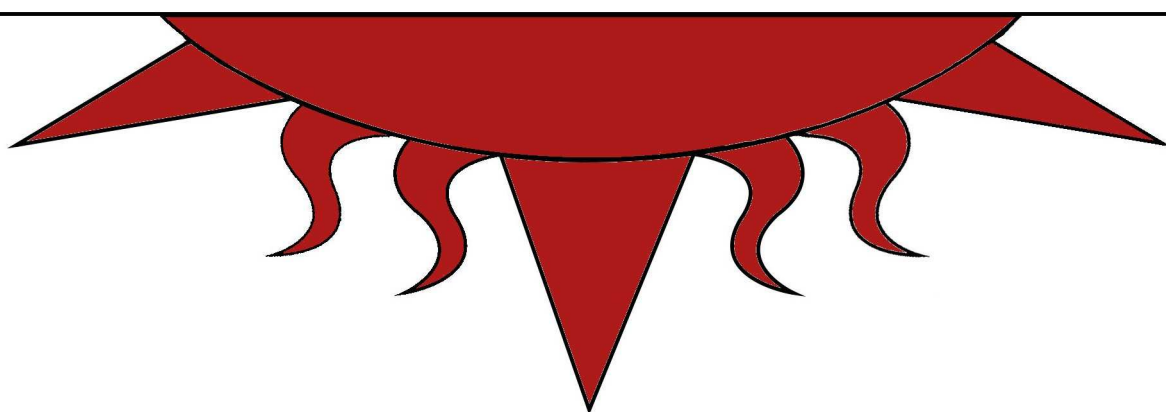


Auringon veri



Pelinjohtajalle

Yleisiä ohjeita ja pelin teemat

Seikkailu on jaettu lukuihin, joista löytyy juonen lisäksi sisennettynä muuta tärkeää tietoa, kuten EPH:t tai seikkailuun liittyviä erikoistilanteita. Kirjaseinän lopussa on koottuna kaikki liitteet. Hahmo- ja hirviötiedoissa esiintyvät termit esitellään luvussa Pelaajahahmot. Lisäksi suositellaan kaksipuolista tulostusta, jotta aineisto on helpommin luettavissa ja käytettävissä.

Pelin vampyyriteeman lisäksi seikkailun muita teemoja ovat syrjintä, perhesiteet ja mystiset näyt.

Pelimekaniikka

Sääntösysteminä toimii Pendragon, joskin muokattuna ja riisuttuna versiona. Tarvittavat nopat ovat n6 ja n20. Hahmojen ominaisuudet on ilmaistu yleensä luvuilla 3-18 ja kyvyt 1-20. Valmishahmojen pohjalta voi myös käyttää muita sääntöjä.

Ominaisuuksien ja kykyjen tarkistukset

- Heitto n20
 - Kriittinen onnistuminen – tulos sama kuin ominaisuus- tai kykyarvo.
 - Onnistuminen – tulos alle ominaisuus- tai kykyarvon.
 - Epäonnistuminen – tulos yli ominaisuus- tai kykyarvon.
 - Möhläys – tulos 20.
- Mahdolliset muutokset
 - +10 – -15 heittoon riippuen vaikeudesta tai helppoudesta. Normaalisti +0.
- Esimerkki: Irfanin pitäisi kiivetä rosoista muuria ylös. Koska muurissa on hyviä kädensijoja hän saa heittoonsa +5 bonuksen. Irfanin kyky on 13(+5), joten hän onnistuu tässä tapauksessa heitolla 1-18.

