

A MODULCÍME:  
**CSORBA AGYAR, GYILKOS BÁRD**



XVI.



# KALANDOZÓK NAPJA



## Helyszín:

Jászfényszaru,  
Petőfi Sándor Művelődési  
Ház és Könyvtár

## Időpont:

2024. Április 27.  
szombat 10.00-18.00

...

Jelentkezési határidő: Április 13.

## Információ:

[kalandozok.hu](http://kalandozok.hu)  
[luminacornu.blogspot.hu](http://luminacornu.blogspot.hu)  
[/luminacornu](http://luminacornu)

## XVI. KALANDOZÓK NAPJA

# CSORBA AGYAR, GYILKOS BÁRD

*Jászfényszaru*

**2024**

*Írta: Mormandaren*

Közreműködtek:

Weilon

Daelon

Erdei Gábor (Agnus)

Radics Félix (Aspin)

### **Nyilatkozat**

*Jelen mű készítése és közzététele nem szolgál jövedelemszerzést és szabadon, ingyenesen felhasználható a szerzők személyhez fűződő jogainak tiszteletben tartása mellett. Mivel a dokumentumban szerepelnek olyan karakterek, képek, térképek és egyéb jellegzetességek, melyek más személy szellemi alkotásai, illetve olyan védjegyek, melyek más személy tulajdonában vannak, így ezek felhasználása csak a jogtulajdonosok hozzájárulásával lehetséges.*

*A "Csorba Agyar, Gyilkos Bárd" a hivatalos kiadók kiadványaitól független, nem hivatalos rajongói alkotás.*

# Háttér

## Előzmények

Az orkok meg akarják szerezni az általuk kultikus fegyvernek vélt csatabárdot, a Fejvevőt, valamint annak az udvari orknak a csontjait, aki legutoljára birtokolta azt. Bár Gro-Ugonban a csatabárdot eredetileg egy toroni nemes szerezte meg századokkal korábban, Jahr Twill on Cyat, később az Arremis Cyat [udvari ork] öröksége lett. Arremis a bárdot nemcsak örökséggel, de a vér jogán is birtokolta, miután Vasmarkú Gragg-ot, egy ork kalandort (és társait) Belaga városában lemészárolta. A belagai mészáros... egy újabb jelző Arremis Cyat neve mellé.

P.sz. 3689-ben Nyekerős Brog ork énekmondó, tolvaj, informátor, „talán kalandozó” ismét tudomást szerez a csatabárdról Jem-irrében (Riegoy Városállamok), és ezután visszatér Gro-Ugonba. A Vérivók törzsének hatalmas hőstett lenne visszaszerezni a bárdot, azon hősök, akik ezt véghez viszik bizton számíthatnak a törzs elismerésére, sőt, akár a vezérségig is repítheti őket a hírnév.

Brog sikeresen meggyőzi a Vérivók klánjának kalandozó beállítottságú tagjait, hogy visszatérjenek vele a Riegoy Városállamokba, vállalva egy nagyon hosszú utat Nyugatra, tele kihívásokkal, harccal és vérrel. Ez a csapat P.sz. 3691-ben éppen egy kialakuló hatalmi vákuum közepébe érkezik a Doardon-hegységbe.

A Doardon-hegységbeli legerősebb ork klán, a Vérfakasztók Darton prófétájának életére törnek toroni zsoldban. A dolog visszajára fordul, mivel a Vérfakasztók átállnak Airun al Marem oldalára, cserébe Dartontól lelket kapnak és belőlük válnak majd a fehér orkok, a Hallgatagok. Bár a törzs nagy része távozik a prófétával az Északi Városállamok irányába, egy kis zárvány, a törzs vén sámánjával (a Vén Szürke) hátramarad a Vérfakasztók bányáiban és kovácsműhelyeiben.

A gro-ugoni kalandozócsapat ahelyett, hogy fejfel menne a falnak, először átveszi egy kisebb, de annál vadabb ork törzs vezetését, a Nyúzókét (a Vérivók gro-ugoni törzséhez képest kb. század akkora törzsről van szó). Igyekeznek pontosabb információt szerezni csatabárdról, mindeközben összetűzésbe kerülnek a Vérfakasztók törzsének maradványával. A konfliktus tovább gyűrűzik, hamarosan egy másik ork törzs, a Kékszájúak is belekeverednek. Egy nemzedék óta nem látott mészárlás veszi kezdetét, ami nyomán néhány kisebb kereskedő-telephely is lángba borul a hegyek lábánál. Így érkezünk meg P.sz. 3692 kezdetéhez.

A Vérfakasztók halál kapujában álló sámánja, a Vén Szürke egy jóslatot lát (legalábbis ezt állítja) a Fejvevőről, a csatabárdról, és tudja hol lelhető fel. A hely délebbre, a törzsek számára szinte elérhetetlen helyen van (nem tudnának abba az irányba áttörni), de egy kisebb 25-30 fős, nagyon jól felszerelt vadászcsapat számára megközelíthető. Ez a hely egy misztikus energiák által övezett terület, mely sok párbajt és vért látott, ha az orkok itt szerzik meg a csatabárdot, akkor lekerül róla a gyalázat foltja, és azok, akik birtokolják akár egyesíthetik a Doardon-hegység törzseit, avagy visszatérhetnek Gro-Ugon hegyei közé. Ez teljesen egybevág a go-ugoni orkok „titkos” céljával... nem véletlenül (lásd később).

A törzsek felfüggesztik az egymás elleni háborút és egy semleges területen (egy fel nem égetett kereskedőállomás közelében) kiválasztják azokat a harcosokat, akik közösen elmennek megszerezni a Fejvevőt. ***Ez a kiválasztás, ez a verseny, ahol a csapatok megmérkőznek azért, hogy részesei lehessenek a legjobb 30-nak.***

A játék azzal ér véget, hogy a kiválasztott csapat útnak indul dél felé erőltetett menetben. Az öreg sámán búcsúztatja a harcosokat: „*Ti szerzitek meg [a Fejvevőt] vérrel és harccal, így visszanyeri a tiszteletet!*”

### **Alapvetések a Riegoy Városállamokkal és a Doardon-hegység orkjaival kapcsolatban**

- korábban kalandban bemutattuk az ork törzseket, de a törzsek, illetve maga a városállamok is több száz év fejlődésen és több generáción mentek át (a „Ködfalka” P.sz 3325-ben játszódik)
- bár a békés együttélés erős kifejezés, mégis az ork törzsek és a városállamok egyes merészebb kereskedőtársaságai között kialakult egyfajta cserekereskedelem
- az ork törzsek saját kulturális jegyekkel rendelkeznek, ritkán, de befogadnak nem orkokat is maguk közé (ez embereket jelent, elfek és törpék legfeljebb odáig juthatnak, hogy nem akarják fejüket venni azonnal) ... a lényeg, hogy egyes emberek vegyülhetnek a törzsekkel (pl. vadászok a Kékszájúakkal, haramiák és torokmetszők a Nyúzókkal, rablólovagok és kereskedők a Vérfakasztókkal)
- kisebb létszámban (kb. fél tucat) orkok bejuthatnak városokba, nem feltétlenül nyilazzák le őket egyből a városőrök, persze ha nem viselkednek, gond nélkül lecsap rájuk a törvény vasmarka (ezért jellemzően az orkok valamilyen emberi kísérettel mozognak a kereskedő telepek, városok környezetében)

### **A játékos csapatok**

A játékos csapatok legalább fele részben ork karakterekből kell álljanak, a csapat másik része lehet ember (nem elf, nem törpe, nem khál, stb.), akiket elfogadott egy törzs.

A törzsek befolyásolják a csapat általános morális iránytűjét, illetve a karakterek kapnak egy induló képzettség + információ csomagot, ezeket a karakteralkotás tartalmazza.



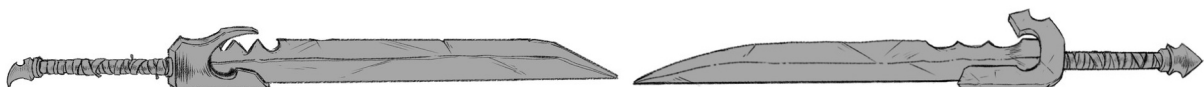
## Mi van a háttérben?

Két hihetetlenül erős és komplex karakter. Az egyik a Hat Kard Szövetségének (HKSZ) magsztere, **Verro Capollo Warra, az Árnyékeminenciás**, a másik pedig a **Vén Szürke**, a Vérfakasztók öreg sámánja.

A Vén Szürke egy vén és tapasztalt boszorkánymester (15. Tsz), aki generációk óta születik újjá egy ork gyermek testében. Más néven Halottlító Kurrag, avagy Vén Kurrag, aki a gro-ugoni VÉRIVÓK nagysámánja volt P.sz.3220-3279 között. A „magzat megrontása” boszorkánymesteri varázslatot tökéletesítette úgy, hogy mindig új és új testekbe vándorol. Orkhoz képest amúgy is hihetetlen kort él meg, 70-90 évet, már öt újjászületésen van túl és éppen a hatodikra készül. El kellett menekülnie Gro-Ugonból, de szándékában áll visszatérni, pontosan ismeri a Fejvevőt, és tudja miképpen használja fel (direktben, vagy a csatabárd hordozóját manipulálva).

Verro gorviki családfőként a saját unokahúgával is végzett azért, hogy megszerezze, avagy fenntartsa a kontrollt a HKSZ vezetői felett. A Vén Szürkét ismeri és alkalomadtán információt is cserélnek egymással. Verro-nak feltűnt, hogy az újonnan jött orkok keresnek valamit, mégpedig a HKSZ egyik alapítójának a múltjából. Készségesen segít a megszerzésében, egy kis ellenszolgáltatásért cserébe. A fizetség egyszerű: szüksége van egy hozzá semmilyen szempontból nem köthető kisebb csapat elsőrangú harcosra, gyilkosra ..., szóval orkokra.

A Vén Szürke véget tud vetni a Doardon-hegység ork belharcainak (alapvetően ez nem zavarná, de immár betöltötte a 90.-ik évét és muszáj új testbe költöznie, ez nem túl biztonságos háborúskodás közepette), Verro pedig el tudja távolítani az útjába álló HKSZ tagokat.



## Intrika 1

A Vén Szürke dilemmája, hogy ha megszerzik az orkok a csatabárdot, az mégsem juthat vissza azonnal Gro-Ugonba, ugyanis akkor elveszti felette a kontrollt. Ha most elindítja az „újjászületést” akkor kb. 15 évre van szüksége, hogy ismét kézbe vegye az eseményeket. Ezért az orkokat is próbálja majd ismét kijátszani egymás ellen és elérni, hogy még másfél évtizedig maradjon a bárd a Doardon-hegység orkjainak markában. *Finoman manipulálja a játékos csapatot.*

A terv egyszerű, az egyik ork kalandor/kalandozó terhes asszonyát választja ki a feladatra és kijelenti, hogy csak a gyermek lesz majd igazi hordozója a bárdnak. Ennek érdekében elkezdi egy legenda alapjait lerakni, amiben egy ifjú vezér születik majd (persze célja ezt a gyermeket megszállni). A bárdot, ha előkerül elátkozza majd, hogy csak ő lehessen képes forgatni, amikor majd eljön az idő.

## **Intrika 2**

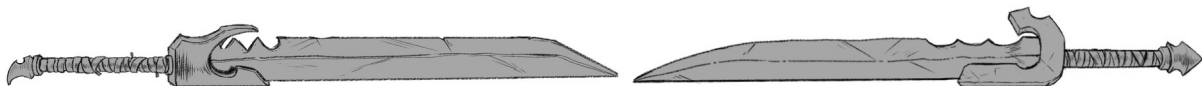
A másik probléma Nyekerős Brog, aki időközben megsejtette a Vén Szürke valódi kilétét. Szerencsére erről még senki sem tud. Brog terve, hogy hátramarad (amíg a kiválasztottak megszerzik a csatabárdot) és valahogy megpróbál megszabadulni az öreg sámántól. Biztos benne, hogy ez nem lesz egyszerű, de abban is, hogy a Vén Szürke nem hagyná, hogy ő és a csapata visszavigye a Fejvevőt Gro-Ugonba és beseperje a dicsőséget. *Finoman manipulálja a játékos csapatot.*

Brog tudja, hogy gyanúja Kurrag-ról halálos lehet számára. Azt is tudja, hogy nem szúrhatja csak úgy hátba a Vén Szürkét, mert ha az, akinek gyanítja, még halálában is olyan átkokkal sújthatja, hogy nem lesz képes élvezni a győzelmét. Így mással akarja majd elvégeztetni a piszkos munkát. Lassan próbálja elcsepegtetni, hogy a Vén Szürke milyen hatalmas veszedelmet jelenthet az orkokra, hogy mindenki érdeke, ha megszabadulnának tőle. Persze, ha lebuktatják az szinte biztosan egyenlő a halálos ítéletével így óvatosan mozog.

