ezek után a kalandozók nagyon fáradtak, elmennek valószínűleg aludni a fogadójukba.

1.2 A nyomozás első napja

1.2.1 Dzsabib

REGGEL megkezdődik az első nap, amíg be kell nyújtaniuk a bizonyítékokat. Ahogy lemennének, hogy elfogyasszák reggelijüket, egy katonatiszt vár rájuk, Dzsabib parancsnok (dzsad származású). Grieven őt bízta meg a csapat folyamatos figyelésével. Ő hozza a hírt, hogy a hajnalban meghalt a szemtanú, aki a szellemet látta. Dzsabib már a negyvenes évei végén jár (harminc évvel ezelőtt számolták fel az előző tolvajbandát), így emlékezik a város korábbi történetére. Gyermekkora óta itt nőtt fel és mindig is katonáskodott, jó kedélyű, segítőkész ember, segít a karaktereknek legjobb képességei szerint, ha megkérik. Ott volt az ominózus estén, és mivel maga is látta kifelé tartani a kalandozókat az erődből, nem úgy viselkedik, mintha ők lennének a gyilkosok. Viszont végletekig hű Grievenhez, elmondja, hogy régóta ismeri, és sosem szegné meg parancsát. Mindazonáltal bízik abban, hogy a kalandozók bizonyítják ártatlanságukat, persze csak akkor, ha azok is pozitívan állnak hozzá jelenlétéhez.

Dzsabib rendelkezik emlékekkel a múltban zajlott tolvajbandás sztoriról, persze nem pontosakkal, de ez elég lehet ahhoz, hogy a karakterek elinduljanak a tolvajos ügyön. („Amikor még fiatal voltam, volt egy banda, aki hasonlóan gyilkolt”, „Fegyvereket csempészték, ha jól emlékszem.” „Talán mintha egy nemesi család is belekeveredett volna a dologba.” „Grieven nagy hős volt akkor, sokban hozzájárult, hogy lebuktassák a bandát.” „Ez emlékeztet arra, ami régen történt errefelé...”). Ezeket persze (alaphelyzetben), csak akkor mondja el, ha a karakterek megkérdezik, vagy elejtene néhány gondolatot (hangosan gondolkodnak) például: „Szerinted kinek lehet oka a kereskedőket megölni Dzsabib?” „Kereskedők, városőrök, eltűnő személyek... , mi lehet ez?”. Esetleg, ha a játékosok nagyon nem haladnának, akkor Dzsabib lehet a KM szócsöve is, aki elejtett mondatokkal, megjegyzésekkel segítené a csapatot.

Maga Grieven nem fogadja a csapatot, mivel sürgős ügyei támadtak. Városvezetőségnek beszámol az admirális haláláról, elmondja, miért záratta le a várost, leveleket ír más városokba, az admirális testének hazaszállíttatását szervezi.

1.2.2 Szellemek Hevratban!

Reggeli közben, már hallják, hogy egy-két asztalnál már szellemekről beszélnek és, hogy meghalt Bresston. Páran már zúgolódnak, hogy biztos van, aki ezért felelős és minél előbb kötélén lógva szeretnék látni.

Ahogy az utcára lépnek meg lehet érezni a változást a város légkörében. Sokan értetlenül állnak a városzár előtt. A káoszhangulatban egy éneklő idősebb férfit látnak, akit egy fiatal nő kísér lanton. Egy meghíúsult szerelemről énekelnek, amiben egy nagyhatalmú ember arra kényszerít egy ifjú katonát, hogy vagy dobja el magától szerelmét, vagy az életével fizet. A történet igazi tragédiája azonban az, hogy a férfit már nem szereti a nő sem, így a férfi teljesen értelmetlenül folytatta kétségbeesett harcát szerelmükért.

1.2.3 További gyilkosságok, kapcsolat a várkapitánnyal

A késő délután folyamán újabb gyilkosságok következnek be. Újabb kereskedők haltak meg és egy tiszt, aki közvetlen Grieven alatt szolgált (A tisztet a szellem ölte meg a szokásos bélkifolyós, brutális módszerrel, a kereskedőket a tolvajbanda egy célirányos vágással, méreggel), Grieven behivatja a kalandozókat, hogy hogyan állnak az ügy megoldásával. Ha azok nem tudnak semmi kézzelfoghatót felmutatni, akkor figyelmezteti őket, hogy húzzanak bele, mert a nép idővel bűnösöket fog kreálni és mindig a külhoniak az első áldozatok és persze a 3 napos határidő még áll, ami már 1-el csökkent is. Közben hálnak meg kereskedők is a szellem által alkalmazott brutális módon, a tolvajbanda agresszívabb, vérszomjasabb fejdadásai is akcióba lendülnek.

Az éjszaka folyamán kutathatnak, de persze az ember egy idő után elfárad, így hamar eljön a pihenés, amit a 2. nap követ.

1.3 Második nap

1.3.1 Bűnbakká válás a városiakok szemében

Itt fontosnak tartom megjegyezni, hogy ha a karaktereknek van esze, akkor közel pirkadatig nyomoznak kb, és csak valamivel dél előtt kelnek fel, így majd számításba kell venni az éjszakai nyomozást is.

A 2. NAP az előzőhöz hasonlóan indul, Dzsabib várja lent a kalandozókat, „jó” hír, hogy a tegnap délutáni eset óta nem történt újabb gyilkosság.

Itt megint eljön a kutatás ideje, de már érzékeltetni kell, hogy a lakosság a külföldiekben bűnbakot lát, és egy részük, aki felismeri, hogy a kalandozók külhoniak, ellenszenvesen viselkedik velük szemben. Az a hiedelem terjeng, hogy a borünnep és Bresston admirális születésnapja által idevonzott idegenek közül valakiken átok ül, és ez az átok hozza ide a szellemeket, s ennek csak a démon-lakta idegenek megégetése vethet véget.

Délben Dzsabib kijelenti, hogy el kell mennie jelenteni Grievenhez, kalandozókat viszont ma nem engedik be az erődbe. Dzsabib szól, hogy egyéb dolgai is vannak (pl. meglátogatni a családját), úgyhogy csak később fog csatlakozni a csapathoz, valamivel naplemente után a fogadóban.