Taistelukyvyt

Taistelukyvyt eroavat hieman normaaleista kyvyistä

- Heitto n20, molemmat taistelijat heittävät samaan aikaan
 - Osumiseen tarvitaan onnistuminen, mutta samalla tarkastetaan, kumpi taistelijoista heitti korkeamman luvun. Korkeamman luvun heittänyt voittaa kierroksen ja heittää vahingon. Häviöjä saa torjua kilvellä, mikäli hän kuitenkin onnistui omassa heitossaan (ks. osittainen onnistuminen).
 - Kriittinen onnistuminen (voittaa aina kierroksen) tuplavahinko.
 - Onnistuminen (onnistui ja voitti kierroksen) normaali vahinko.
 - Osittainen onnistuminen (onnistui vastustajaa heikommin) saa käyttää kilpeä.
 - Tasapeli ei vahinkoa kummallekaan.
 - Epäonnistuminen ei osu, ei saa käyttää kilpeä.
 - Möhläys jokin menee pahasti pieleen.
- Mahdolliset muutokset
 - +10 - -15 heittoon riippuen olosuhteista ja vammoista.
- Esimerkki: Irfan joutuu tappeluun varkaan kanssa. Molemmat käyttävät tikaria ja pientä kilpeä, ja molemmilla taistelijoilla on kykyarvona 9. Irfan heittää 7 ja varas 6. Molemmat onnistuvat, mutta Irfanin luku on isompi, joten hän saa heittää vahingon. Varas onnistui kuitenkin heitossaan, joten hän saa yrittää torjua kilvellä lyönnin (parantaa haarniska-arvoa).

Kestopisteet (KP), vahinko ja haarniska.

Kun hahmon kestopisteet putoavat tajuttomuusrajan alle, hahmo on tajuton tai toimintakyvytön. Kestopisteiden tippuessa alle 0:n hahmo kuolee. Onnistunut ensiapuheitto palauttaa 1n3 kestopistettä hahmolle, mutta kykyä voi käyttää vain niin monta kertaa kuin hahmo on saanut haavoja (eli vahinkokertojen mukaan).

Vahinko heitetään 6-sivuisilla ja jokaisella hahmolla on ominaisuuksien pohjalta vahinkoarvo, joka on yleensä 3n6 tai 4n6. Kierroksen voittanut taistelija heittää vahingon, josta vähennetään vastustajan haarniska-arvo. Esim. heitto 3n6 → 13. Vastustajan haarniska-arvo on 4, joten vastustaja saa vahinkoa 13-4=9.

Pelaajahahmot (PH:t)

Valmishahmot

Hahmolomakkeiden ominaisuuksissa on käytetty lyhenteitä: KOK (koko), NÄP (näppäryys), VOI (voima), KUN (kunto), ÄLY (älykyys), KAR (karisma) ja ULK (ulkonäkö). Ominaisuuksista on laskettu valmiiksi kestopisteet (KP), tajuttomuusraja, nopeus (paljonko hahmo liikkuu kierroksessa normaalisti metreinä), vahinko (hahmon tekemä vahinko oletusaseellaan), haarniska (suojaus). Lisäksi kykyluettelon pohjalla on erikoiskyky tai häiriö, joka on merkattu *kursiivilla*.

Valmishahmoja on 12 ja ne löytyvät seikkailun lopusta. Etupuolella on hahmon lyhyt taustatarina ja kääntöpuolelta löytyvät tarkemmat tilastotiedot. Osa hahmoista tuntee toisensa entuudestaan ja toiset eivät voi sietää toisiaan. PJ voi päättää miten hän haluaa pelaajien valitsevan hahmonsaa. Hahmojen väliset yllätykset saattavat tosin toimia paremmin, mikäli pelaajat eivät lue kaikkia hahmotarinoita.

Haradrim

Kaikki PH:t ovat aavikon kansaa, jota kutsutaan nimellä haradrim (yks. haradan). He ovat satoja vuosia asuttaneet Mordorista etelään sijaitsevaa Haradwaithin aavikkoa sekä meren rannikkoa toimien joko kaupustelijoina tai paimentolaisina. Yhteiskunta on rakentunut klaaneihin, joiden jäseniä yhdistävät tiukat siteet.

Pohjoisen kansat pitävät haradrimia kiivaina ja viekkaina sotureina. Ne jotka asuvat Umbarissa, ovat kuitenkin tottuneet pitämään heitä ovelina kauppiaina, mutta usein myös alempiarvoisena väkenä, jolle kuuluvat raskaimmat työt. Itse kaupungin yläluokka koostuukin pääasiassa Númenorin jälkeläisistä, jotka ovat tarkkoja sukutaustoistaan ja kielestään.