## **Intrika 3**

Verro kockázata, hogy egy ork támadás esetén hogyan biztosítsa, hogy neki nem esik bántódása (és nem bízik meg a Vén Szürkében sem teljesen ... mivel senkiben sem bízik, az ő pozíciójában ez hatalmas ostobaság lenne). Szerencsére rendelkezik kapcsolatokkal azon a kereskedőállomáson, melynek közelében az orkok kiválasztása folyik, egyik emberén keresztül *finoman manipulálja a játékos csapatot (akár az egyik játékos karakter konkrétan szívességgel is tartozhat neki, azaz Verro beépített embere lehet).*

Verro nem pazarolna el egy ennyire jó eszközt, továbbra is befolyása alatt akarja tartani az orkokat. Ezért egy varázslóval megbűvölte a csatabárdot, amin keresztül (egy erre hangolt amulett segítségével), egy egyetlen mondatból álló (legfeljebb kéttagú összetett mondat) parancsot adhat a csatabárd hordozójának, aki ezt legjobb tudása szerint megpróbálja végrehajtani. A parancs egy erőteljes sugallat formájában érkezik és 60E (mentális) mágiaerősséggel kell számolni, ha a forgató szembe akar szállni a sugallattal. Egy nap legfeljebb háromszor alkalmazható és két alkalmazás között legalább egy órának el kell telnie.



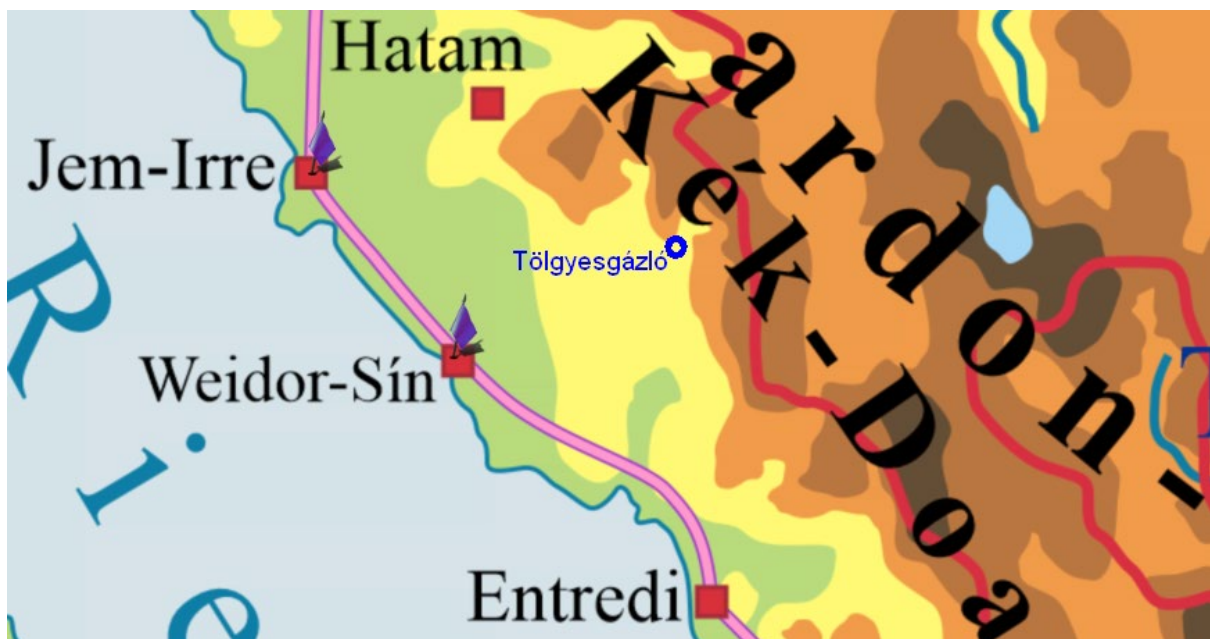
## **Hogyan bizonyítják a játékos karakterek, hogy méltók a kiválasztásra?**

- harci kihívás (a farkasszellem gyermeke kiváló harcos)
- ravaszság tesztelése (a farkasszellem gyermeke ravasz és fondorlatos)
- csapatmunka tesztelése (a farkasszellem gyermekei falkában vadásznak)
- besurránó feladat (a farkasszellem gyermeke képes egyé válni az éjszakával)
- stb.

*Mivel kb. 30 harcos kiválasztására van szükség ezért több helyszínen, több feladattal folyik a próbatétel, a játék az egyik „helyszínre” fókuszál. Brutálisnak kell lennie, így szükség lesz előre gyártott tartalék karakterekre, hogy a játékosok ne unatkozzanak, ha elvesztik a hozott karakterüket.*

A feladatok teljesítését egy erre a célra kovácsolt ork érme bizonyítja.





## A helyszín

Weidor-Shín városa mellett, a Kék-Doardontól a partok felé ereszkedő dombságok között, a hegyek lábánál található a **Tölgyesgázló**-nak nevezett kereskedőállomás. Bár gázló nincs, de a dombokat ritkás tölgyes borítja, melyet nagyobb tisztások, legelők törnek meg, illetve gayaccafa ligetek (a ligetek jellemzően a dombok védettebb déli, dél-nyugati lejtőin helyezkednek el). A gázló kifejezés mégis helytálló, mert erre vezet egy jól járható földút a tengerpart felé, illetve innen nyílik a Doardon-hegység felé is egy völgy, ami megkönnyíti az orkok és az emberek közötti cserekereskedelmet. Persze nem csak orkok járnak erre, rendszeresen megállnak itt karavánok, vagy vásárba tartó pásztorok, akik kisebb-nagyobb nyájukat terelnek erre eladásra (többségében juh, ritkán szarvasmarha, ez utóbbiból a húshasznosítású barna Hanur marhák jellemzőek a környéken).

A kereskedőállomás gyakorlatilag egy kis települést jelent, melyet magas gayaccafa cölöpfal védelmez és körülbelül száz állandó lakója van. A település ennek a létszámnak könnyen két-háromszorosára is duzzadhat, illetve az állatok miatt a falon belül nagyobb karámokat és istállókat is létesítettek. Tölgyesgázlónak több kútja is van, valamint tartozik hozzá egy kereskedelmi csere-lerakat (raktárakkal), egy kiskereskedés, egy kovács, egy hentes, egy fogadó és egy kis színház is (valójában bordély).

A település megbízott vezetője, Kilencujjú Artom a Hat Kard Szövetségéhez tartozik (de titokban Verro lekötöztette). Rajta kívül, Tölgyesgázló védelméért felelős békebíró, a kopasz Tyrel Dassire-nak (a Dassire család kevésbé befolyásos ágából) és a kereskedelemet felügyelő, Orden Mulan-nak van beleszólása a kereskedőállomáson történetekbe.



## A történet

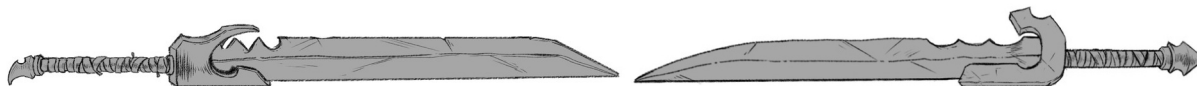
A karakterek kapnak a Vén Szürkétől egy italt, melyet az utolsó feladatként kell majd az egyiküknek felhajtania, egyébként pedig Tölgyesgázlóba kell menniük, és megkeresniük Tyrel Dassire-t, aki az első feladatukat adja majd. Összesen 5 feladatot kell végrehajtaniuk (minden végrehajtott feladatért egy vasérmét kapnak, ha összegyűlik mind az öt, akkor részt vehetnek a csatabárd visszaszerzésében):

00. A Vén Szürke jóslata (bevezetés, a főbb ork NJK-k bemutatása, kis alapozás az ork kultúrához/hangulathoz)

1. Tyrel Dassire próbája
2. Brog gombái
4. Mocskos goblinok, goblin mocsok
5. Mészárosok mészárosa
6. A Vén Szürke itala
7. Útra kelnek a harcosok

Bónusz feladatok/események:

0. Tyrel Dassire próbája előtt kapják ezt a feladatot Kilencujjú Artom-tól (Tyrel éppen nem tartózkodik Tölgyesgázlóban, pár nap amíg visszatér).
3. Bosszúálló „amazon”
8. Utolsó párbaj



### 00. A Vén Szürke jóslata

Ez a rész lehet cinematic jellegű, szerepe a hangulati alapozás. Ha valamelyik mesélő szeretne egy kis akcióval kezdeni, akkor van rá lehetőség. Több törzs harcosai gyűltek itt össze, a nyílt összecsapások komoly retorzióval vannak büntetve, de párbajok azért előfordulhatnak. Néha egyik másik harcos válogatott sértéseket vág egy másik törzsbéli fejéhez (pl. “húzz arrébb, mert úgy bűzlesz mint egy elf, akinek feldugtak egy görényt a seggébe”), vagy egyszerűen valaki úgy



gondolja most végre egy párbajban elintézheti azt a harcost, aki elrabolta a kedvenc asszonyát, stb. A lényeg, hogy 1-1 párbajt nem fognak megakadályozni a vezérek, mert ezek részben levezetik a feszültséget. Ha többen egymásnak akarnak ugrani, akkor a Vén Szürke átkokkal fenyegeti meg azokat, akik megakadályoznák, hogy a próbatételek elkezdődhessenek.

A tábortüzek fényénél, a sámándombon málladozó csontok között az öreg ork sámán egy epikus előadásban meséli el az összes itt lévő orknak micsoda jóslatot küldött neki a Farkasszellem. A jóslat, ami ismét erőssé és hatalmassá, sőt már-már legyőzhetetlenné teszi majd az orkokat, ha visszaszerzik a bárdot.

Végül a sátrába szólítja sorban az összes csapatot és elküldi őket olyan "semleges" területekre, ahol számos képességükről tanúbizonyságot tehetnek, és ahol nem befolyásolhatják őket a törzsek (illetve így akarják elkerülni, hogy a törzsek ismét egymásnak essenek, ami egy nyílt versengésnél szinte garantált). A sátorban ott van még **Nyekerős Brog (Vérivók)**, **Kígyóbőr Run-dal (Vérivók)**, **Ezerpenge Sass-Nan (Nyúzóók)**, **Tépett Grakk (Árnyfogak)**, **Éji Vadász Gitrott (Kékszájúak)**.

Ez a rész akár a verseny elkezdése előtt is lemesélésre kerülhet pl. amikor a KM felveszi a csapatával a kapcsolatot. A sámándombnál a KM improvizálhat is bármit, ami az ork tábor hangulatát megalapozza. Ha van rá idő és kapacitás, akár egy mini kaland is lejátszható a verseny előtt.



## 0. Kilencujjú Artom megbízása

A feladat egyszerű, pár nappal korábban járt itt 4 elf, akik csináltak egy kis balhét, több katonát is megsebesítettek, illetve a békebíró is egy szép sebhellyel lett gazdagabb, és mindezt valamilyen hülye ló miatt. A lényeg, hogy ezek a bajkeverő elfek most is a környéken vannak az egyik gayaccafa ligetben, a feladat, hogy móresre kell tanítani őket (nem feltétlenül megölni, de meg kell leckéztetni őket... persze ha meghalnak, az se baj... senki sem szereti az elfeket). **Kilencujjú Artom** nem küldené ki utánuk a városőrséget (főleg mivel felismerte, hogy az elfek sirenariak).

Ha Artom elégedett velük, akkor segíthet a Tyrel által adott küldetésben. (Egyébként az ő célja, hogy összehaverkodjon a játékosokkal és Verro-nak jó reklámot csináljon, pl. felhívja a figyelmet, hogy egy Verro-hoz hasonló figura élve is sokat ér, illetve már most próbáljon belebegtetni a jövőben is zsíros kis üzleteket).

## 1. Tyrel Dassire próbája

**Tyrel Dassire** végtelenül meg van rémülve. Amikor két ork leadta az állatbőröket, amiket hoztak, mellesleg elmondták neki, hogy egy feladatot kell majd adnia majd egy ideérkező ork kompániának, és ha sikerrel végrehajtják, akkor átadni nekik egy vasérmét. A kérés a Vén Szürkétől jött.

Tyrel nem tudja pontosan miről van szó, de kisebb pánikrohama lett, pedig már egy ideje üzletel orkokkal. Lehet annak is van köze hozzá, hogy az elmúlt hónapokban az orkok két másik kereskedőállomást is már lángba borítottak. Az ösztönei azt súgják, hogy valami nagy dolog készül. Ami lehet rá is veszélyes, ezért először megpróbált elfutni (egy átlátszó indokkal Entredi-be menekülni). Már második napja volt úton, amikor rájött, hogy lehet a Vén Szürke utána tud nyúlni valahogy. Egyszer a sátrában közösen pipáztak és egy üzlet megkötését vérrel pecsételték meg. Lehet Entredi-ben sem lesz biztonságban, így visszafordult (ezért nem találják a karakterek). Mire visszaér gyakorlatilag egy idegrocns, nagyon furcsán és „gyanúsán” viselkedik. A karakterek minél nagyobb nyomás alá rakják, minél jobban kérdezik annál nagyobb ostobaságokat hord össze. Az érmét nem meri feladat nélkül a karaktereknek átadni. Lenyugtatásában a nem ork karakterek némi szociális érzékenységgel segíthetnek.

A feladat, amit végül ad: Wyvern vadászat. Két ilyen dög költözött pár napnyira a falutól egy sziklafal oldalába és onnan prédálják az áthajtott nyájakat. Valószínűleg fészket raktak.

A karakterek valójában erőszakkal elvehetik tőle az érmét, bár Tyrel pánikszzerűen ragaszkodik hozzá. A negatívum, hogy nem lesz így túl jó hírük (bár Artom itt is kiegészítheti őket, mert célja, hogy a karakterek megkedveljék).