1.3.2 Egy támogató elvesztése – Dzsabib halála

Délután jön a hír, hogy újabb esetek történtek és többek között meghalt ismét egy tiszt, aki szintén közel állt Grievenhez. Ha maguk nem mennek el meggyőződni róla, hogy ki is az, akkor egy csapat városőr jön értük és közli a JK-kal, hogy Dzsabib örparancsnok meggyilkolásának gyanújával le vannak tartóztatva és haladéktalanul meg kell jelenniük Grieven előtt. A jelenetet jónéhány városiak is látja, megjegyzi a karakterek képét. Grieven tiszta ideg, vörös a feje, zihálva beszél, minden szava dühtől forrong (Dzsabib régi barátja volt). A karakterek hosszú mentegetőzése után kb ezt válaszolja: „Megígértem, hogy tisztázhatják magukat, hát tessék, lassan lejár a 3 nap, és úgy érzem, visszaélnék a bizalmammal. Holnap éjfélkor lejár a határidő, ha

addig nem állnak elő valami hasznossal, magam gyűjtöm meg maguk alatt a máglyát!”

Ismét este van, újabb halálhírek futnak be Grieven fejtágítása közben. (Ha van még BM, eltűnik egy ember) Kereskedők, katonák halnak. (Szokás szerint kereskedők tolvajbanda, katonák szellem által.)

Az éjszaka folyamán még kutathatnak, de persze idővel megint elfáradnak, alszanak, s jön a reggel.

1.4 Harmadik nap

A 3. NAPON kelés után azonnal érzékelniük kell az újabb hangulatváltozást, a kocsmáros bejelenti, hogy több éjszakára nem adja ki nekik a szobákat, reggelit se ad, páran beszélnek az asztalok mellől („Manapság már a gyilkosokat is futni hagyják.” „Romlásba taszít mindannyiunkat az átok!”), amint kimennek, páran felismerik őket és elkezdnek kövekkel dobálózni. Dzsabib-ot sokan ismerték, mert egy közvetlen, kedves, segítőkész katona volt. Egyértelműen a kalandozókat okolják a haláláért, akár nyilvános lincseléssel is megpróbálkozhat a tömeg, a katonák nem avatkoznak be. Estig foglalkozhatnak az ügy megoldásával, alkonyat tájékán a katonák kezdik el keresni őket, ideje elkezdni gondolkozni a menekülésen. Annak ellenére, hogy megtudták, a boszorkánymestert nem sikerült valójában elkapniuk, s már elindulhattak volna a megfelelő nyomon, az idő szűke miatt mindenképp egérutat kell nyerniük a hatóságok elől.

1.5 Negyedik nap

Bárhogyan is sikerül megmenekülniük a városból 4. nap hajnalán a temetőbe érnek. A tenger közelsége miatt ezen a hajnalon sűrű köd uralkodik a tájon. A menekülés nem sikerülhetett maradéktalanul, a katonák egész éjjel a nyomukban voltak, zseniális nyomkövetők segítik a katonákat. A csapat látja, hogy a katonák letáboroznak, ekkor a játékosok is megállhatnak pihenni.

A játékosok valamilyen nyom alapján eljutnak a távoli temető közelébe, ahol egy hatalmas mauzóleum éktelenkedik. Az építmény feltűnően nem illik a temetőbe, sokkal újabb építésűnek néz ki, mint a körülötte lévő, hozzá képest szerénynek tűnő nemesi kripták.

Mint azt minden épelméjű ember kitalálta, a mauzóleum a boszorkánymester otthona. Az örült wier boszorkánymester innen indítja el túlvilági tervét, melynek első lépése, hogy Equassel-t eltörli Ynev színéről, s a helyén egy Nekropoliszt hoz létre, a holtak városát. Ez persze csak a kezdeti lépése a tervnek, melynek végső eleme az emberiség teljes elpusztítása, minden más „rovar” fajjal egyetemben.

Az ötlet természetesen megvalósíthatatlan, de hát ezért nevezzük a boszorkánymestert örültnek. A mauzóleumba gyűjtötte be tanítványait (alacsony szintű boszorkánymestereket) és szolgáit (élőholtak hada).

Amikor a karakterek odaérnek, a boszmester elmondja ezeket a dolgokat nekik, majd az esetleges wier játékosokat megpróbálja „átkonvertálni”. Már épp készülhetnének a biztos halálra, amikor megérkeznek a katonák, s egy epic fight-ra kerül sor (amit nem feltétlenül kell lejátszani idő szűkében).

2 Részfeladatok

2.1 Boszorkánymester

A boszorkánymesterre a következőképpen lehet rátalálni:

- Ha nagyon feltűnően szimatolnak a tolvajbanda után, akkor azok első lépésként megpróbálják félrevezetni a JK-kat, és egy hamis informátor a boszmester tanítványának követését javasolja nekik (gyanús alak, éjjel ólálkodik a városban, néha megvásárol hozzávalókat a boszmesternek).(=> tolvajos quest)

Ha követik ezt az alakot, akkor egy zombival fognak találkozni, aki átveszi tőle a cuccot, és odaadja neki a pénzt. A zombi ekkor elindul lassan, s lemegy a csatornába. Ott kavarog egy keveset, majd egy öreg, fekete bottal sétálgató, ideges alakkal találkozik, akinek átadja a vásárolt cuccokat. Ekkor a férfi a bottal hadonászni kezd, és a földön heverő holtak megelevenednek. (Közülük egy-kettő városi őr felszerelésben van, felismerhetőek esetleg emberek, akikkel az első nap beszéltek).

Szemfülesebb JK-k észrevehetik, hogy az a zombi, aki az árut hozta, eltűnik. Szumma 7 zombi, és a fekete botos alak van a teremben. A falon fáklyák világítanak, a fekete botost kivéve mindenki vízben áll kb bokáig. Itt valószínűleg ütközetre kerül sor.

Az egészben annyi a csavar, hogy a boszorkánymester az nem a fekete botos alak, hanem aki zombinak maszkírozva magát a cuccokat hozta. Ő a háttérben figyel, amennyiben a kalandozók győznek, visszavonul egy tenger felőli kijáráthoz, ahol egy csónak vár rá. A csatornán keresztül kihajózik a tengerre, és elmegy a mauzóleumba, ahol a másik menedéke található.

- Ha nem nagyon akadnak nyomra, de sokat bóklásznak meg kérdezősködnek a városban, akkor a boszmester úgy dönt, hogy kiváló zombik válnának belőlük, és küld egy embert, aki megmutatja nekik a zombi (boszmester) és a tanítvány találkáját. A küldönc azt állítja, hogy itt lakik, és

már több, mint egy hete látja ezt a találgát minden nap. Innentől ugyanaz az egész.