Alkuasetelma ja klaanit

Hahmot ja heidän vanhempansa ovat saapuneet vuosia sitten Umbariin aavikolta, jonne huhut kaupungin mahdollisuuksista ovat kiirineet hitaasti. Asettautuminen kaupunkiin ei ole kuitenkaan ollut helppoa ja köyhyys on uusien tulokkaiden tavallinen vitsaus. Ainoastaan muurien ulkopuolelle kasautunut slummi on tarjonnut jonkinlaista pysyvyyttä, mutta ahkeralla yrittämisellä voi kuka tahansa kohota korkealle Umbarin hierarkiassa tai niin ainakin elää yleinen uskomus.

Hahmot kuuluvat klaaneihin, jotka ovat tehneet tiivistä yhteistyötä niin hyvässä kuin pahassa. Tämän johdosta he tuntevat toisensa melko hyvin ja ovat nopeasti oppineet pitämään yhtä kaupungin varjossa. Monia heistä kietovat yhteen sukulaissuhteet ja yhteiset jumalat, joita ei ole vielä unohdettu.

Pelin alussa pelaajien klaanitausta on tiedossa kaikilla, joten pelaajat voivat keskustella vapaasti miten heidän perhetaustansa vaikuttaa hahmojen välisiin suhteisiin. Lisäksi hahmotarinoissa on ilmoitettu, ketkä hahmoista ovat valmiiksi hyvissä väleissä keskenään ja kenellä on eripuraa.

Umbar 1502 K.A.

Lyhyt historia

Umbarin rakensivat númenorilaiset jo Toisella Ajalla perustaessaan siirtokuntia Luoteis-Keski-Maan rannikolle. Kaupunki on nähnyt vuosisatojen aikana monia sotia, mutta se on aina pysynyt yhtenä parhaista satamalinnoituksista, jolla on suuri strateginen arvo. Kaupunki on täynnä vanhaa arkkitehtuuria, jonka säilyttämisessä mustilla númenorilaisilla on ollut vahva rooli. Kun Gondorin kuningaskunnassa syttyi Sukuriidan nimellä kulkeva sisällissota kruununperimysjärjestyksestä, etelä antoi tukensa Castamirille, jonka onnistuikin saavuttaa valtaistuimella muutamiksi vuosiksi.

Gondorin Sukuriita päättyi 1448, jolloin Castamir surmattiin taistelussa. Etelässä sijaitseva Umbarin vahva satamakaupunki irtaantui Gondorista ja keräsi Castamirille uskollisia joukkoja, joita johtivat nyt hänen poikansa tarkoituksenaan palauttaa puhdasverinen dúnadan Gondorin valtaistuimelle. Vuodet ovat vierineet kohtalokkaasta sisällissodasta, mutta Umbar on jo alkanut elää uudenlaista elämää Haradin aavikon ja suuren meren välissä. Umbarin vahva laivasto tekee nyt ryöstöretkiä pohjoiseen ja muistuttaa, ettei se ole unohtanut.

Yhteiskunta

Kaupunki on muutakin kuin vain ylimysten kapinallinen linnoitus. Se on vilkas kaupan keskus, joka kerää ihmisiä yhteen, niin rikkaita kuin köyhiäkin. Umbaria hallitseva dúnedain on houkuttellut luokseen etelän haradrimin sekä liittoutunut niiden mustien númenorilaisten kanssa, jotka vielä hallitsevat ikiaikaisia tiluksiaan kaupungin ulkopuolella.

Muu kaupungin väki on tavallisia ihmisiä, gondorilaisia Harondorin alueelta ja Umbarista sekä haradrimeja eli aavikon kansaa, joista osa on kaupungistunut. Sukupolvien aikana haradrim on alkanut sekoittua hitaasti kantaväestöön, mutta kaupunkiin saapuneet köyhät aavikon vaeltajat asuttavat muurien ulkopuolella olevaa slummiä. Nämä haradrim tekevät tilapäisiä töitä ja sortuvat usein rikosten teille etsiessään parempaa elämää. Umbarissa vallitsee tiukka luokkajako, joissa uusimpia tulokkaita kohdellaan huonosti, elleivät nämä omaa hienoa sukutaustaa tai rikkauksia. Tämän nokkimisjärjestyksen pohjalla ovat usein haradrim.