Ha elvállalják, akkor a sziklafal felé haladva egy nap után találnak egy wyvern tetemet, megvizsgálva (pl. nyomolvasás) rájöhetnek, hogy egy másik nagy ragadozó téphette meg, valószínűleg a levegőben (egy sárkány a'la luminás sárkány). Ha folytatják az útjukat, megtalálják a wyvern fészket, amit már csak egy nőstény védelmez dühödten. Sok függ itt a taktikától, a wyvern a levegőből támad, mérges farok-fullánkja veszélyes. Amennyiben legyőzik és felmásznak a tojásokért, akkor azokat Tölgyesgázlóban pénzzé tehetik.

Kiegészítés: Ha Artomnak korábban segítettek, akkor ő megjegyzi, hogy már ő is gondolkozott a wyvern problémán, ezért beszerzett nagy mennyiségben egy erős ételmérget, aminek hatnia kell a wyvernre. Egy birkadögben elhelyezve a mérge végezne a wyvernrel. A feladat már csak a csali eljuttatása a wyvern fészek közelébe (a nőstény wyvern nem hagyja el a fészket, így nagyon éhes is, ha alkalma van lecsap a dögre)

## 2. Brog gombái

**Nyekerős Brog** meglátogatja Tölgyesgázlót, konkrétan annak kis színházát, a Vadmálnát. Ebben az épületben tényleg van egy kicsiny színpad, ahol néha igazi zenészek, igazi dalokat játszanak, vagy éppen kisebb színdarabok mennek (pl. HKSZ alapítóinak kisebb történetei), de leginkább ledér ruházatú hölgyek táncolnak itt. Van néhány asztal, ahol kártyázni, kockázni és természetesen inni lehet. Az első emeleten vannak a „kéjzugok”, míg a tetőtérben az alkalmazottak szállásai. Az itteni lányok nem túl szépek, de legalább sokat sminkelnek és egyik-másik akár még élvezhető énekhanggal is bír. Talán egyetlen kivétel van, egy kifejezetten helyes lány, aki kifejezetten érdeklődik az ork férfiak iránt.

Brog egy fejtörő fejében elindítja a karaktereket a feladat felé:

„Vannak városaim emberek nélkül, folyóim víz nélkül, hegyeim kövek nélkül. Mi lehetek?”

Helyes válasz esetén átnyújt egy térképet.

A térkép a kereskedőállomáson kívülre vezet, kb. fél napnyi távolságra. Egy domb oldalában romos, kőív található, rajta túl egy keskeny, omladékos járat vezet a domb közepe felé. Nyomolvasás kiderítheti, hogy egy személy nemrég járt erre, de nagyrészt eltüntette a nyomait.



Odabent egy omladozó kőtrónus van, a hely egy régi kriptá. A kőtrónuson rozsdás teljes vértben egy alak, a rozsdamarta fémsisak démoni arcot formáz. A páncélos alak ölében keresztbe fektetve egy kard, jobb keze még mindig a markolaton. A hely balsejtelmes. Brog érméje egyszerűen a sisak alatt található, a holttest koponyájának tetején. Csak hogy a tetemet a páncél alatt beborítja a sárga pöfeteg, ami egy rendkívül veszélyes gomba. Ha megtámadják/megütik a testet, vagy üggyetlenül veszik le a sisakját, akkor a pöfetegek láncreakcióban kipukkanak és az egész terem beterítik mérgező spórákkal. A gombaspórák belélegezve növekedésnek indulnak és óránként 1D6

Állóképesség veszteséget okoznak. Miután végeznek az áldozattal, még egy napra van szükségük, hogy kis spórákkal teli gömböket növelessenek és a folyamat indulhat előlről. Herbalizmus vagy sebgyógyítás segítségével lassítható a gomba fejlődése és visszaérhetnek Tölgyesgázlóba a karakterek. Ha visszaérnek, akkor Brog készít egy főzetet, ennek a párájának belélegzésével semlegesíthető a gomba.

Mindazonáltal Brog felhasználja a helyzetet, hogy a Vén Szürke tevékenységét a sárga pöfetegéhez hasonlítsa. A Vén Szürke úgy pusztítja el az ork törzseket, ahogy a gomba az élő szervezetet. A holttest a páncélban egy ork volt, a Vén Szürke egyik ellenfele (abból a törzsből, ahonnan legalább az egyik karakter származik).

### 3. Bosszúálló „amazon”

**Marea** egy csinos lány, aki szívből gyűlöli az orkokat. Az egész családja odaveszett az orkoknak köszönhetően ő pedig bosszút fogadott. Fiatalon boszorkánynak tanult, de nem voltak elég jók a képességei, hogy tényleg varázshasználó váljon belőle. Így lett belőle ribanc és méregkeverő. Sosem a Vadmálnában végez az áldozataival. Jellemzően ott ismerkedik meg velük, párszor ott enyelegnek, megpróbálja őket behülyíteni és rávenni egy titkos találkozóra. A titkos találkozóra azonban már egy mérgezett túvel érkezik és az aktus közben a túvel be is adja a mérget (annyira ügyes, hogy sokan meg sem érzik a szúrását). A mérreg kifejezetten pusztító orkokra (3 szinttel magasabbnak minősül), gyorsan hat, siker esetén „csak” görcsöket, vétés esetén rövid ideig görcsöket majd bénulást okoz. Mareának nincs fegyvere, de a lebénult orkokat már élvezettel fojtja meg az övével miközben leírja nekik, hogy mennyire undorodik tőlük és mennyire gyűlölt minden pillanatot, amikor hozzáérnek. A holttesteket kirabolja, majd elrejtvi vagy elássa őket.

### 4. Mocskos goblinok, goblin mocsok

Tépett Grakk próbája egyszerű. Meg akarja öletni a karaktereket, rájuk küldi 8 „emberét” (4 goblin, 2 ember, 2 ork). Ha túlélnek, átmentek a próbát. A támadást egyik végtelenül utált dédunokája vezeti, **Nyálas Vezim**. A két ember (**Pek Jem-irreből** és Kales Entrediből) nappal megy be Tölgyesgázlóba, utazóknak álcázva. Este segítenek kiiktatni az őrköt és átengedni a falon a goblinokat és a két orkot. Az egyik ember és az egyik ork tartja a falat, biztosítja a visszavonulási utat, míg a másik ember megmutatja a karakterek szállását. A goblinok felmászhatnak a tetőkre és készenlétbe helyezik mérgezett nyílvevesszőiket (ha a karakterek valamiért nem lennének hajlandók elhagyni a szállást, a tetőt fedő falapok elmozgatásával megpróbálnak benyilazni és/vagy felgyújtani a szállást... de ezt az opciót próbáljuk kerülni). Az ember is elbújik az árnyakban egy mérgezett törrel a karakterek szállása mögött arra az esetre, ha valaki hátul távozna. Ezután az ork belevág egy dobóbaltját a szállás ajtajába és azonnal párbajra hívja a bent lévő egyik orkot, vérbosszúra hivatkozva: pl. „Gyere ki te kölykők háta mögött bujkáló, gyáva, tejvedelő asszonyfajzat! Megölted a vérem vérét, így most én is véredet ontom. Ha nem állsz ki most azonnal, akkor a Farkasszellem átka kísérenj életed végéig! Én, **Csonttörő Ugh-wor** tetemre hívlak itt és most! ... vagy valami hasonló, szabadon lehet cifrázni). Amint valaki kilép, a goblinok rejtekhelyükről megszórják mérgezett nyílvevesszőikkel (harc magasból +5 CÉ és meglepetés módosítókkal +10 CÉ). Fejenként 3-3 mérgezett nyílvevesszőjük van (Nyálas Vezimnek van egy különleges fekete nyílvevesszője, hiszen ő a vezír...)

A mérreg, amit használnak csak **Árnymocsok** néven ismert. 4. szintű (0 módosító), azonnali hatású (1k10 szegmens) fegyvermérreg, ami véráramba kerülve fejti ki a hatását. Hidegrázást okoz, összekocannak az áldozat fogai, de ami még rosszabb iszonyatos hullámokban érkező fájdalmat (3k6 Fp) sikeres Egészség-próba esetén, míg vétésnél a fájdalomhoz görcs is társul



(-8 Erő, Gyorsaság, Ügyesség, -30 KÉ, -40 TÉ, -35 VÉ, -15 CÉ, varázslás lehetetlen). A hatás nagyon gyorsan tovaszáll, csupán 1k6 körig keseríti meg az áldozat életét.

Amint a nyilvánosok kipárnázzák a kilépő bajnokot, Csonttörő Ugh-wor rohamra indul és mindent beleadva egyetlen vágással végezni akar célpontjával. Kétkezes csatabárdot használ és tele van tömve ajzószerekkel, harci drogokkal, így harcértékeihez még percekig +20 módosító járul (ha túléli és menekülnie kell, akkor egyszerű lesz az üldözése, mert hamarosan kidobja a taccsot, remegni kezd, és nem tud futni a módosítók negatívba fordulnak... ha a helyzet olyan, a társai egyszerűen elvágják a torkát, mielőtt hátrahagynák).

Keményen küzdenek, mert tudják, ha kudarcot vallanak az életük úgysem ér fabatkát sem. Nyálás Vezsim nyakában van a vasérme, ami a próba sikerességét jelöli.

Nyálás Vezsim fekete vesszője: ezen az egyetlen nyilvánoson egy különleges mérge van, maga Tépett Grakk ihletett munkája. A mérge 6.-ik szintű (-2 módosító az Egészség-próbára), gyorsan hat (1k6 kör), viszont hosszantartó (4K6 nap) hatású kábulatot okoz, a világ időről időre összefolyik az áldozat szeme előtt és árnyalakokat vél felfedezni a szeme sarkából. A sikeres Egészség-próba esetén a hatás "csupán" -5 harcérték módosítóban nyilvánul meg, míg vétés esetén minden fizikai és mentális tulajdonság -2 módosítót kap, valamint a KÉ -15-el, a TÉ -20-al, a VÉ -25-el csökken.

(ha valamelyik JK az Árnyfogak bandájából való, akkor felismeri, hogy ez Grakk munkája, mondjuk tenni akkor sem tud ellene)

Ha a karaktereknek jó a viszonya Kilencujjú Artommal, akkor ő tud segíteni. "Véletlenül" van nála egy erős mágikus ellenmérge, amit hajlandó átadni ingyen ... szívességet a szívességért cserébe. Egyszer lehet összeakadnak majd valakivel (megadja Verro leírását, nos, neki nem kéne ártani, sőt, amennyiben a helyzet engedi segíteni). Továbbra is a cél, hogy Artom jó benyomást keltsen a karakterekben.

## 5. Mészárosok mészárosa

Egy vékony ork nő érkezik (a Kékszájúak törzséből) Tölgyesgázlóhoz. Ha eddig sok kár érte a kereskedő-állomást az itteniek már nagyon feszültek és barátságtalanok. Megkéri a karaktereket, hogy kövessék őt az erdőbe, körülbelül fél órát vezeti őket a hegyek irányába egy tábortűz maradványaihoz, amit fel is éleszt. Szinte egy szót sem szól, ha nagyon erőltetik, akkor csak annyit mond, hogy "hamarosan kezdődik a nagy vadászat". A nő láthatóan valamilyen betegségben szenved, valószínűleg a következő telet már nem éli túl. A tábortűznél némi ételmaradék van, illetve ha valaki alaposan körülnéz (nyomolvasás Af), akkor felfedezi, hogy itt eredetileg ketten voltak. Ezután a nő elővesz egy fatálat, amiben furcsa feketés pép van, és bekenné a karakterek mellkasát (bőrét, páncélzatát, stb).

-----

Ha valaki a Kékszájúak törzsébe tartozik ezen a ponton sejtheti, hogy mi ez. Egy nagyon megtisztelő vadászat veszi most kezdetét. Egy harcos, aki például egy sebesülés miatt nem harcolhat/vadászhat már, és akit valószínűleg kitalásztának, napokon keresztül egy

különleges ételt kell, hogy elfogyasszon, ami felébreszti a testében a Farkasszellemet. Gyakorlatilag egy farkas-szerű gyilkos ragadozóvá változik, aminek a legyőzése viszont hatalmas tett. A lény szívét kivágva és nyersen elfogyasztva állítólag különleges erőre lehet szert tenni.

---

Drámai hatás kedvéért farkasvonítás hangozhat fel az erdőből. A lény hamarosan - 10-15 percen belül - rájuk fog rontani. Alapvetően három lehetőségük van: megkeresik a lényt, hogy még a teljes átalakulás előtt küzdjenek meg vele, ezáltal jobb helyzetbe kerülnek. Bevárják a lény támadását, vagy lassan visszavonulnak (ez a legrosszabb opció számukra). Rohanva, teljes erőbedobással még visszaérhetnek a kereskedőállomásra nyomukban a lényel, akivel majd itt kell megküzdeni. Az esélyeik itt jobbak, de a harcban biztos lesznek "civil" áldozatok. A lény mindenkit megtámad.

Ha legyőzik, akkor a gyomrában megtalálják az érmét.

Ha valakinek eszébe jut elfogyasztani a lény szívét, akkor a következő kék holdtöltéig (a kalandmodul végéig) hatalmas erő szállja meg a tagjait és a Farkasszellem vadsága. Ez gyakorlatilag +2 módosítót jelent minden fizikai tulajdonságára (asztrál -2-vel csökken), valamint +10 KÉ, TÉ, VÉ-t. Fontos, hogy a szív mindössze egy karakternek elég, rendesen be kell falni belőle a hatás eléréséhez.