A boszmester amúgy wier, ráadásul örült. Az összes többi fajt a wiereken kívül „féreg faj”-nak tartja, melyeket el kell taposni, életük mit sem ér. Nagyon jól ismeri a várost, az évek alatt kiismerte a hatalmi szálakat, a kereskedelmi és pénzügyi méltóságokat, tökéletesen tisztában van vele, hogy mikor kire kell lesújtani, hogy szétzilálja a városban a rendet, és hogy megtörje a mindig erős Grieven kapitányt.

2.2 A Vérző Liliom

A bandához vezető információk:

Az igazi szellem, az örült boszorkánymester és a tolvajbanda alapvetően különböző gyilkolási módszereket alkalmaz, valamint más célpontokat szemelt ki magának, így a tapasztaltabb kalandozók, előbb utóbb el tudják különíteni egymástól a gyilkosságokat, és ez alapján indulnának el a különböző szálakon. Persze megeshet, hogy nem sikerül megkülönböztetniük a dolgokat, ekkor egymásnak ellentmondó információkba botlanak, ami után már azért illik felismerni a helyzetet.

A tolvajok célpontjai elsődlegesen a külhoni kereskedők és testőreik (főleg fegyverkereskedők), ezért a legtöbb gyilkosság a banda részéről a piac és a fogadók környékén történik. A második naptól kezdődően minden esetben egy illúzióval kísért gyilkosságról van szó, ekkorra tudatosul a bandában, hogy felhasználhatják a szellemes sztorit gyilkolásra. Ha a játékosok megvizsgálják a hullákat, észrevehetik, hogy a legtöbbször csak egy egyszerű vágás van, sokszor nem is halálos, ebből lehet következtetni a mérgezőes gyilkosságra, ha a karakterek rendelkeznek megfelelő képzettséggel, ki is mutathatják a mérgezés tényét. Ha ezt a tudásukat megosztják Grievennel, akkor ő arra a tolvajbandára kezd el gyanakodni, amelyik évekkal ezelőtt megkeserítette a város életét, elmondja, hogy régen nagy részt kivett a banda elleni harcból, és tudomása szerint vannak feljegyzések az erődben arról az

ügyről.

A régi városőri feljegyzésekből megtudhatnak fontos információkat, arról az időről, amikor már egyszer korábban sikerült felgöngyölíteni a bandát. Ezek a jegyzetek között található utalást, hogy a bandának voltak támogatói a felsőbb körökben. Megtudják, hogy a banda vezérét nem sikerült anno elkapniuk, mert elmenekült, de a jegyzet pontos leírást ad róla. Továbbá innen lehet megtudni, hogy üzletet kötöttek csempész-kalózzal, akikkel szállították be az árujukat a városba tengeren keresztül. Megtudhatnak esetleg pár nevet, akik kapcsolatban álltak a bandával, de sikerült tisztára mosni a nevüket, így elkerülték a megtorlást. (Természetesen a feljegyzések írói, a közelmúltban mind furcsa módon erőszakos halál áldozatai lettek.)

Innentől többféleképpen lehet folytatni a nyomozást.

Például egy kereskedő testőreinek szegődnek. Így egy esetleges támadás esetén foglyul ejthetnek egy támadót, akiből különböző módszerekkel lehet információkat kicsalni.

Keresik a kapcsolatot a bandával, hogy ők is tagok akarnak lenni, ez persze nem megy, ha előtte látványosan találkoztak olyan emberekkel, akiket nem szeret a banda. (Grieven, katonaság egyéb tagjai, városőrség), vagy ha már korábban kinyírtak párat közülük.

Érdeemes odafigyelniük, hogy a színpalak mögött kutassanak a tolvajok után, nehogy fejtámadások célpontjai legyenek.

Egy jó megoldás, hogy meglesnek egy gyilkosságot, és titokban követik a tettest, s az elvezeti őket, egy gyülekezésre, amin kulcsfontosságú infókat szerezhetnek.

Amikor már nagyon szimatolnak a kalandozók a tolvajbanda után, de még nem győzték le a Boszorkánymestert, a banda küld egy embert, aki azt állítja, hogy tudja ki a gyilkos, és elvezeti őket a bizonyos találkozó helyszínére.

Egy-két fegyverkovács kapcsolatban van velük, rajtuk keresztül értékesítik a csempészett fegyvereket.(ezek a kovácsok azok az emberek, akik már egyszer tisztára mosták a nevüket, nem muszáj pont kovácsoknak

lenniük, vagy lehetne többféle kereskedő is) Beszélni velük nem nagyon érdemes, mert nem mondanak semmit, persze bárkiből ki lehet mindent szedni, de ebben az esetben érdemes a csendes megfigyelést választani. Meg lehet figyelni, hogy éjszakánként honnan jönnek a csempészett fegyverek, amelyek elvezetnek a csempészhajókhoz. A kalózok csak egyességet kötöttek a bandával, szóval némi pénz fejében kiadnak némi infót a bandáról anélkül, hogy erről szólnának bárkinek is, elmondják, hogy jövedelmezőbb volt számukra, amikor még nem volt a banda, mert a külhoni kereskedőket mindig meg tudták versenyeztetni, hogy ki ajánl többet (persze még mindig jobban megérte csempészni, mint vámot fizetni). Felajánlják a kalandozóknak, hogy baj esetén némi pénz fejében kijuttatják őket a városból (ha megbuktatják a bandát, akkor ingyen is vállalhatják a dolgot). A kalózok megmondják annak az embernek a kilétét, aki az üzletet szokta velük kötni a banda felől. Ennek az embernek a megfigyelése követése, már elvezethet egy vezetői megbeszélésre, ahol csak meg kéne szabadulni az emberkéktől és széthullik a banda.

A vezetők közt ott lenne egy illuzionista, a fejvadászok vezetője, maga a tolvajbanda vezetője, meg ez az üzletkötő csávó, néhány testőrrel.

A kalózokról persze máshogyan is tudomást szerezhetnek, nem kell sokáig szimatolni a kikötőben, hogy hollétük kiderüljön.

Ha a tolvajbanda által csempészett fegyverek lerakóhelye körül szimatolnak, ott is található valami nyomot (pl egy levelet), ami elvezet a felsőbb vezetéshez.

A tolvajbanda vezetőinek legyőzése után, ha átkutatják a helyszínt, olyan információkhoz, juthatnak, amelyek elárulják a nemesi családok és a banda kapcsolatát.

2.3 Kalózok: „Koponyák”

A kalózok magukat „Koponyáknak” hívják. Utalva evvel kegyetlenségükre és kicsit viccesen az eszességükre, ami viszont nem mindig az igazi.