Ilmasto ja ympäristö

Umbarin lähialueita hallitsevat suuret maatilat, joita hallitsevat peltojen ohella oliivilehdot. Lämpötila on ympäri vuoden lämmin ja sateita saapuu talviaikaan. Umbarin kaupunki koostuu osittain vanhoista númenorilaisten taidonnäytteistä, mutta yleisin asumus on valkoiseksi kalkittu kivitalo rikkaimpien turvautuessa marmoriin. Välimeren alueen ilmasto ja Bysantti ovat parhaita vertailukohteita mielikuvia hakiessa.

Auringon veri

Prologi (luetaan pelaajille)

Umbarin edustalle kasaantuneeseen slummiin on kasvanut hiljalleen haradrim-joukko, joista osa pyörittää rikoksia ja toiset taas yrittävät pärjätä parhaansa mukaan. Vartijat tarkastavat slummiä välillä, mutta valitettavasti monia ei juuri kiinnosta mitä tapahtuu slummin sisällä, kunhan asia ei koske tavallisia kaupunkilaisia.

Murhat, varkaudet ja pahoinpitelyt ovat yleisiä rikollisten välienselvittelyssä, mutta viime viikkoina mukaan on astunut uusia pelottavia elementtejä. Silpomisia ja raakoja verilöylyjä, joiden jäljiltä uhria on ollut miltei mahdotonta tunnistaa. Aluksi rikollisten otteiden luultiin koventuneen ja vartijat kävivät tarkistamassa ruumiit. Vähitellen slummissa alkoi kiertää huhu, että jokin peto tuli yöllä leireihin ja tappoi satunnaisesti uhrinsa, mutta oli niitäkin, jotka kuiskivat nimettömistä aavikon hengistä.

Oli miten oli, silpomiset ovat jatkuneet jo yli kuukauden, uhri tai kaksi viikossa. Vartiosto on tehostanut kierroksiaan, mutta ei ole onnistunut löytämään murhaajaa saati sitten villieläintä ja sanookin yhä, että taustalla lienee rikollisten välienselvittelyä. Mutta useat slummin asukkaat ovat tyytymättömiä ja arvelevat, etteivät vartijat vain välitä. Yksi mellakkakin on jo noussut slummin asukkaiden keskuudesta, mutta se tukahdutettiin nopeasti. Niinpä vanha tietäjä Râic on paastonnut päiväkausia koittaen etsiä valaistusta esi-isiltä ja aavikon jumalilta. Kolmen päivän jälkeen pyhä mies on viimein lähettänyt hakemaan leiristä luotettavia haradrimiä, joille on uskottu tärkeä tehtävä: lopettaa mystiset murhat.

I – Jumalten ääni

Seikkailu alkaa, kun hahmot kokoontuvat leiritulien ääreen klaaninsa telttojen luokse Umbarin muurien ulkopuolelle, jota kaupungissa kutsutaan slummiksi. Tulet räiskyvät hiljaa lämpimässä yössä ja ympäriltä kantautuvat laulut, jotka kertovat klaanien tarinoita. Tämä ilta on kuitenkin erikoinen, sillä klaanin pyhä mies on kutsunut hahmot luokseen tärkeän asian johdosta. Pyhä mies, Râic, on klaanin arvostetuimpia näkijöitä, jonka luona vieraileminen on suuri kunnia, vaikka kaupungissa eläminen onkin heikentänyt monien siteitä vanhoihin tapoihin.

Râic Harak - tietäjä

Râic on jo yli 80-vuotias ja puolisokea vanha mies, mutta hän omaa valtavan määrän tietoa eri klaanien historiasta ja tarinoista. Tietäjä ei varsinaisesti ole johtaja, mutta häntä kunnioitetaan klaanien mahdollisista ristiriidoista huolimatta. Erilaiset riitit ja yhteydenpito jumaliin ovatkin hänet tärkeimmät tehtävänsä.