## **6. A Vén Szürke itala**

Ha megvan a 4 érme, akkor eljött az idő, hogy valaki felhajtsa a Vén Szürke italát. Aki ezt megteszi, annak külön kell vonulnia a mesélővel egy rövid időre. A karakter pár percig egyfajta révületbe zuhan, a szeméit fehér köd szállja meg, ugyanakkor a sebei - ha voltak - szemmel láthatóan gyorsan összeforrnak (3D4 Ép gyógyulás a megfelelő Fp-vel együtt, de nem mehet max érték fölé) és egy látomás veszi kezdetét. A látomásban megjelenik egy ifjú ork (elmosódott arcvonásokkal, de az ismerősség érzetével), kezében van egy csatabárd amit a feje felé emel. Egy sziklán áll, alatta ork harcosok tömege. A beszédét alig lehet hallani, de a Fejvevő neve kihallatszik. Az ork harcosok bár különböző fegyverzetűek, de nincsenek törzsi szimbólumok. A távolban lángoló városok látszanak. Harci dobok szólnak, a föld meghasad és láva ömlik elő, ami nem is olvadt kő, hanem izzó vér. A látomás nagyon lelkesítő, annyira, hogy egy teljes napig az alany harcértékei, asztrális és mentális ellenállása +5-el nőnek (CÉ is).

Azonban van még egy hatása az italnak, a boszorkánymesteri mágia Orgyilkosság varázslatának hatása, melynek célpontja Kilencujjú Artom. Innentől a karakter elkezdheti tervezgetni Artom likvidálását.

A hatás ellen lehet mentális mágiaellenállást dobni, úgy mintha 40-es Erősségű lenne. Emellett sikeres Intelligencia-próbánál tudatosulhat, hogy ez az italnak köszönhető külső kényszer, míg sikertelenség esetén az alany úgy érzi, hogy mindig is ezt szeretne volna tenni.

## 7. Útra kelnek a harcosok

Nyekerős Brog jön el a karakterekért és visszakíséri őket a sámándombig. Amennyiben úgy érzi, hogy a karakterek nem elvakult hívei a Vén Szürkének, akkor megosztja információit a karakterekkel. Előadja Halottlító Kurrag történetét és úgy véli a hozzá hasonló vénséges sámánok valójában csak terhei az orkoknak. Főleg, ha abban gondolkodunk, hogy létezhet olyan, hogy ork királyság. Gro-Ugon például lehetne ilyen hely, de a Kard Testvériség Lovagjai katonailag lehetetlenítik ezt el, míg a vén sámánok az orkok elméjét tartják fogságban. Úgy gondolja, hogy a Vén Szürke látomása hazugság, bár arra jó volt, hogy ideiglenes fegyverszünetet kovácsolt a törzsek között, és most a kiválasztott harcosok elmehetnek megszerezni a bárdot, a legendás Fejvevőt. A sámánoknak nem hisz, de a csatabárd erejében igen, és nem azon van a hangsúly, hogy milyen mágiák vannak benne elrejtve, hanem hogy egy szimbólum, egy legenda, olyasmi, ami mögött ork légiók lennének képesek felsorakozni. Ő nem lenne alkalmas arra, hogy forgassa, de részéről bárki aki elég erős és okos lehetne ez a vezér. Akár a karakterek közül is, de ehhez először a Vén Szürkének halnia kell.

Amikor visszaérnek a sámándombhoz találkozhatnak mindazokkal, akik visszatértek. Legalább egy csapat nem tért vissza, illetve egy másik nem tudta megszerezni az összes vasérmét (ez utóbbi csapat túlélő tagjai egy ork a Vérfakasztók törzséből és két ember... az ork életergiáit a Vén Szürke látványosan kiszipolyozza büntetésképpen a kudarcért, a két embert elvezetik, de az ő torkukat is elvágják csendben, vérük majd a hamarosan közelgő rituálét szítja majd).

A sikeresen - még ha hiányosan is - visszatérő csapatok (összesen 5), az érméket egy csonttálcába kell, hogy ejtse. Minden ilyen után a Vén Szürke felkiált: "Dicsőség, hatalom és vér a próbát kiálló harcosoknak!", amire a sámándomb körül lévő orkok százai üdvölgéssel felelnek.

A lemenő nap fényében egy vérrel teli fémüstöt hoznak a sámánnak (az üstben a két kudarcot vallott ember vére van), a vér rotyog, mintha forrna, pedig nincs tűz alatta. A sámán elé kell járulni, aki a kezét a fortyogó vérbe helyezve minden harcosnak azt mondja: "Szerezd vissza a Fejvevőt, szerezd vissza a bárdot, legyél a kinyújtott kezünk". Egy véres kézlenyomatot helyez el a harcos páncélján, és így tovább minden próbát kiállt harcosnál. Közben a sámándomb körüli orkok egyként vernek egy ősi ütemet a csizmáikkal, a páncéljukon. Megszólalhatnak a dobok és kürtök.

(ha egy időpontra tesszük ezt a jelenetet, akkor be lehet játszani háttérhangokat)

<https://www.youtube.com/watch?v=VozPZ8zSCCw>

Nyekerős Brog fennhangon megszólítja a harcosokat [és főként a karaktereket]: *"Amit most tesztek örökké része lesz a történeteinknek, legendáinknak, nem kevesebb mint az orkok jövője múlik rajtatok, nem véletlenül Ti lettetek kiválasztva!"*

A Vén Szürke útnak indítja a harcosokat: *"Ti szerzitek meg [a Fejvevőt] vérrel és harccal, így visszanyeri a tiszteletet!"*



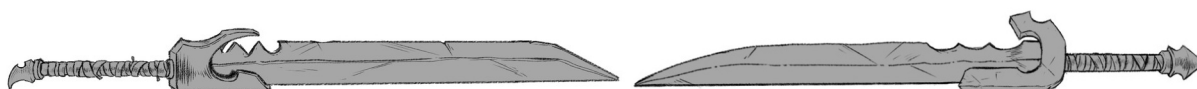
## 8. Az utolsó párbaj

Nyekerős Brognak valójában igaza van, megszabadulni a Vén Szürkétől az orkok hosszú távú érdeke lenne. Vajon megpróbálkoznak-e valamivel a karakterek. Ott és akkor nekimennek a sámánnak? Szinte bármit tesznek biztos öngyilkosság, és mégis, ha képesek az önfeláldozásra, biztosak lehetnek benne, hogy Nyekerős Brog dalaiban a nevük örökké fennmarad. Ha meg is ölnék egy ilyen hatalmú boszorkánymestert, a gyilkosnak számítnia kell egy olyan hatalmas átokkal, mely képes porrá zúzni a csontjait, vagy kifordítani a bőréből.

Erre az opcionális részre valószínűleg kevesen maradnak játékban, így nem lehet hosszú, 20-30 perc legfeljebb. Lehet egy egyedi tervet eszelnek ki a karakterek, hagyjuk végrehajtani azt. De legyen epikus.

Zárásként itt is következhet egy zene:

<https://www.youtube.com/watch?v=W4OHTiSCTS0>



## A kaland lezárása

Mivel a LARP játék az orkok érkezésével kezdődik, ezért az orkok vagy a karakterekkel, vagy nélkülük, de útra kelnek megszerezni a bárdot. Ebből a szempontból lényegtelen, hogy a Vén Szürke él, vagy sikerült elveszelyteni. Ugyanez igaz Nyekerős Brog-ra is, ha esetleg elárulták volna.

A lényeg, hogy az orkok hosszú napokon keresztül rohannak délre, ügyesen elkerülve minden komolyabb ellenállást, hogy végül megérkezzenek a KOHÓ-hoz és megkíséreljék visszaszerezni a bárdot. Az, hogy sikerül-e ez nekik, már a LARP eseményeiből fog kiderülni.



# KEZDŐ CSOMAG

## Játékosok számára átadható információk

A Doardon-hegység orkjai immár évszázadok óta élnek a Riegoy városállamok szomszédságában. Kezdetben ellenséges viszony idővel egyensúlyba került: a megerősített városokat az orkok nem tudják kifosztani, de a Riegoy városállamok seregei sem tudnak mélyen behatolni a Doardon-hegység bércei közé. Időről-időre kisebb súrlódások előfordulnak, de mostanra kialakult egy laza cserekereskedelem is. A cserekereskedelem helyszínei a hegyek lábainál található kereskedő-állomások, melyek kislétszámú, de megerősített tanyákra, falvakra emlékeztetnek.

A cserekereskedelmen kívül egyéb átjárhatóság is megnyilvánul az emberek és orkok között. Egyes emberek, ha bizonyítják a rátermettségüket, valamely törzs tagjaivá válhatnak, mely a következő előnyökkel jár:

- szabadon mozoghatnak a törzs területén
- viselhetik a törzs jelképeit, fétiseit (pl. Kékszájúak esetében a kék arcfestést)
- ha valamelyik másik törzsből való megöli őket, akkor vérbosszút kell állni érte (kivéve ha szabályos párbajról volt szó)
- ha részt vesznek egy fosztogató hadjáratban, akkor zsákmányt és rabszolgát szerezhetnek, amit senki más nem vitathat el tőlük (ha megteszi, akkor párbajt vívhatnak)

Ugyanakkor az orkok között is vannak olyan kitaláltak, akik pl. vérbosszú elől menekülve, vagy egy súlyos sérülés/fogyatékoság miatt végül valamelyik kereskedőállomáson kötnek ki (a magányos orkok számára a városok éppen olyan veszélyesek, mint a hegyvidék, így inkább a határterületeken maradnak).

Az ork törzsek még mindig rivalizálnak egymással, rendszeresen a kisebb összecsapások, meg természetesen a végeláthatatlan vérbosszúk láncolata.

Egy évvel korábban a Vértakasztók törzsének számos harcosa keletnek indult, elhozni egy fekete lovag fejét. Végül Airun al Marem-el tértek vissza, aki Darton nevében megváltást és lelket kínált azoknak, akik felesküdnék rá. Akik ezt megtették, azoknak a szőre kifehéredett, szemükben új istenük, Darton gunyoros fénye lobbant és örökre hátrahagyták Doardon-hegységbeli szállásterületeiket. A törzs egy része, öregsámánjukkal (a Vén Szürkével) megmaradt a Farkasszellem hitében és megpróbálták megtartani a Vértakasztók bányáit, kovácsműhelyeit. Nem sok sikerrel, ugyanis a Nyúzóok törzse kiverte onnan őket, miután új vezérük, egy szintén keletről (Gro-Ugon gyepűiről) érkezve fejét vette az előző törzsfőnek.

A harcok rövidek és véresek, néha a kereskedőállomások is megsínylik, így lett a lángok martaléka a Menedék, illetve a Fehér Szikla is. A Kékszájúak kifosztják és felgyújtják a Menedéket, a Nyúzóok törzse pedig a Fehér Sziklát festi vörösre az ott lakók vérével (senkit sem kímélnek, legalább 50-60 halott és megcsonkított áldozatról szólnak a hírek)

Mégis úgy tűnik most, hogy a véres harcok csitulóban vannak és a törzsek vezetői kiegyeznek. A Nyúzóok kivonultak a Vértakasztók területének nagy részéről, és itt gyűlnek össze nagy számban a törzsek küldöttségei egy sámándomb körül. Innen láthatóak a

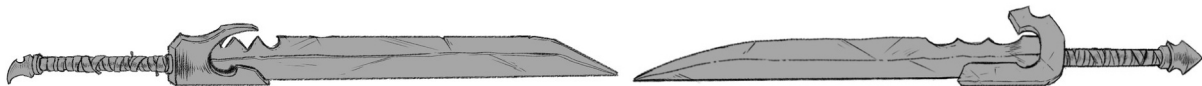
Vérfakasztók bányáinak bejáratai, illetve a kovácsműhelyekből felszálló füstcsíkok. A domb körül legalább annyi fehér csont (ork, ember, állat) van szétszórva, mint amennyi kő, vagy szikla látható. Lehetetlenség nélkül sétálni, hogy ne roppanna meg egy csontdarab valakinek a csizmája alatt. De ez rendben is van így.

A Vén Szürke egy jóslatot látott, amit maga a Farkasszellem küldött neki. A törzsek vezetői pedig hisznek neki. Az álomban szerepelt egy ősi ereklye, egy a Farkasszellem áldását hordozó csatabárd, melyet messze keleten, Gro-Ugonban a Fejvevő névre kereszteltek. Ez a csatabárd idegen kezekben van. Ha egy igazi ork szerzi meg, akkor erejével egyesítheti a törzseket és a Farkasszellem utat mutat számára.

A Fejvevő sokáig egy udvari ork birtokában volt a Riegoy Városállamokban (Jem-irrében), de az udvari ork halála után elveszett. Most azonban ismét tudni lehet hol található, a Városállamok déli részén, messzebb annál, hogy egy ork törzs átverekedhesse magát odáig. Viszont egy kisebb kompánia, legfeljebb húsz-harminc fős vadászcsapat sikerrel járhat (ha emberek is vannak közöttük, az javíthatja az esélyeiket). Visszaszerezhetik a csatabárdot és elhozhatják annak az udvari orknak a maradványait is, aki oly sokáig jogtalanul bitorolta.