Két hajóból áll a „flotta”. Egyik kapitánya egy törpe (**Drom**), a hajó neve Kalapács. Ez a hajó jelenleg Gorwiktól négy napi hajóútra van. A navigátora (**Londer**) egy tanult Pszivel bíró ember, akinek a testvére a másik hajón van. Ez csak akkor válik fontos tényezővé, ha mágiával próbálkoznának, mivel a két testvér között szimpatikus viszony áll fenn.

A másik hajó, ami számunkra érdekes. Kapitánya egy Udvari Ork (**Grass**). A raktáros és pénztárnok (**Glened**) (róla még lesz szó) a navigátor testvére. Grass és Drom Északról jöttek. A lánctársak jóvoltából találkoztak, és szolgáltak együtt 30 évig, mikor is a hajó, ahol rabszolgák voltak, zátonyra futott a gályák tengerének bejáratánál. A két inkább erős, mint eszes bajtárs együtt elmenekültek, és kalózkodásba fogtak. Kicsiben kezdték, majd hozzájuk csapódott a Pszi-használó testvérpár. És mára viszonylag jól élének. Persze nem egyszer verték már át egymást, ahogy az kalózokhoz méltó. Így Glened mutatványa sem újdonság.

Grass kapitány hajója, melynek neve Bárd, a várostól kétórányi evezős csónak útra van délnek. A bárd teljes legénysége 50 fő. Jelenleg a hajón 30-an vannak. Köztük az első tiszt (**Uzomd**), vitorlamester és a navigátor. Éppen kihajózásra készülnek fel, ugyanis a „misztikus” 3 nap múlva indulnának ők is. A navigátor (**Luji**) az utat tervezi meg Glened utasításai szerint. Mivel ő mondja meg, mire van szükség. A navigátor pedig tudja mihez, hol juthatnak hozzá, és milyen sorrendben hajózzák, fosszák körbe a vidéket. A Vitorlamester (**Teger**) a hajót hozza rendbe 7 matrózzal 8 órás váltásokban. Hol az öböl partján lévő erdőben vágják fát, hol a vitorlákat varrják nagyban a fedélzeten. Este helyettese (**Izumdor**) parancsol a népnek. Őrségben 8 órás váltásokban 2 kalóz van a hajó tatján és orrában. Esténként nem alszanak el, hanem inkább a fedélzet közepén kártyáznak. A szakács (**Gorgor**) 3 emberével, hajnalban, kiladikoznak a városba bevásárolni, majd dél körül

osztanak ebédet és a fáklya gyújtáskor még egyszer. Az elsőtiszt ügyel arra, hogy minden rendben menjen, és az őrséget is ő szervezi.

E közben a kapitány és hét legjobb embere a dokkokhoz közeli kocsmában mulatják az időt a legszebb örömlányokat lefoglalva maguknak a városban, és töménytelen töményét védelve naphosszat. Itt ismerkedhetnek meg a kalandozókkal. Mivel Balhét kereső viszont jó kedélyű társaságról van szó. Olyasmi hogy véresre vernek kocsmái bunyóban, és ha az ő foguk is hiányzik, a balhé után fizetik reggelig az italod. Utolsó nap csónakkal eveznek vissza az öbölbe.

És akkor végre rátérhetünk Glened Tervére. Ő üzletel a Vércző Lilliom tolvajbanda megfelelő emberével. A csempészés úgy néz ki, hogy a csempészett fegyverek nem mások, mint ramierák és sequorok. Emellett még különböző drogok Gorwik-ból és a kereskedő Hercegségekből melyek itt tiltottak. A cuccok a Bárdon vannak Minden reggel 10 körül Glen csónakra száll 3 emberével és három hordóval, melyek kétfenekűek. Az első rekeszben víz van felöntve egy kis undorító rummal. A Második rekeszben pedig az aktuális csempészáru. Ezzel becsónakáznak a városba. Itt találkoznak Grassal és embereivel (kb dél tájt), majd elindulnak a Piactérre. Ott Grass öt emberével elvegyül vásárolgatni az esti partihoz. Két embere Gleneddel marad, aki pár pokrócon boltot nyit 3 emberével. Pálinkát árul, de mivel szar és drága 200-300 arany egy hordó, nem veszi meg senki. Aztán késődélután fele megy a tolvajbanda embere, és megveszi az összeset. Grass embereivel visszatér kb. egyszerre a tolvaj emberkével, hogy ő is ott legyen a cserénél. Majd Mindahányan beülnek a Dokk melletti kocsmába és ott megbeszélést tart Grass és Glened, majd sötétedéskor Glened visszatér a csónakjához (ha azzal próbálkozna valaki, hogy elloppja, nem ijed meg, lop egyet ő is). Itt várja a tolvajbanda 3 embere a 3 félig üres hordóval. Ezt átveszik, majd visszacsónakáznak a hajóra.

Az ominózus 3. nap éjszakáján 4. nap hajnalán, ha velük menekülnek a kalandozók, akkor a kalandozókat egy a városhoz közeli parton rakják ki, ahol ha felmennek a meredek partban talált ösvényen a temetőben találják magukat, hajnalban a tenger közelsége miatt nagy köd van.

2.4 A két család: *Cametris*-ek és *Shardo*-k

2.4.1 *Amit a város nemesei tudnak*

A családok között szoros kapcsolat van, kb. 150 évvel ezelőtt házasságok útján megerősített szövetség. Anno első dolguk a törvényes keretek levetkőzése volt (köss belénk, ha mersz alapon). Felvásároltak rengeteg üzletet, felnyomták az árakat, a céhek feletti uralmat megszerezték, elkezdtek angyalport árulni, irányítani az alvilágot. Azonban a családok nem akarták bemocskolni a kezüket, így a „védelmi pénzeket”, szerencsejátékból, bordélyokból származó jövedelmeket felbérelt emberekkel szedték be. Ezek száma egyre növekedett, a későbbi csempészethez nagy apparátusra volt szükség, no meg kellett beépített emberek a városőrségbe, városi tanácsba, bürokrata szervezetbe is. Így egyre több lett a családok alatt tevékenykedő bérnyilkos, csempész, tolvaj, hamisító, álüzletember. Minden le volt vajazva, boldogan éltek, egészen addig, míg egy külső emberke (Wiltmar) be nem házasodott a családba. Valójában egy tolvajcéh embere volt, és rá akarta beszélni a családokat, hogy fosztogatással, rablással is növeljék a jövedelmüket. Azok nem mentek bele, a férfi elvált, és elkezdett tevékenykedni a szervezet ellen, sorra leplezte le a visszasságokat, rabolta ki, majd süllyesztette el a csempészhajókat. Odáig ment, hogy rákényszerítette a családokat, hogy egyezsége lépjenek vele. Pont akkor halt meg a Cametrisek feje, és mondott le (a kudarcok miatt) a vezető a Shardoknál. Wiltmar jobb béreket alkudott ki a bűnszervezet operatív tagjai számára, így a stratégia szerepét átvette a családoktól, persze látszólag még mindig ők maradtak uralmon. Ez így ment néhány évig, majd egy kalandozó csapat érkezett a városba egy bizonyos Grieven nevű katona ismerősei, Krad és Dreina megveszekedett szolgálival. A papok és lovagok előtt nem maradhatott leplezve a város gátlástalan kifosztása, minden gyanús elemet bíróság elé vittek, vagy helyben ítélték, megérkezett a Generális is (ez kb. 20 évvel ezelőtt történt), a családok mosták a kezüket, Wiltmart felakasztották (és még 128 embert) valamint közel kétszázat börtönbe zártak. Grieven érdemeit