Azok, akik jelentkeznek erre a küldetésre, azoknak egy próbasorozaton kell bizonyítaniuk, hogy méltók a feladatra. Összesen 6 csapatnak kell kiállniuk egy 5 részből álló próbát. A próbák sikeres teljesítését egy, a Vérfakasztók által erre a célra kovácsolt érme fogja majd szimbolizálni. Ha mind a 6 csapat sikeresen teljesíti a próbát, akkor együtt kelnek majd útra dél felé, hogy megszerezzék a Fejvevőt.

A játékos karakterek az egyik ilyen csapatnak a tagjait alkotják...



## **Ork törzsek egyedi tulajdonságai (karakteralkotási útmutató)**

(ember karakterek ezeket nem kapják meg, csak a fentebb felsorolt előnyöket, ami a törzshöz tartozással jár)

### ***Kékszájúak törzse***

A Kékszájúak jellemzően semleges, vagy káosz semleges beállítottságúak, ingyen (kp költség nélkül) megkapják a erdőjárás Af, csapdaállítás Af, mászás 15% és rejtőzés 15% képzettségeket, de csak egy fém fegyverük lehet (a többi fegyver pl. csont, ami -1 Sp-t jelent és könnyen törik = fele STP)

Jelképük az arc alsó felét bemázoló kék festék.

## **Nyúzóók törzse**

A Nyúzóók kifejezetten beteg állatok, vagy a Halál, vagy a Káosz-Halál jellem az uralkodó náluk. Ingyen (kp költés nélkül) megkapják a hátszúrás Af, kíntás Af, szakma (nyúzás) Af, lopakodás 15% képzettségeket. Nem szoktak hozzá a szemtől-szembeni 1-1-es harchoz (mint pl. párbaj, vagy arénában vívott viadal), így ilyenkor minden harcértékük -5-el csökken.

Jelképük a vörös kézlenyomat, amivel pajzsait, arcukat, sokszor pedig azokat a helyeket jelölik meg, ahol már tiszteletüket tették

## **Vérfakasztók törzse**

A Vérfakasztók évszázadok óta foglalkoznak bányászattal és kovácsolással, a legszervezettebb és legfejlettebb ork törzs a Doardon-hegységben, ennek megfelelően nem ritkaság a Rend jellem sem. Legtöbbjük Semleges, vagy Rend-Halál jellemű. Ingyen (kp költés nélkül) megkapják a szakma (páncél vagy fegyverkovácsolás/bányászat/kohászat) Af, fegyvertörés Af, nehézvívrtviselet Af képzettségeket, valamint egy lemezvívrtet (nem kell érte fizetni, az alapfegyverzet része). A Vérfakasztók nem vonulnak vissza, a harc, a vér látványa annyira megbabonázza őket, hogy akkor is folytatják a harcot, ha már csak 1 Fp-n vannak.

Jelképük az agyaraikat, fogaikat díszítő fém koronák. Ezen kívül szívesen viselnek a páncéljaik fölött vörös köpönyegeket.

## **Árnyfogak bandája**

A bandát egy sunyi, ám rendkívül tehetséges goblin boszorkánymester, Tépett Grakk alapította és vezeti mindmáig, mivel valami elfajzott crantai relikviától rendkívül hosszú életet nyert. Túlnyomórészt saját fattyai, innen-onnan csatlakozott más goblinok, satnya - és veszett - orkok, no meg pár alja ember alkotja a társaságot, akik rablásból, csempészésből és bérgyilkosságokból tartják fenn magukat. Ingyen (Kp költés nélkül) megkapják a Nyelvismeret (goblin) Af 2, Csomózás Af, Kiegészítő Támadás Af, Mellébeszélés Af képzettségeket, továbbá Rejtőzésükre +15%-ot kapnak.

Grakk szigorúan fogja az övéit, havonta egyszer jelentkezni kell valamelyik lerakatnál, hogy felvegyék a különleges kapszulákat (méhviaszból, mérgező és gyógynövényekből gyúrt galacsinok, amiket az ínyük felé helyeznek). Pár hónapos használat után valamely felső szemfoguk feketére színeződik - a többi fog szürkés, foltos árnyalatot ölt - továbbá hetente fogyasztva féken tartja a belépéskor kapott mérget, amely ennek hiányában kínok közepette megalvasztja a vért a testükben. Az így keletkező lilás-feketés hullákra mondják a partvidéken, hogy "árnymarta dög", hogy aztán gyorsan elégessék, mielőtt fel találna kelni.

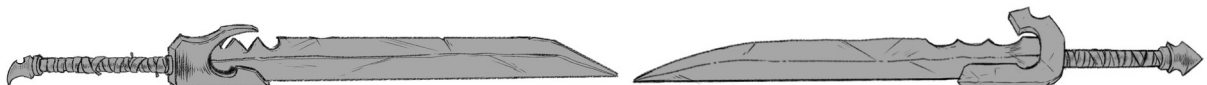
**Mesélői információ! (játékos karakterek lehetőleg ne legyenek ebből a törzsből)**

## Vérivók

A Vérivók Gro-Ugonból jutottak idáig Nyekerős Brog-ot, az ork énekmondót követve. Változatos jellemvilággal rendelkeznek (az Élet jellemet kivéve), és előszeretettel fogyasztják el legyőzött áldozataik vérdús szerveit (szív, lép, stb.). A Nyúzóok törzse felett átvették az irányítást, de sok szempontból különböznek tőlük. Ingyen (kp költés nélkül) megkapják az Ökölharc Af (a harapás sebzése 1-3 Sp), Fegyverdobás Af (egy választott fegyver), Vadászat Af képzettségeket. Minden Vérivónál van egy gro-ugoni béltépő (fogazott pengéjű tör, mely jellemzően vérző sebet nyit, harcértékei: 1k6+2 Sp, KÉ 10, TÉ 8, VÉ 2).

A Vérivók sosem harcolhatnak az ellenfél elfogásáért, a harcban intenzív érzések lesznek úrrá rajtuk, ha nem dobják meg az asztrál próbájukat, akkor a "harc gyűlölettel" módosítókat kell alkalmazni minden összecsapásnál (KÉ +3, TÉ +10, VÉ -20, CÉ -20).

A törzsek vallása a Farkasszellem hite. A különböző törzsek egyedi rituáléi eltérhetnek, véresebbek, bestiálisabbak lehetnek. Orwellát, mint teremtményüket rettegik és gyűlölik, de nem fohászkodnak hozzá. Ritkán egyes orkok mégis kivételt tesznek, ha ez a törzs számára kiderül gyakran halál és száműzetés az eredménye. Alkalomadtán ezek az Orwella hívek még a törzs kötelékében is maradhatnak (például ha elismert harcosok), ámde bármely rossz sorsfordulat következik be a törzs életében, azért az orwellánusokat teszik majd felelőssé. Ezek az Orwella hívő orkok ezért jellemzően összetartanak, és előbb-utóbb a teljes törzssel szemben találják magukat. Nem volt még olyan orwellánus, aki ha még át is vette a törzs irányítását rövid időre, meg tudott volna maradni a hatalomban. Ha belülről nem tudták eltávolítani, akkor törzsi háború tört ki, és jellemzően saját orkjai hagyták őt hátra a végzetes pillanatban. Ezért Orwella hitű ork játékos karakterként, ha nem is tiltott, de nem ajánlott.



# A játék eseményeinek listája

(kötelező elemek feketével, opcionálisak [kékkel](#))

00. A sámándombnál a Vén Szürke üdvözli a csapatokat és elindítja őket a próbatételek helyszínei felé



0. Megérkezés Tölgyesgázlóba (Tyrel Dassire-t kell megkeresniük, ő adja majd az első próbatételt).

[Kilencujjú Artom megbízása, amíg várnak Tyrel Dassire visszatérésére](#)



1. Tyrel Dassire próbája: wyvern vadászat (ld. kapcsolódás Kilencujjú Artom megbízásához)



2. Nyekerős Brog látogatása és próbája



3. [Bosszúálló "amazon", Marea különleges próbája](#)



4. Mocskos goblinok, goblin mocsok



5. Mészárosok mészárosa



6. A Vén Szürke itala



7. Útra kelnek a harcosok



8. Az utolsó párbaj: Kinek az oldalára állnak a végén?



A játék a sámándomboknál indul és ott is ér véget. A játékosoknak amellettt hogy végigjárják az utat és kiállják a próbákat, választaniuk is kell egy oldalt az orkokat megosztó hatalmi játszma közepette.





# KARAKTEREK

## Vén Szürke

A Vén Szürke ork mércével nézve is nagyon öreg, a mágiája segítségével újabb és újabb testekbe költözött, ezt a képességét végletekig tökéletesítette. Eredetileg Halottlító Kurrag néven látta meg a napvilágot még Gro-Ugonban, a Vérivók törzsében. Gyorsan emelkedett, de végül az ambíciója ellene fordult. Több másik sámán szövetekezett ellene és elűzték, noha elpusztítani nem tudták. Önteltségükben azt gondolták, a száműzetésben egy barlang mélyén nyomorúságban pusztul majd el. De Kurrag túlélte mindegyiküket, és a nagy visszatérést tervezi. A Vérfakasztók törzse lett volna egyik eszközem ám ettől Darton prófétája megfosztotta, azáltal, hogy megtérítette a törzs nagy részét, de a Fejvevő megszerzése új esélyt biztosít számára. Bölcsen nem szállt szembe Airun al Maremmel, sőt, még a közelébe se került, elég jól ismeri már a Halál fortélyait és tudja kivel nem érdemes megmérkőznie.



Biztonságáról három élőholt testőr gondoskodik (egy mindig a sátrát őrzi, másik kettő pedig vele van). A Vérivók harcosainak érkezése furcsa, nosztalgikus érzéseket keltett benne, emiatt késlekedett az elpusztításukkal; sajnos mostanra a Nyúzóknak élén már nem olyan könnyű prédák. Varro-val egyfajta szövetségben állnak, de egy cseppet sem bízik az Árnyékeminenciásban. Tudja, hogy bár az információ a bárd hollétéről valószínűleg pontos, de csapdát szimatol. Ezért is ment bele, hogy egy válogatott csapatot küldjenek a legjobb harcosokból annak megszerzésére.

Sajnos már nem a régi, a teste és az elméje is gyengül, bár ezt nem vallaná be magának. Hamarosan újra kell alkalmaznia a "magzat megrontása" varázslatot, kiszemeltje valószínűleg valamelyik nagyobb harcos (Id. csapat), vagy a Vérivók valamelyikének itteni porontya (Nyekerős Brog is felcsinált már pár ork asszonyt).

Bár tényleg képes beszélni a holtakkal, a jószág, melyben a csatabárdot látta merő színjáték volt. Egy hasonlóra készül ismét: ha megvan a bárd akkor megjósolja, hogy egy ifjú foga majd forgatni (aki persze ő maga lesz majd) és megátkozza a bárdot, hogy addig se forgathassa más, csak az igazi kiválasztott.

Tulajdonságok:

Erő 10	Gyorsaság 9	Ügyesség 13	Állóképesség 12	Egészség 10
Szépség 8	Intelligencia 14	Akaraterő 14	Asztrál 14	Érzékelés 16

Harcértékek:

alap	fekete tör	fúvócső
KÉ	36 48(12)	44 (8)
TÉ/CÉ	82/30 95(13)	39 (9)
VÉ	111 118(7)	30m
Sebzés	- 1K6+1+méreg1	tű+méreg2
T/kör	1 1	3

Ép: 6  
sámánruha 1  
Mp: 105

Fp: 106 MéregE: 3 SFÉ:  
AME/MME: 44  
Ψp: 40 Kedvenc varázslatok (BM):

Villámpenge, Szívbénítás, Izzó idegek, Tűzalak

Varázstárgyak: méregtől védő amulett (+3), hatalom amulettje (105 Mp), repülés itala, fekete tör (ld. értékek)

Főbb képzettségek:

Méregkeverés/seml. Mf, Pszi Af, Mellébeszélés Mf, Hátbaszúrás Mf, Lopakodás 85%, Hadvezetés Mf

méreg1:ld. kobramarás csak viperaméregből, -1 Egészség-próba, Görcs/Halál

méreg2:erős altató, -1 Egészség-próba, Semmi/Alvás

Élőhalott testőrök:

	alap	lándzsa	egykezes bárd
KÉ	25	29(4)	30(5)
TÉ	61	73(12)	73(12)
VÉ	90	102(12)	101(11)
Sebzés	+3	1K10+3	1K10+3+méreg2
T/kör	1	1	1

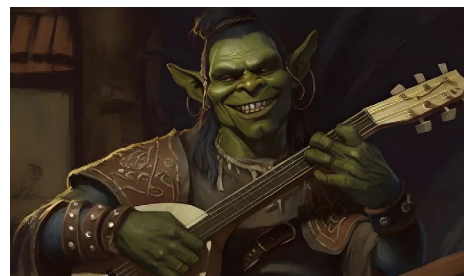
Ép: 25

Fp: immunis  
MéregE: immunis  
AME/MME: immunis

SFÉ: mellvért farkasfejes sisakkal 4

## Nyekerős Brog (Vérivók)

Brog a Vérivók törzsében látta meg a napvilágot, de nagyon fiatalon Reag-ba került rabszolgának. Egy orwellánus lovag, Aramor gwa Hydrach véletlenül fedezte fel a rabszolgában lévő zenei tehetséget és a többi orkhoz képest kiemelkedő intelligenciát. Kísérletezni kezdett vele, a végén pedig elkezdte kitanítani. Brog ennek megfelelően számos hangszeren játszik kiválóan és több nyelven beszél és énekel kifogástalanul, valamint elsajátította az etikett alapjait. Mikor sikeresen megszökött Reag-ból, visszatért a törzséhez, de hamar kiderült, hogy nem tud közöttük maradni, ezért a kalandozásra adta a fejét. Bejárta Észak-Ynev olyan területeit, ahol nem koncertáltak volna egyből fel. Érdekes útítársakra is szert tett, akiktől különböző zenei fogásokon túl az illúziókeltés művészetét is eltanulta, bár bárdnak csak szegről végre nevezhető. A törzséhez kötődő hűség azonban csak erősödött benne, minél jobban megismerte történelmüket, annál inkább elkezdte foglalkoztatni a jövőjük, annál inkább kutatózott olyan eszközök után amelyekkel segíthetne a törzsének. Rendszeresen visszatért Gro-Ugonba, legutóbb a Fejzevő hírével, mely segítségével úgy gondolja megnyerheti magának a törzs vezetőit és új feltételeket szabhat a Kard Testvériségnek (természetesen sok-sok vér árán, de ez már csak így megy...).



A Vén Szürke titkos identitása, Halottlátó Kurrag létezése, és visszatérésének szándéka rettegéssel tölti el, ugyanakkor ki is akarja használni az öreg sámánt. Annyit tud a hosszú élet ajándékáról, hogy valószínűleg sokba került a vén orknak, de még nem tudja felmérni mekkora kockázatot jelentene egy szemtől-szembeni konfrontáció. Ezért intéztetné el a piszkos munkát a csapattal.

Tulajdonságok:

Erő 16	Gyorsaság 15	Ügyesség 16	Állóképesség 14	Egészség 14
Szépség 11	Intelligencia 16	Akaraterő 17	Asztrál 13/16	Érzékelés 16

Harcértékek:

alap	lándzsa	csatabárd	béltépő	rövid íj	garott	
KÉ	25	29(4)	30(5)	35(10)	30 (5)	25 (-)
TÉ/CÉ	57/26	69(12)	69(12)	65(8)	35 (9)	62(5)
VÉ	106	118(12)	117(11)	108(2)	90m	86(-20)
Sebzés	-	1K10	1K10	K6+2	K6	K10
T/kör	1	1	1	1	2	1

Ép: 9

1

Mp: 30

Csend, Hangorkán, Alakváltás, Búvharc, Fantomsereg

Varázstárgyak: méregtől védő amulett (+1), Kiegyensúlyozottság Amulettje (+3), rohanó lábbeli (50 km/óra), gyógyital (5 Ép)

Fp: 71 MéregE: 5 SFÉ: bőrvért

AME/MME: 28

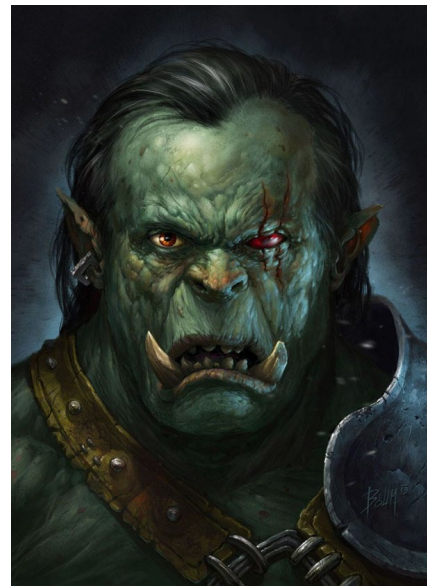
Ψp: 21 Kedvenc varázslatok (bárd):

Főbb képzettségek:

Éneklés/zenélés Mf, Pszi Mf, Mellébeszélés Mf, Hátbaszúrás Mf, Lopakodás 75%, Nyelvek (ork, erv, toroni, goblin, közös) 5

## Kígyóbőr Run-dal (Vérivók)

Rund-dal a nevét kiváló birkózó tudásáról kapta, úgy bújik ki a leghalálosabb fogásokból, mint egy igazi kígyó. Bal szemét egy sosem gyógyuló sebhely árnyékolja, melytől ez a szeme folyamatosan vérben forog. Egy orwellánus lovagtól kapta ajándékba, amikor lerántotta azt a lováról és a földön szorította ki belőle a levegőt. A lovak kígyószives medálja kelt életre és mart a szemébe, de ő akkor sem engedett. A sámánjuk a mérget semlegesíteni tudta csak, de a szemet helyrehozni már nem. Run-dal megértette a lehetőséget, melyet a Fejvevő megszerzése jelenthet a Vérivók törzsének, és ezért követte Nyekerős Brog-ot Gro-Ugonból egészen idáig. Ő volt az, aki megverekedett a Nyúzóknak törzsfőnökével, majd lehajította egy szikláról, azóta a törzs követi őt, bár tudja, hogy mindig a háta mögé kell néznie, és mindig kezében fegyverrel alszik. Tudja, csak idő kérdése, hogy Ezerpenge Sass-Nan kihívja őt a vezérségre.



Harcértékek:

alap

lándzsa egykezes bárd  
hajítóbárd

ököl

KÉ	33	37(4)	38(5)
	43(10)		42 (9)
TÉ	73	85(12)	85(12)
	77(4)		83 (10)
VÉ	98	110(12)	109(11)
	99(1)		102 (4)
Sebzés	+4	1K10+4	1K10+4
	K6+4		K6+4
T/kör	11	1	2
	2		

Ép: 14  
bőrvért vállvasakkal 2

Fp: 65 MéregE: 6 SFÉ: kivert  
AME/MME: 24 (Brog által épített pajzsok)

Főbb képzettségek:

Ökölharc Mf, Birkózás Mf, Földharc Mf, Nyomolvasás Mf, Lefegyverzés Mf (puszta kézzel), Hadvezetés Af, Nyelvek (ork, goblin, közös)

## Ezerpenge Sass-Nan (Nyúzók)

Sass-Nan végignézte, ahogy a külhonból érkező ork (Kígyóbőr Run-dal) legyőzi a Nyúzók vezérét. Már ő is készen állt kihívni, de a VÉRIVÓK mások voltak, mint az orkok, akikkel eddig találkozott. Bölcsen visszavonult átgondolni a dolgot és kiélesíteni a késeit. Most mint Run-dal második embere szolgál és igyekszik mindent ellesni amit csak lehet. Ha lehetőség kínálkozna, gondolkodás nélkül hátbaszúrná, de tudja ez csak akkor működik, ha a többi VÉRIVÓVAL is végezne. **Ha megpróbálják beszervezni egy puccsra a VÉRIVÓK ellen, akkor simán belemenne.** Ha ideges, gyakran nyalogatja valamelyik késének pengéjét. Hogy mennyi kés van nála, lehet ő sem tudja pontosan, kések a csizmában, az alkarvédőben, az övekben, stb.



Harcértékek:

alap	lándzsa	egykezes bárd	kés
KÉ	30	34(4)	35(5)
	45(10)		
TÉ	66	78(12)	78(12)
	80(4)		
VÉ	93	115(12)	114(11)
	113(0)		
Sebzés	+3	1K10+3	1K10+3
	K5+3		
T/kör	11	1	2

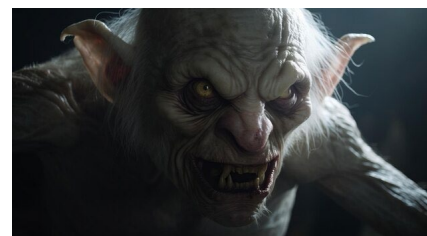
Ép: 12  
bőrvért vállvasakkal 2

Fp: 55 MéregE: 5 SFÉ: kivert  
AME/MME: 10

Főbb képzettségek:

Belharc Mf, Fegyverhasználat (kés) Mf, Fegyverdobás (kés) Mf, Kínzás Mf, Hátbaszúrás Af, Ugrás 50%, Nyelvek (ork, goblin, közös)

## Tépett Grakk (Árnyfogak)



Grakk egy ősrög, sok telet megért goblin, igazi átokfajzat, aki szívósabb a legjobban cserzett bőrnél és ravaszabb a legtapasztaltabb emberfattyúnál is. Törzse sámánjától tanulta a boszorkánymesterség lapjait, majd igen kiváló tanítványként néhány év múlva a helyére is lépett. Amiben különleges volt, az a felfedezés iránti vágya volt, no meg kiváló rejtőzése, így viszonylagos biztonságban tudta keresztül-kasul becaplatni a Doardon-hegységet és Tongoria ahhoz közel eső részeit, sőt, még a snilek lakta déli mocsarakba is bemerészkedett. Hogy ezek közül hol bukkant a relikviára, amelyen keresztül egy hatodikban foglyulejtett démonnal alkut kötött, senki sem tudja, de egyszer csak megfeketült szemfoggal és megtízszerezett hatalommal került elő a Riegoy Városállamokban, ahol bandát alapított és azt immár közel 50 esztendeje vasmarokkal irányítja. Goblinjai, elűzött pária orkjai és a legelvetemültebb anyaszomorító emberek, akiket csak anya szült a világra.

Sunyi, ravasz dög, hízeleg ha kell, ha nem, de közben végig azt lesi, mikor haraphatja át a másik torkát. Imádja a mérgeket, és kínozni az áldozatait, apránként felfalni őket, életben és öntudatuknál tartva őket, amíg csak lehet. Ugyanakkor gyáva, a saját élete mindennél többet ér számára, ha egy szemernyi kétsége támad, azonnal menekül az árnyakon át, több marék vassulymot maga mögé szórva.

Harcértékek:

alap	sarlókés	fúvócső	
KÉ	40	50 (10)	48 (8)
TÉ/CÉ	45/20	53 (8)	29 (9)
VÉ	102	106 (4)	30m
Sebzés	-	1K6+méreg1/1k6+2	tű+méreg2
T/kör	2	2	3

Ép: 8

Fp: 71 MéregE: 7 SFÉ: -  
AME/MME: 35

Mp: 56

Ψp: 30 Kedvenc varázslatok (BM):

Varázstárgyak: démonnyakörv (Daronne: naponta 3x Elemi Sötét 5E; mérgező harapás [6.Sz. Émelygés/Gyengeség]),

Főbb képzettségek:

Hátbaszúrás Mf, Herbalizmus Mf, Kínzás Mf, Kötelékből szabadulás Mf, Mellébeszélés (hízelgés) Mf, Méregkeverés/seml. Mf, Lopakodás 77%, Rejtőzés 97%, Emberismeret (megfélemlítés) Af, Legendaismeret Af, Pszi Af,

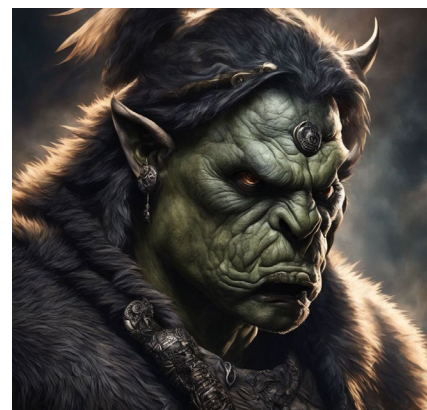
méreg1:

méreg2:

## Éji Vadász Gitrott (Kékszájúak)

Gitrott megtestesíti azt a nyers természeti erőt, ami a Doardon-hegység orkjait áthatja. Amit akart, azt mindig megszerezte, de sosem ölt dicstelenül (például vemhes állatot vagy embert). A törzs legjobb vadászává vált, és a törzs vezetése is természetszerűleg hozzá került. Ellenfelei csendes halált haltak. Ritkán szól, sokan ezért lassú felfogásúnak nézhetik, pedig valójában csak nem kedveli a szócséplést. A Vén Szürke jóslatában erősen kételkedik, de egyenlőre azt mutatja, hogy hisz benne.

Lassan cserkészi be az áldozatát, márpedig nem kevesebbre tör, mint **minden ork vezető**



**elpusztítására.** Ha erre esélyt lát, azonnal mozgásba lendül. Egy tucatnyi elsőrangú\* vadász lesi a jelet, hogy mikor indulhatnak. A cél egyszerű: egyesíteni a törzseket. A bárd (a Fejvevő) számára hasznos lehet, de nélküle is sikerre viheti a tervét. A Vértakasztókat és a Nyúzókat beolvasztaná, az Árnyfogak bandáját kiirtaná (az asszonyok és kölkök kivételével, akik aztán a Kékszájúakba olvadnának). Ha reálisnak lát egy támadást a Vén Szürke ellen, akkor támogatná. Siker esetén ő és az emberei azonnal a Vértivókra és a Nyúzókra vetnék magukat, hatalmas mézszárlást végezve. Ha győzne, ugyanúgy elindítana egy ork csapatot a bárd megszerzésére. Nem azért mert ő hisz a bárd hatalmában, hanem azért mert sok ork teszi.