nem hagyhatták szem előtt a városi őrség vezetői, így már 23 esztendőskorában hadnaggyá nevezték ki.

A büntetések mára nagyrészt leteltek, a családok lágy ölére tért haza minden börtönből szabadult, a tevékenységet újra elkezdték, hiszen a kapcsolatok megmaradtak. Azonban a 20 év alatt kialakult Kereskedők Céhét szét kell zilálni, és el kell kergetni a potenciális betelepülő kereskedőket. Így a gyilkosságok fő célpontjai üzletemberek, kereskedők, összekötők, kapitányok, stb.

2.4.2 Amit a város lakói tudnak:

- *„Régen még drága vót minden, az emberek nélkülöztek, de nekik nagyon jól ment a soruk. Emlékszem, a nagyanyámat is be akarták szervezni, majd mikor nemet mondott, megfenyegették, h. bezárják a pékségét. Végülis nem zárták be, csak más lett a tulaj, mi meg nem tudtuk megfizetni a máskor ingyenes mindennapi kenyeret.”*
- *„Néha végigmegy a városon egy-két túldíszített fekete bársonnyal körülvett, aranyhímzéses hintó, a családok hintói. Egyiken kígyó, másikon pajzs két harci kalapáccsal.”*
- *„Minden nemes csaló disznó, ők sem kivétel.”*
- *„Még az én időmben tudták, mi a tisztesség, ma meg betelepül mindenféle kereskedő, bezzeg akkor, a városiak termeltek mindenkinek, igaz meg kellett fizetni, de az még minőség volt.”*
- *„Utálatos kígyó népség, nem köszönhetünk nekik semmit, elsüllyedt néhány hajó, aztán éhezünk egy darabig... és még ők nem csempészek, bah.”*
- *„Védik magukat, mindent Wiltmarra kentek, de ők sem jobbak, tolvajok mind!”*
- *„Ugyan, hogy lehetett volna tisztességes vagyomból egy kikötői negyed meg annyi hajót felvásárolni? Ők sem jobbak, mint a tolvajcéh volt anno.”*
- *„Nem hinném, h. bármi közül lenne a mostani gyilkosságokhoz, legrosszabb esetben is csak hatalmaskodó kéjencek, de nem gyilkosok.”*
- *„Nem tisztességesek, nekem elhíhetik, régen, a hajón érkező kereskedőket az ő katonáik fenyegették meg. Az egyik ilyen esetről magam is jelen voltam. Szegény emberből majdnem kiszorították a szuszt, az áruit szétszórták, majd őt is bedobták a vízbe. A városörök meg csak beszélgettek tovább. Még ilyet!”*

- *„Lehet, hogy régen benne voltak egy-két sötét ügyletben, de ma már biztos szakítottak a múlttal, főként mióta Vigoth került a Shardok élére.”*
- *„Őmiattuk jött ide egyszer olyan harminc évvel ezelőtt a Generális, hogy igazságot tegyen. Ha jól emlékszem, elkapták a tolvajokat.”*
- *„Kb. 20 éve a Krad lovagokból álló kalandozócsapat rájuk bizonyított sok büntetést, de ők egymás kezét mosták, és a tolvaj, Wiltmar számlájára írtak mindent. Neki már ügyis mindegy volt. Akkor lett hős a mi Grievenünk!”*

2.4.3 A családok ma

Cametrisek: kastély a város előkelő negyedében, alig mozdulnak ki, egy-két ünnepi játékon lehet őket látni, a nép nem tud róluk sok mindent, nemesi körökben utálják őket, rendkívül beképzettek. Feddhetetlenek azonban, a felső tanácsban benne van a család aktuális feje, nagy hatalom, régen a városórság feletti felügyeletet vállalták, mára visszavonultak (látszólag). Valójában: a Shardokkal újra jó a kapcsolat, megmaradtak a régi beszállítók, nem épp rossz viszony a kalózok egy-két vezető tagjával. Az embert a Shardok adják, ők pedig a pénz nagy részét, a hivatalos dolgokat ők intézik, a sérelmeket, ügyleteket ők simítják el.

Shardok: kúria a város szélén, közelebb állnak a mindennapi emberekhez, nem annyira nagyzólok, ők szervezték be anno az emberanyagot, hozzájuk tértek vissza a börtöntöltelékek. Értenek az emberek nyelvén, nem annyira beképzettek, a mindennapi konfliktusokat rendezték ők el, a kisebb feladatokat ők látták el, a nagyobbaknál volt szükség a Cametrisekre. A értelmi szerzői az akcióknak is ők voltak, furfangosak, így őket is nehéz megragadni, rájuk bizonyítani bármit is.

Újrakezdték a régi ügyleteket, viszont nincs semmi rájuk utaló nyom. Pénzelik a régi és új tagokat, illegális ügyleteket hajtanak végre. Ha a kalandozók elmennek hozzájuk, készségesen fogadják őket.

Shardok úrnője: kedves, szívélyes, de nem nagyon szeret a múlttól beszélni, akkor mindig komor hangulat lesz úrrá rajta. A jelennel kapcsolatban: nehéz kihozni a sodrából, nyugodtan válaszol: „Semmi közünk nincs a jelenlegi

gyilkosságokhoz.” Már a Cametrisekkel is megszakítottuk a kapcsolatot. (Itt lesz az ellentmondás, gyanakodhatnak a kalandozók).