Harcértékek:

alap	lándzsa	egykezes bárd	
KÉ	rövid íj 30	ököl 35(5)	
TÉ	35(5)	42 (10)	
VÉ	80/30 39(9)	102(12) 83 (4)	92(12)
Sebzés	100 102 (1)	122(12)	111(11) 90m
T/kör	+4 K6+4 11 2	1K10+4 1	1K10+4 2 K6
Ép: 15 bőrvért 1	Fp: 80 AME/MME: 10	MéregE: 7	SFÉ: prêmes

Főbb képzettségek:

Ökölharc Mf, Fegyverhasználat (lándzsa) Mf, Vadászat Mf, Nyomolvasás Mf, Pusztítás (lándzsa) Af, Nyelvek (ork, goblin, közös. arkat)

\*az első rangú vadászainak harcértékeihez az "átlagos" ork törzstaghoz képest +2 KÉ, +10 TÉ/VÉ járul.

## Kilencujjú Artom

Artom hosszú évek óta vezeti ezt a kereskedőállomást, volt alkalmá meg- és kiismerni az orkokat. Ő maga abban hisz, hogy óvatosan, de nyitottan kell mindenkihez fordulni. Persze ez nem egyenlő a gyengeséggel, főleg az orkokkal szemben lenne hiba ilyesmit mutatni.

Jem-irrében volt kereskedő, de fogadásokon szerzett adósságai maguk alá temették az üzletét. Ő maga és családja is adósrabszolgaként végezte volna, ha Verro, az Árnyékmagiszter nem siet a segítségére. Persze az üzletének így is búcsút inthetett, viszont legalább valamennyit megőrizhetett a büszkeségéből. Verro felkérésére vette át a kereskedőállomás igazgatását, míg felesége és két fia Verro egyik vállalkozásában (egy pékségben) lett elhelyezve. Verro megígérte, ha keményen dolgozik, egyszer talán visszatérhet Jem-irrébe és még a pékség tulajdonjogát is megszerezheti. Persze ennek feltétele, hogy a kereskedőállomás kifogástalanul üzemel és Verro titkos megbízásai is hiba nélkül végre lesznek hajtva.



Ha keményen megszorogatják, vagy az életét fenyegetik, nem által rimánkodni az életéért és felhozni a kis pékséget (Aranycipó a neve), meg a családját. Verro-ról annyit tud, hogy gorviki származású és nagy híre van a HKSZ-en belül (Artom is a HKSZ tagja). Sokak tartoznak neki szívességekkel, és mindent tud, ami Jem-irrében történik.

Verro legutóbb üzent neki (Pszi-vel), hogy érkezni fog egy ork/ember csapat és tartsa őket szemmel. Segítse őket, de számoljon majd be levélben a történekről (ezt a levelet Jem-irrébe kell feladni és az Aranycipóba küldeni személyes levélnek álcázva).

Figyelem! Ha úgy érzi, hogy a csapat a bizalmába fogadta, finoman megkérheti őket, hogy ha és amennyiben találkoznak egy férfival (Verro leírását megadja nekik), akkor lehetőleg ne bántsák, sőt, jó ha tudják, hogy az illető valójában a segítségükre van és lehet a jövőben is.

Harcértékek:

alap	tör		
KÉ	15	25(10)	
TÉ	22	30(8)	
VÉ	92	94(2)	
Sebzés	- 1K6		
T/kör	11		
Ép: 8	Fp: 28	MéregE: 4	SFÉ: 0
Mp: 0	AME/MME: 20		
	Ψp: 13/7	(dinamikus pajzsokban 3-3 Ψp)	

Főbb képzettségek:

Mellébeszélés Mf, Szakma (kereskedelem) Mf, Értékbecslés Mf, Emberismeret/Lélektan Af, Pszi Af, Heraldika Af, Etikett Af, Nyelvek (ork, közös)

## Tyrel Dassire

Tölgyesgázló békebírája, két tucatnyi "városőrrel". Ezeknek az öröknek kb. a fele komolyan vehető harcos, a másik fele inkább örökösre alkalmas (szerencsére egy ennyire elszigetelt helyen senki nem olyan hülye, hogy őrőségben elaludjon). Tyrel gyakran hangoztatja a családja nevét, de valójában a családon belül jelentéktelen figura és ezt mi sem bizonyítja jobban, hogy ennek a kereskedőállomásnak a második embere. Mindig nagyon figyel a megjelenésére, kopasz feje, szigorú tekintete van, sugárzik belőle a magabiztosság, ami valójában egy álca. Amikor hallott a másik két lángra borult kereskedőállomásról, amikor eljutott hozzá a hegyekben zajló harcok híre érezte, hogy menekülnie kell. A végső lökést az adta, amikor megkapta a Vén Szürke üzenetét azzal, hogy egy csapat ork tart ide és őt fogják keresni egy feladat miatt. Ezen a ponton rátört a pánik, összedobálta az értékeit és lóra szállt. Egy teljes napig vágatott Jem-irre felé, míg az első magányban töltött éjszaka során rájött mekkora hibát követett el. Nemcsak a Vén Szürkét dühíti fel, hanem a saját családját is. Lehet a végén harcikutyák eledeleként végzi. Végül megfordította a lovát és visszatért Tölgyesgázlóba. Egyértelmű azonban, hogy kapott egy kisebb idegösszeroppanást és ez mindenkinek feltűnő (a saját embereinek is).



Arremis Cyat-ról tud jópár információt, amit a családja révén ismert meg.

Tipp: keményen viselkedik, ugyanakkor néha elbambul, hirtelen hosszabb szüneteket tart a beszédben, olyan kérdésre válaszol, ami el sem hangzott, stb.

Harcértékek:

alap	hosszúkard+alkarvédő	
KÉ	20	25(6)
TÉ	35	49(14)
VÉ	95	129(16+18)
Sebzés	+1	1K10+1
T/kör	11	

Ép: 10  
sodronying 3  
biztosított statikus pszi pajzs)

Fp: 38 MéregE: 5 SFÉ:  
AME/MME: 30 (Dassire család által

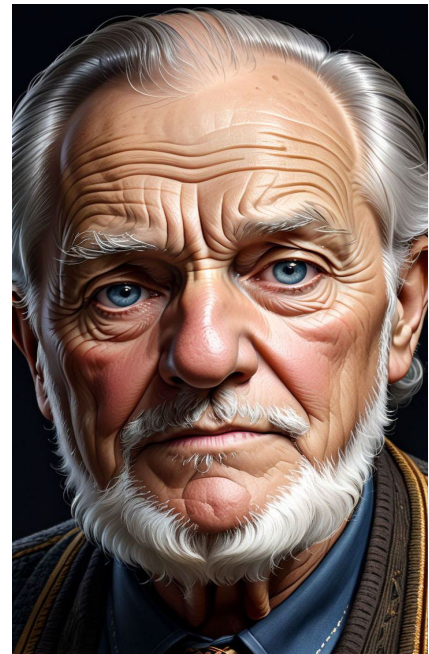
Főbb képzettségek:

Hadvezetés Af, Heraldika Af, Etikett Af, Nyelvek (ork, közös, toroni, arkat)

## Orden Mulan

Orden vizenyős kék szemei csak a csillogó aranyak látványára telik meg étellel. Sajnos ezen a kereskedőállomáson aranyat ritkán látni, inkább ércek, fegyverek, prémek, nyers drágakövek kerülnek az asztalára. Szerencsére a **Mulan Kincsei** szatócsboltban mindennek van értéke és gondos számítások során megállapítható a megfelelő csereérték. Persze a végén Orden jár jól, de hát így van ez rendjén. Ő maga nem harcképes, de a "városőrség" két tagját mindig maga mellett tartja (szépen meg is fizeti őket).

A Vadmálna Madame-jával közös szenvedélynek hódol: az értékes információknak. Gyakran összejárnak eszmét cserélni, illetve a ritkán erre vetődő gazdagabb utazók kifosztásánál is egymás kezére játszanak. Artom-ot mindketten jó vezetőnek tartják, legalábbis eddig egyben tartotta ezt a kereskedőállomást és elvégezte az unalmas munka nagy részét.



Ép: 7

Fp: 18 MéregE: 3 SFÉ: 0

AME/MME: 22 (még Jem-irrében rakatta fel a statikus pajzsokat)

Főbb képzettségek:

Mellébeszélés Mf, Szakma (kereskedelem) Mf, Értékbecslés Mf, Emberismeret/Lélektan Af, Nyelvek (ork, közös, arkat)





## Vadmálna (Madame)

Kevés szomorúbb hely lehet a Riegoy Városállamokban, mint egy határmenti kereskedőállomás egy kiöregedett kéjhölgy számára. Valójában ott van még a kikötők mocska, vagy a rabszolgaszállás... ezek fényében a Vadmálna egy kellemes kis hely. Lényegesebben drágább az ital, mint az ivóban, de van élő zene és felszolgáló lányok is készségesek. Nem beszélve az emeleti szobákról melyek bár szűkösek, meglepő kényelemmel és hozzáértéssel vannak berendezve. Több helyen izgalmas fafaragások láthatók, indák, málnák, lédús gyümölcsök. Három lány (**Marea, Virel, Cassa**) dolgozik a Madame keze alatt, biztonságukról pedig mindig egy-két "városőr" gondoskodik, akik nem áttallanak itt lebzselni.

A hely forró fürdővel is tudja kényeztetni a vendégeket, nem minden szolgáltatás kell, hogy feltétlenül lepedőakrobatikával végződjön. Itt a határvidéken sokszor az ember egy forró fürdőben, egy rendes borotválkozásban és egy kényelmes derékajlban találja meg a luxust. Orkok gyakran nem értékelik ezeket a dolgokat, de mégis néha megfordulnak itt a civilizáltabb egyedek. A Vadmálnában ők is ugyanolyan vendégek mint bárki más, amíg nem balhéznak.

A Madame szikrafű függő, bár jól titkolja. Szemei mély borostyánszíne azonban árulkodó lehet a hozzáértőknek (Méregkeverés Af vagy Herbalizmus Mf vagy Sebgyógyítás Mf).

Nem áll távol tőle ügyesen kifosztani a vendégeket, ha különösen értékesnek tűnő tárgyakat fedez fel nála. A szobákat belengő illat enyhén nyugtató hatású, mely pihentető, ámde nagyon mély álmot hoz.

Ép: 6

Fp: 14 MéregE: 3 SFÉ: 0  
AME/MME: 6

Főbb képzettségek:

Mellébeszélés Af, Szexuális kultúra Af, Értékbecslés Af, Emberismeret/Lélektan Af, Nyelvek (ork, közös, arkat)

## Marea

Marea az Északi Városállamokból származik, kislánként különösen elbűvölő teremtés volt, nem véletlen, hogy egy boszorkány ki is szemelte magának és lassan a tanítványává tette. Azonban a lány még nem szakadt el teljesen a családjától, és egy veszélyesen távoli rokonlátogatásból hazatérőben ork fosztogatók támadták meg őket, lemészárolva az egész családot, csupán a lányt hátrahagyva, meggyalázva, megtörve a dögevők martalékául. De a lány túlélte, viszont valami végérvényesen eltört benne. Mentora végül elbocsájtotta, nyilvánvalóvá vált, hogy sosem lesz beavatott. Mindazonáltal Marea sokat megtanult a mérgekről, és arról miképp álcázza magát. Végül a Riegoy Városállamokban kötött ki, onnan



pedig ebben a határvidéki kereskedőállomáson. Marea célja egyszerű: annyi orkkal végezni, amennyivel csak lehet. Ebben benne van a viszály elvetése, de az sem áll távol tőle, hogy ágyba bújjon egy orkkal és ebben a helyzetben vágja el annak torkát, vagy mérgezze meg. Mostanra már maga sem tudja pontosan mennyi orkkal végzett, illetve a járulékos ember veszteségek is valahol tízes nagyságrendben vannak. A lány egy megszállott, valamint szociopata. A szemtől szembeni fizikai konfrontációt kerüli. A holttesteket gyakran rejtegeti, majd darabokban a kereskedőállomáson kívül ássa el.

Harcértékek:

alap	tör	
KÉ	12	22(10)
TÉ	32	40(8)
VÉ	90	92(2)
Sebzés	- 1K6+méreg1	
T/kör	11	

Ép: 7 Fp: 24 MéregE: 4 SFÉ: 0  
 Mp: 0 AME/MME: 30  
 Ψp: 21/11 (dinamikus pajzsokban 5-5 Ψp)

Főbb képzettségek:

Mellébeszélés Mf, Szexuális kultúra Af, Színészet Af, Emberismeret/Lélektan Af, Pszi Mf, Boszorkánymágia Mf, Méregkeverés Mf, Nyelvek (ork, közös, erv, aszisz)

méreg1: orkokra különösen veszélyes méreg (embereknél 3. szint, orkoknál 6. szint -2 Egészségpróba), azonnali hatású Görcsöt vagy Bénulást okoz

méreg2: étel és italméreg, bőven mérí ezért Egészségpróba -1, gyors hatású, Kábulatot vagy Alvást okoz

## Nyálás Vezsim

Egy nyáladazó, gyilkos elmebeteg, akinek van annyi értelme és manipulatív képessége, hogy rettegésben tartsa az alárendeltjeit. Nem féli a halált - tudja, hogy kudarc esetén amúgy is az várna rá - számos mocskos meglepetéssel szolgálhat. Néha nyáladzik, néha röhög, néha azt nézi miként tud hosszabb takonycsikot kiengedni az orrából, vagy hogy meddig jut el egy ember kúszva, akinek átszúrta a combi artériáit.



Ha valahogy szóra bírják sok kis érdekességet tud mesélni az Árnyfogak bandájáról.

Harcértékek:

alap	tör	rövidkard	
	rövid íj	garott	
KÉ	35	45(10)	43(8)
	40(5)		35(-)
TÉ	70/35	78(8)	82(12)
	44(9)		75(5)
VÉ	90	92(2)	104(14)
	70(-20)		
Sebzés	- 1K6+méreg**		1K6+1
	K6+méreg*		K10
T/kör	12	1	2
	1		

Ép: 9  
bőrvért 1

Fp: 66 MéregE: 6 SFÉ: bűdös  
AME/MME: 6

Főbb képzettségek:

Hátbaszúrás Mf, Belharc Mf, Hadvezetés Af, Méregkeverés Af, Mellébeszélés Af, Kínzás Af, Lopakodás 70%,  
Nyelvek (ork, goblin, közös)

\*Id. Nyálás Vezsim fekete vesszője

\*\*Id. Árnymocsok

## Pek Jem-irreből

A Khadder klán kutyaídomárai között nőtt fel, de sajnos túl korán rászokott a különböző nyugtató (illetve élénkítő) szerekre. Aztán egy súlyos baleset következett, melynek során a bátyját széttepte az egyik kutya az ő hibájából. A bűntudat miatt elszökött, aztán nagyon gyorsan lecsúszott. Végül az Árnyfogak bandájánál kötött ki, ahol egyfajta izomként dolgozik. De hasznos az is, hogy viszonylag fiatal, békés vonásai vannak, így elsöre ártalmatlannak tűnik. Felderítésben, stb. sok hasznát látják. Az Árnyfogak bandájának felső szintjeit nem ismeri, számára az a legfontosabb, hogy mindig hozzájusson a különböző szereikhez. Ha a harc az életére megy, akkor megiszik egy kis fiolát benne egy erős harci droggal. Az ajzószer rövid távon nagyon hatásos (15 kör), de utána egészségpróbát kell dobnia, vétés esetén megáll a szíve ... nem csoda, hogy csak végső esetben alkalmazza (a megnövelt értékek perjel után).



Harcértékek:

alap	tőr	hosszú kard	
	rövid íj	garott	
KÉ	20	30(10)/40	26(6)/36
	25(5)	25(-)	
TÉ	55/15	63(8)/93	69(14)/99
	24(9)	60(5)	
VÉ	91	93(2)/113	107(16)/127
	90m	71(-20)	
Sebzés	+1	1K6+méreg*	1K10
	K6	K10	
T/kör	12	1	2
	1		

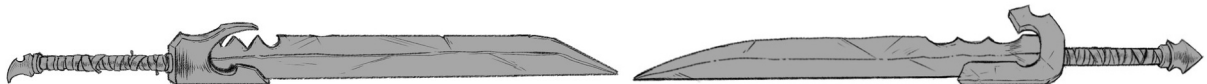
Ép: 9  
bőrvért 1

Fp: 33/66 MéregE: 4/6 SFÉ: bűdös  
AME/MME: 4

Főbb képzettségek:

Hátbaszúrás Af, Mellébeszélés Af, Idomítás Af, Hamiskártya Af, Kocsmi verekedés Af, Kötelekből szabadulás Af, Lopakodás 40%, Nyelvek (goblin, közös, arkat)

\*Id. árnymocsok



# NEM NEVESÍTETT KARAKTEREK

## Városőrség/helyi milícia

Harcértékek:

alap	lándzsa háló	rövidkard	csatacsákány
KÉ	14 19(5)	18(4)	23(9) 15(1)
TÉ	28 39(11)	40(12)	40(12) 36(8)
VÉ	88 96(8)	100(12)	102(14) 92(4)
Sebzés	- 1K10	1K6+1	K10
T/kör	- 11 1/3	1	1
Ép: 9 1		Fp: 25 MéregE: 4 AME/MME: 4	SFÉ: bőrvért

Főbb képzettségek:

Csomózás Af, Kocsmai verekedés Af, Lefegyverzés Af, Nyelvek (ork, közös, arkat)

## Orkok

### **Kékszájúak**

Harcértékek:

alap	lándzsa rövid íj	furkósbot bola	kés
KÉ	25 19(10)	30(5)	27(2) 30(5) 27(2)
VÉ	TÉ/CÉ 39(4)	60/15	67(7) 23(8) 70(10)
Sebzés	90 96(0)	99(9)	104(14) 80m 92(2)
T/kör	+1 K5+1 11 21	1K10+1 K6+1 1	1K6+2 K6+1 K5 1
Ép: 10 1		Fp: 45 MéregE: 5 AME/MME: 10	SFÉ: bőrvért

### **Vérfakasztók**

Harcértékek:

alap	lándzsa hajítóbárd	egykezes bárd	kés
KÉ	25 19(10)	29(4)	30(5) 34(9)
TÉ	60 39(4)	72(12)	72(12) 70(10)
VÉ	90 96(0)	102(12)	101(11) 94(4)

Sebzés	+2	1K10+2	1K10+2	
	K5+1		K6+1	
T/kör	11	1		1
	2			
Ép: 11	Fp: 45	MéregE: 5	SFÉ:	kivert
bőrvért vállvasakkal 2	AME/MME: 10			

## Nyúzó/Árnyfogak bandája

Harcértékek:				
alap	lándzsa	furkósbot	kés	
	rövid íj	bola		
KÉ	25	30(5)	27(2)	
	19(10)		30(5)	27(2)
	TÉ/CÉ	60/15	69(9)	67(7)
	39(4)		24(9)	70(10)
VÉ	90	99(9)	104(14)	
	96(0)		90m	92(2)
Sebzés	- 1K10	1K6+1		K5
	K6	K5		
T/kör	11	1		1
	21			
Ép: 9	Fp: 40	MéregE: 5	SFÉ:	bőrvért
1	AME/MME: 10			

Főbb képzettségek:  
Hátbaszúrás Af, Mellébeszélés Af, Kínzás Af, Nyelvek (ork, goblin)

## Mészárosok mészárosa



Harcértékek:				
alap				
karmok				
harapás				
KÉ	32	42	42	
TÉ	82	92	99	
VÉ	102	112	112	
Sebzés	+3	1K6+3	1k10+3	
T/kör	22	1		
Ép: 17	Fp: 75	MéregE: 7	SFÉ:	1
	AME/MME: immunis			

Minden fizikai tulajdonság 17-esnek tekinthető (észlelés is)  
Minden körben automatikusan gyógyul 5 Fp-t (Ép-t nem gyógyul vissza). Ha megzabálja egy humanoid (ork, ember, goblin) belső szerveit (elsősorban májat, szívet), akkor gyógyulhat 5 Ép-t. Bármit is csinál, sosem él tovább, mint egy vörös hold forduló (ha letelik az ideje elsorvad, a teste felemészti önmagát).  
Lehetetlen vele kommunikálni, intelligenciája éppen csak az állati szint felett van.

Főbb képzettségek:  
Nyomolvasás Mf, Belharc Mf, Birkózás Mf, Földharc Af, Ökölharc Mf, Mászás 70%, Lopakodás 70%



## Elfek

Harcértékek:

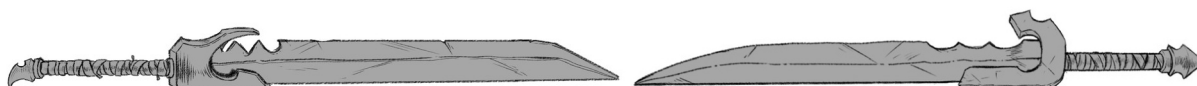
alap	lándzsa	kard	tőr	elf íj
KÉ	35 45(10) TÉ/CÉ 68(8)	40(5)	41(6) 30(6) 72(12) 55(10)	74(14)
VÉ	90 92(2)	102(12)	106(16) 120m	
Sebzés	- 1K10 2K6	1K10		1K6
T/kör	11 2	1		2
Ép: 8 1 Mp: 0		Fp: 65 AME/MME: 28 Ψp: 16/2 (dinamikus pajzsokban 7-7 Ψp)	MéregE: 5	SFÉ: bőrvért

Jól álcázott menedékeket készítenek, melyeket körülvesznek jelző csapdákkal, valamint mindig legalább egyvalaki őrködik, így nagyon nehéz meglepni őket. Sirenarból jöttek.

Kezeljük őket úgy, mintha minden tulajdonságuk 15-ös lenne, faji módosítókkal, azaz Erő 13, Állóképesség 14, Gyorsaság 16 Ügyesség 16, Szépség 16, Észlelés 16

Főbb képzettségek:

Csapdaállítás Af, Kétkezes harc Af, Célzás Af, Pszi Af, Nyomolvasás Mf, Erdőjárás Mf, Lopakodás 50%, Rejtőzés 50%, Nyelvek (elf, közös)



# TARTALÉK KARAKTEREK

(ha valamelyik játékosnak korán kiesne a karaktere)



## Remrot

(5 tsz. boszorkánymester)

Remrot az abasziszi hegyvidéken látta meg a napvilágot, az abbitvértés falaxok árnyékában tanulta ki a kezdetben seborvosi szakmát, hogy aztán a tudásvágya sötétebb vizekre vezesse. Egy zsoldos-kompániába szolgált, a "Vörös Varjak"-nál, így jutott el Jem-irrébe is. Sajnos a zsoldos kompániából egy sikertelen puccs miatt menekülnie kellett és bujdokolni a hegyekben, így ismerkedett meg a kereskedő állomások világával és az ork kultúrával. Gyakran bérbe bocsátja a tehetségét, de a Doardon-hegység mindig is megmarad számára menedéknek, ahová mindig visszatérhet, ha túl forróvá válik a talaj a lába alatt.



Remrot hisz az "élni és élni hagyni" elvében, kivéve ha jól megfizetik. Szeret jókat beszélgetni, elmélkedni a csillagok természetéről, vagy a természetben fellelhető ezernyi mérgező dologról.

### Minden tulajdonsága 15-ös

Harcértékek:

alap  
(dobás is)  
KÉ

VÉ

Sebzés

T/kör

Ép: 8  
posztóvért 1  
Mp: 35

hosszúkard      könnyű nyílpuska tör

24      30(6)      26(2)  
34(10)  
TÉ/CÉ      42/20      56(14)      36(16)  
50(8)

95      111(16)      50m  
97(2)

- 1K10      1K6+1      1K6

11      1      2

Fp: 49      MéregE: 5      SFÉ:  
AME/MME: 39  
Ψp: 26/10 (dinamikus pajzsokban 8-8 Ψp)

Főbb képzettségek:

Pszí Mf, Írás/olvasás Af, Méregkeverés Mf, Térképészet Af, Herbalizmus Af, Emberismeret/Lélektan Af, Sebgyógyítás Af, Erdőjárás Af, Kocsihajtás Af, Álcázás Af, Hátbaszúrás Mf, Lopózás 80%, Rejtőzés 35%, Nyelvismeret (aszisz, közös, ork, arkat)

Felszerelés:

Díszes posztóvért, fegyverek, térképek, hálósák, mérgek (5 adag Altató fegyvermérég, 5 adag hashajtó ételmérég), elsősegély felszerelés (kötszerek, szike, stb)



## Gurmagon

(5 tsz. harcos)

Doardon-hegységben született ork, vonzotta a hegyen túli emberek világa, így megkockáztatta, hogy elhagyja törzsét és kipróbálja mire lenne képes az emberek között. Először útonállók között próbált szerencsét, majd végül Jem-irre egyik arénájában kötött ki. Jól harcolt, tetszett neki az az élet, de volt egy pont, amikor visszavonzották a hegyek. Azóta többször megtette az utat a hegyvidék és a város között, sehol sem volt maradása néhány évnél tovább.



A szabadság utáni vágy, a zabolázatlanság mindig ott munkál a lelke mélyén, sosem kerülne el egy jó küzdelmet. Másrészt a többi orkhoz képest szokatlanul nyitott és könnyen beilleszkedik. Nem ugrik egyből, van annyira eszes és higgadt, hogy mindig mérlegelje az adott helyzetet. Ilyenekből lesznek egyszer a törzsfők...

**Minden fizikai tulajdonsága 18-as (beleértve az érzékelést is), egyéb tulajdonságai 13**

Harcértékek:

	lándzsa	kétkezes	csatabárd Mf	ököl
alap				
KÉ	27 37(10) TÉ/CÉ 81(4)	31(5) 77	32(0) 37 (10) 89(12) 81 (4)	95(6)
VÉ	111 112(1)	123(12)	127(2) 113(2)	
Sebzés	+2 1K6+4	1K10+2	2K6+10 1K5+2	
T/kör	11 2	1		2
Ép: 15 1		Fp: 67 AME/MME: 23	MéregE: 8	SFÉ: bőrvért

Főbb képzettségek:



Kétkezes csatabárd Mf, Belharc Af, Ökölharc Mf, Fegyvertörés Mf (kétkezes csatabárd), Nehézvértviselet Af, Fegyverdobás (kétkezes csatabárd, kés), Időjósítás Af, Erdőjárás Af, Futás Af, Úszás Af, Csomózás Af, Hangutánzás Af, Mászás 23%, Esés 28%, Ugrás 18%, Nyelvismeret (ork, közös)

Felszerelés:

Bőrvért, jó minőségű fegyverek, fegyverápolási felszerelés, nehéz köpeny, egy illusztrált könyv lándzsavívásról (kopott bőrkötés, aszisz munka, írta: Orasztész)