Cametrisek ura: nem fogadnak vendégeket, de nagyon sok erősködés után, nagyon sok várakozás után a fogadószobában egy ötvenes éveivel végén járó, őszülő, szakállas, meglehetősen mogorva ember várja a kalandozókat. Következésként tagad, nem annyira kedves és szívélyes, Nem kínál meg semmivel, mogorván és kurtán válaszol a feltett kérdésekre. Bár a Shardokkal tartjuk a kapcsolatot, a régi időknek vége, egyikünknek sem érdeke a Generális haragját magunkra hívni. (ellentmondás: következtetés: vaj van a fejükön, úri körökben a következtetés végzetes lehet).

2.4.4 „Closer inspection reveals” – jobban szemügyre véve...

- Véletlenül az egyik gyilkoson (szemmel) elkapott (kergetett de elmenekült) ember beszélget a Shardok egyik emberével (ld. címeres ruha).
- Kocsmában beszélgetés: a Cametrisek már a harmadik raktárat vásárolják meg a héten, nem furcsa ez? –Ugyan, igyál!
- Egyre többször látom a Shardok hintóit a városban, eddig ki sem dugták az orrukat. Talán készülnek valamire? –Ugyan, igyál!
- Meg akarják vásárolni a Shardok a boltomat, hatalmas összeget ajánlottak. Meg mondtak valamit az apámról, de már nem hallgattam végig őket, elküldtem a mocskokat a francba. Ma reggel feltörve találtam a zárat. De nem vittek el semmit. –„Á, felejtse el, igyunk.”

3 Nem játékos karakterek, szereplők

3.1 A bűnszervezet

*„Hail kings. the new kings. stronger than all.
A simple process to legalize. there would not be a choice but to
take our side. Be there no question of certain strengths.
Know this intention. forever stronger than all.”*
Pantera

A tolvajlán mindig is élt a városban, de ez titok volt az egyszerű polgár számára. Fiatal zsebes gyerekek, akiket idősebb tolvajok irányítottak, zsebtolvajok, betöréses rablásra specializálódott csapdakeresők – ők alkották a céhet. Így ment ez addig, míg a két befolyásos család, a Shardo-k és a Cametrisek nem döntöttek úgy, hogy kezükbe veszik a városban az irányítást. Egyre rémesebb alakok jelentek meg a céhben, először fejvadászok, később boszorkánymesterek, s a legrettegettebbek, a varázslók. A céh többé nem volt egy csendes, megbúvó szervezet, mely egy-egy tagja elvesztése után félreállt egy hónapra. Nyíltan próbáltak fogást találni Grievenen, egy rést találni az általa felépített biztos rendszeren. Amikor Bresston meghal, érzik, hogy Grieven most a legsebezhetőbb, s azonnal lecsapnak, már magukénak érzik a várost.

Tolvaj:

KÉ: 32
TÉ: 55
VÉ: 100
CÉ: 15
Sp: K6+1
ÉP: 5
FP: 28
SFÉ: 1

Fejvadász:

KÉ: 35
TÉ: 70
VÉ: 110
CÉ: 0
Sp: K10+1
ÉP: 8
FP: 35
SFÉ: 3

Boszorkánymester:

KÉ: 35
TÉ: 50
VÉ: 100
CÉ: 35
Sebzés: K6+1/K6
ÉP: 6
FP: 30
Psz: 20
Mana:28-35

Varázsló:

KÉ: 20
TÉ: 40
VÉ: 90
CÉ: 30
ÉP: 4
FP: 25
Psz: 35
MP: 30-40

3.2 Dzsabib Alfadzsi

*„I've been in every town
I've been to every state
Tryin' to find a woman I love
I'm searchin' for my mate”
Albert King*

Dzsabib Alfadzsi egy dzsad származású katona. Élete nagy részét a seregben töltötte, Dél-Ynev jórészét bejárta a sereggel illetve karavánok őreként, igazi világjáró volt ifjabb korában. Hevrat városában közel tíz éve telepedett le, ahol összebarátkozott Grieven kapitánnyal. Jó képességei segítették abban, hogy hamar hadnagyi szintre verkedje magát. Grieven-t mélységesen tiszteli, hiszen katonatársaitól rengeteget hallott arról, hogy milyen hősiezen és elszántan számolta fel a város alvilágát ifjú korában.

Dzsabib úgy érzi megtalálta a szerelmet, s amikor mondja a játékosoknak, hogy egy találka kimarad, mert leánykérőbe megy, többé nem látják viszont.

Tulajdonságok:

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

Harcértékek:

KÉ:	30
TÉ:	90
VÉ:	140
CÉ:	0
Sebzés:	K10+2
ÉP:	12
FP:	60
Psz:	-
Mana:	-

Képzettségek:

Fegyverhasználat – Hosszúkard	MF
Pajzshasználat	AF
Lovaglás	MF
Nyomkövetés	AF
Sivatagjárás	MF
Dzsad 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
Gyűrű az esküvőre (2 arany érték!)
5 ezüst készpénzben

3.3 Kalózok

*„Long war is now past
Only good men have lasted
They need women, meat, beer and rum
Fight battle full of blood no thoughts about god they just
slaughtered killed and tormented”
Korpiklaani*

A kalózok hosszú harcot folytattak a tolvajcéhvel, és annak ellenére, hogy végül alulmaradtak, és egyességet kényszerültek kötni, senki sem szomorkodik, hiszen mindenki alig várta, hogy visszatérjenek a békeidők, s az egyetlen gond újból a nők elcsábítása, s a rum fogyasztása legyen.

Tulajdonságok:

Erő:	12
Gyorsaság:	12
Ügyesség:	12
Állóképesség:	12
Egészség:	13
Szépség:	15
Intelligencia:	10
Akaraterő:	12
Asztrál:	10
Észlelés:	16

Harcértékek:

KÉ:	35
TÉ:	55
VÉ:	105
CÉ:	20
Sebzés:	K6+2
ÉP:	6
FP:	30
Psz:	-
Mana:	-

Képzettségek:

Hajózás	AF
Tengerjárás	MF
Úszás	MF
Közös nyelv	4.fok
Gorviki	3.fok
Dzsad	3.fok
Halászat	AF
Csomózás	MF
Kötélékből szabadulás	AF
Fegyverdobás – Dobótőr	AF
Fegyverhasználat – könnyű nyílpuska	AF
Fegyverhasználat – Szablya	AF

Fegyverzet:

Könnyű nyílpuska (K6)
Szablya (K6+2)
Dobótőr (K6)

Egyéb felszerelés:

Ruházat
Szablya
Könnyű nyílpuska
2 ezüst pénz

3.4 Leomorn Mors

*„As you rot in your smallish tomb,
insects care not how you met your doom
In your casket eternally lie.
Many were pleased to see you die”
Cannibal Corpse*

Leomorn mors egy középvezető a tolvajcéhben, nem mai gyerek ő sem, megélt már mindent. Életét úgy élte, hogy tudta, halála után neki mindegy lesz, hogy ki hogy fog emlékezni rá, éppen ezért a gyors pénzszerzés volt legfőbb célja, s ez aztán szenvedélyévé vált, mániákusan küzdött a legjobb tolvaj címért egész életében. A fájdalmat nagyon jól viseli, nagyon nehéz belőle kiszedni akármit is. Nagyon sokan szeretnék a céhből holtan látni, de igazi túlélő típus, és nem véletlenül van abban a pozícióban, amit betölt.

Tulajdonságok:

Erő:	10
Gyorsaság:	15
Ügyesség:	17
Állóképesség:	11
Egészség:	13
Szépség:	10
Intelligencia:	11
Akaraterő:	15
Asztrál:	13
Észlelés:	18

Harcértékek:

KÉ:	45
TÉ:	60
VÉ:	110
CÉ:	65
Sebzés:	K6+1 + K6 méreg
ÉP:	7
FP:	40
Psz:	-
Mana:	-

Képzettségek:

Méregleverés	MF
Hátbaszúrás	MF
Nyomkövetés	MF
Közös nyelv	4.fok
Fegyverhasználat – Kézi nyp.	MF
Lopózás	120%
Rejtőzés	120%
Mászás, Esés	120%
Kötelékből szabadulás	MF
Kínzás elviselése	AF
Fegyverdobás – Dobótőr	MF
Fegyverhasználat – könnyű nyp,	
Futás, Úszás, Lovaglás, Mászás	AF
Százalékos képességek	80%
Fegyverhasználat – Rapír	AF

Fegyverzet:

Könnyű nyílpuska (K3+Bénítóméreg)
Tőr - Dobótőr (K6 + K6 méreg)

Egyéb felszerelés:

Ruházat
Mérgek a fegyvereken
2 ezüst
Levéldarabka
A lakásán egy utasítás Nirth Vestertől az egyik kereskedő megölésére.

3.5 Maze Grieven

*„Now here we stand with their blood on our hands
We fought so hard, now can we understand
I'll break the seal of this curse if I possibly can
For freedom of every man”
Dragonforce*

Grieven kapitány Hevrat városának hű katonája immáron harminc éve, és dicső kapitánya 15 éve. Jelleme gyakorlatilag feddhetetlen, semmilyen úton nem hozható kapcsolatba semmilyen bűnnel a városban, a polgárok szentként tisztelik. Az ő nevéhez fűződik az egykori bűnszervezet felszámolása, amikor fiatalon és frissen nagy lendülettel szembeszállt a „gonosszal”. Szerelme (későbbi felesége) megtartása és biztonsága érdekében annak idején elűzött a városból egy fiatal katonát, aki szerette feleségét. Ezt a cselekedetét végig jogosnak tartotta, s ezt barátai is sulykolták belé, de legbelül sosem tudta meggyőzni magát arról, hogy jól cselekedett.

Tulajdonságok:

Erő:	17
Gyorsaság:	15
Ügyesség:	16
Állóképesség:	18
Egészség:	16
Szépség:	13
Intelligencia:	12
Akaraterő:	16
Asztrál:	13
Észlelés:	16

Harcértékek:

KÉ:	50
TÉ:	120
VÉ:	160
CÉ:	10
Sebzés:	K10+2
ÉP:	15
FP:	75
Psz:	-
Mana:	-

Megjegyzés: Egy varázsló húzott fel neki egy 20-as erősítésű statikus pszi pajzsot.

Képzetségek:

Közös nyelv	5.fok
Vadászat/Halászat	AF
Fegyverhasználat - Rövidkard	AF
Fegyverhasználat – Hosszúkard	MF
Fegyverhasználat – Szablya	AF
Fegyverhasználat – Tőr	AF
Futás, Úszás, Loveglás, Mászás	
Hadvezetés	MF
Etikett	AF
Lélektan	AF
Nehézvértviselet	MF

Pajzshasználat

MF

Fegyverzet:

Hosszúkard (K10+2)
Rövidkard (K6+2)
Mellvért (Abbitacél)
Közepes pajzs

Egyéb felszerelés:

Ruházat
Arany nyaklánc
Arany gyűrűk (3)
10 arany készpénz

3.6 Nirth Vester

*„These motherfuckers is henchmen, renegades
If you die they still get paid, extra probably
Fuck a robbery, Im the boss
Promise you wont rob em, I promise
But of course you know I had my fingers crossed”
The Notorious B.I.G.*

Nirth Vester sosem volt pitiáner tolvaj. Már az apja is benne volt az üzletben, vámostatta a környéket, cserébe megvédte az üzleteket a tolvajbandáktól, de közben már a tolvajbandát is megfejté, cserébe biztosította nekik a feketekereskedelem lehetőségét. Aztán jött Grieven, és véget ért az aranyélet, leszámolt az ilyen bűnszervezetekkel. A fiú Nirth azonban nem nyugodott, s az apja által gyűjtött vagyonból folyamatosan gyűjtötte maga köré az embereket, s építgette ki kapcsolatait. A kereskedelem volt hivatalos szakmája, abból is főleg a legdrágább illegális termékek csempészésével foglalkozott. Tulajdonképpen ő a modern kori Wiltmar, ő a kulcsfigurája a tolvajszervezetnek, nélküle létezhetne, de nem működhetne.

Tulajdonságok:

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

Képzettségek:

Ez itt annyira nem fontos, alvilági képzettségek minden mennyiségben, etikett, lovaglás, úszás, pénzügyek, ékszerész szakmai tudás, a pszit magas szinten műveli.

Harcértékek:

KÉ:	30
TÉ:	55
VÉ:	100
CÉ:	10
Sebzés:	K6 + K6 mérég
ÉP:	6
FP:	34
Psz:	30
Mana:	-

Fegyverzet:

Tőr (K6 + K6 mérég)

Egyéb felszerelés:

Ruházat
Mérgek
Mérgek a fegyvereken
6 arany készpénz

3.7 Reymorem Fyr

*„I am pure, I am true,
I am all over you.
I am laugh, I am smile,
I am the Earth defiled.*

*I am the cosmic storms.
I am the tiny worms.
I am fear in the night.
I am bringer of the blight.”
Dimmu Borgir*

A boszorkánymester Reymorem Fyr egy örült, ám örülségében ijesztően céltudatos és elszánt wier. Élete 79 éve rádöbentette, hogy ami vele történt, az nem mutáció, hanem a kiválasztottság jele. Megvilágosodott, tudta, hogy el kell söpörnie mindent és mindenkit aki ellenszegül a wierék felsőbbrendűségének. Tervének első lépése Hevrat helyén egy Nekropolisz létrehozása, a Holtak Városának megteremtése.

Tulajdonságok:

Erő:	11
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	17
Állóképesség:	12
Egészség:	16
Szépség:	11
Intelligencia:	16
Akaraterő:	18
Asztrál:	14
Észlelés:	18

Harcértékek:

KÉ:	45
TÉ:	70
VÉ:	120
CÉ:	35
Sebzés:	K6+3K6 mérég
ÉP:	9
FP:	50
Psz:	42
Mana:	63

Képzettségek:

Méregleverés	MF
Alkímia	MF
Hátbaszúrás	MF
Nyomkövetés	AF
Közös nyelv	4.fok
Dzsad nyelv	4.fok
Vadászat/Halászat	AF
Fegyverhasználat – Tőr	AF
Fegyverhasználat – Kézi nyílpuska	AF
Herbalizmus	MF
Lopózás	80%
Rejtőzés	80%
Egyéb alvilági képzettségek	AF

Fegyverzet:

Kézi nyílpuska (K3+Bénítómérég)
Tőr (K6+3K6 mérég)
Tűvető gyűrű (1FP+5.sz Halálos mérég)

Egyéb felszerelés:

Ruházat
Füstbombaként működő folyadék
Mérgek (6 adag 7-es szintű)
Mérgek a fegyvereken
Hatalom itala – 3 adag
Hatalom amulettje

3.8 Sork Sirius

*„My sinful glare at nothing holds thoughts of death behind it
Skeletons in my mind commence tearing at my sanity
Vessels in my brain carry death until my birth
Come and die with me forever, share insanity”
Slayer*

Sirius ifjú korában szeretett egy nőt, egy nőt akit nem kaphatott meg, mert az elhagyta egy nagyhatalmú férfiért. (Grieven kapitány) A feledés azonban nem ment könnyen, soha nem tudott lemondani szerelméről, így a gyűlölet a gyilkolás élvezete felé üldözte, miután száműzték szülővárosából. Fejvadászként agya folyton a bosszún járt, s ebbe idővel beleőrült. Most, amikor szerzett egy varázstárgyat, a légiesség gyűrűjét, elérkezettnek érezte az időt, hogy bosszút álljon Grievenen mindent kétszeresen visszafizetve. Scriptelt szereplőnek tekinthető.

Tulajdonságok:

Erő:	18
Gyorsaság:	17
Ügyesség:	17
Állóképesség:	16
Egészség:	16
Szépség:	7
Intelligencia:	12
Akaraterő:	22
Asztrál:	13
Észlelés:	18

Harcértékek:

KÉ:	55
TÉ:	110
VÉ:	160
CÉ:	40
Sebzés:	K10+2 + K6 méreg
ÉP:	12
FP:	75
Psz:	24
Mana:	-

Képzettségek:

Méregleverés	MF
Hátbaszúrás	MF
Nyomkövetés	MF
Közös nyelv	4.fok
Vadászat/Halászat	AF
Fegyverhasználat	F
Fegyverhasználat – Kézi nyp	AF
Lopózás	100%
Rejtőzés	100%
Kötélékből szabadulás	MF
Kínzás	MF
Fegyverdobás – Dobótőr	MF
Fegyverhasználat – könnyű nyílpuska	
Futás, Úszás, Loveglás, Mászás	
Egyéb alvilági képességek	AF

Fegyverzet:

Könnyű nyílpuska (K3+Bénítóméreg)
Tőr - Dobótőr (K6 + K6 méreg)
Hosszúkard (K10+3)

Megjegyzés: Mivel a fejvadász 9 fegyverhasználatot kap, ha a játékban valahogy más fegyver kerülne hozzá, ahhoz is pont érteni fog.

Egyéb felszerelés:

Ruházat
Mérgek
Mérgek a fegyvereken
Légiesség gyűrűje

3.9 Szélszakáll (a kalóz legénység tagja)

*„ooohhoooh
raise'em in the air
we'll knock you up
and slap you down
and never seem to care
ooohooohh
another one for me
cause we're the filthy vermin
that will set you people free”
Mad Caddies*

Hosszú szakállát kettészedve és a nyaka két oldalán elvezetve a haja mögött csomóba köti, ezáltal szakálla úgy néz ki, mintha folyton fújna a szél. A kalóz jókedélyű ember, a városban sok nő álmodik róla. Már egy ideje elmúlt ötven, de ez nem látszik izmos testén, és mindig vidám arcán. Saját hajója is volt már, de kalózként szabadabbnak érzi magát. A háttérben a sokéves tapasztalatai miatt a kalóz vezetők sokra becsülik. A szárazföldön eltöltött idejének 80%-át részegen tölti, javarészt nők társaságában, ilyenkor a kalazókról információkat lehet megtudni tőle némi alkoholért.

Tulajdonságok:

Erő:	19
Gyorsaság:	14
Ügyesség:	15
Állóképesség:	15
Egészség:	14
Szépség:	15
Intelligencia:	13
Akaraterő:	13
Asztrál:	13
Észlelés:	16

Harcértékek:

KÉ:	45
TÉ:	90
VÉ:	130
CÉ:	45
Sebzés:	K10+5
ÉP:	12
FP:	75
Pszí:	-
Mana:	-

Képzettségek:

Kétkezes harc	MF
Tengerjárás	MF
Hajózás	MF
Halászat	MF
Fegyverhasználat - Hosszú kard	AF
Fegyverhasználat – Kézi nyílpuska	AF
Fehyverhasználat – Tőr	MF
Kötélékből szabadulás	MF
Csomózás	MF
Fegyverdobás – Dobótőr	MF
Fegyverhasználat – könnyű nyílpuska	

Úszás, Loveglás, Mászá	
Hamiskártya	MF
Szexuális kultúra	MF

Fegyverzet:

Könnyű nyílpuska (K6+1)
Tőr - Dobótőr (K6+1 + K6 méreg)
Hosszú kard (K10+3)

Egyéb felszerelés:

Ruházat
2 arany