Râicin rituaali

Râicin teltta on pimeä lukuun ottamatta hiljaisena hehkuvaa tulisijaa. Näkijä on jo 80-vuotias ja puoliksi sokea, mutta tuntuu kuitenkin kohdistavan katseensa jokaiseen teltan sisälle saapujaan aivan kuin lukien heitä. Teltan seinät ovat täynnä aavikon jumalten toteemeja, jotka keskittyvät mustasta kivistä valmistetun alttarin ympärille. Râic ihmettelee, että harva on vastannut hänet kutsuunsa, mutta ymmärtää, että monet sotureista vartioivat öisin leirissä.

Kun tulijat ovat istuutuneet, Râic uhraa kukon ja pirskottaa verta jokaisen kasvoille mutisten samalla rukouksia aavikon jumalille ja esi-isille. Vanha mies asettaa myös hiuksista sidotun ketjun teltan suuaukolle, jonka tarkoitus on pitää uteliaat ja pahat henget loitolla.

Viimein Râic istuu tulisijan viereen, ottaa kasan kuivattuja lehtiä ja pyytää jokaista lausumaan nimensä yksitellen, samalla kun näkijä pudottaa hyppysellisen lehtiä tulisijaan. Nimien tultua lausutuksi teltassa kiertää kitkerä savu, joka terästä aistit äärimmilleen ja tuntuu nostavan jokaisen jumalten kasvojen eteen vanhuksen opastamana. Aika menettää täysin merkityksensä ja hahmot kuulevat jumalten puhuvan Râicin äänellä.

Jumalten puhe

I

*Mies tuli pohjoisesta,
ei meidän vertamme,
ei meidän kansaamme.
Hän puhuu vanhaa kieltä,
joka rakensi tämän kaupungin.
Hänen elämänsä oli aavoilla,
joskus kaukana rannoilta
vain tähdet seuranaan.*

II

*Mies tuli aavoilta,
ei meidän vertamme,
meidän kansaamme.
Hän tuli yksin laivassaan,
luut myrskyn katkomana.
Häneltä kysyttiin tapahtunutta,
mutta tuulet hukuttivat vastaukset.*

III

*Jumalat puhuvat,
meidän vertamme,
ei meidän kansaamme.
Hän luo vanhan varjon,
joka muistaa karkotuksensa.
Jumalat ovat pyytäneet,
että auringon veri nostaa päänsä
käyden varjoihin rohkein mielin.*

IV

*Auringon veri,
meidän vertamme,
meidän kansaamme.
On surmattava yön siivet,
karkotettava musta sielu.
Muutoin kasvaa sysiyöstä,
peto murhan ruhtinas.*

Selvennys PJ:lle

I – Pohjoisesta saapui dúnadan, Númenorin sukua, tuntematon tälle seudulle ja tavoille. Hän vietti elämänsä merellä ja uskalsi purjehtia kauemmas kuin muut.

II – Dúnadan palasi kaukaa mereltä mukanaan haradrimin tietous, vaikka ei ollut sukua haradrimille. Hän palasi yksin laivalla, jonka myrsky oli ruhjonut. Miehellä tiedusteltiin mitä laivalle ja miehistölle oli käynyt, mutta mikä tahansa vastaus oli, se tyydytti Umbarin päälliköt.

III – Haradrimin jumalat kertovat, että dúnadan on nyt heidän vertaan eli sukua heille, mutta silti mies ei kuulu heidän luokseen. Dúnadan luo vanhan varjon, jolla jumalat tarkoittavat, että dúnadan kantaa mukanaan pahaa henkeä, joka aikoinaan karkotettiin jumalten piiristä. Jumalat pyytävät, että auringon veri nostaa päänsä eli uskollinen haradrim (PH:t) tarttuvat rohkeasti toimeen.

IV – Jumalat puhuttelevat nyt riitissä läsnä olevia haradrimia ja kehottavat heitä karkottamaan pahan hengen tai murhat tulevat jatkumaan, eikä pelkästään slummeissa.

Neuvonpito

PH:t heräävät vasta seuraavana aamuna Râicin teltasta ja vanha mies nukkuu syvää uupunutta untaan. Vähitellen hahmot palauttavat mieleensä yöllä kokemansa, mutta ihmeekseen he muistavat tarkkaan Râicin välityksellä saadun viestin, joka on hieman kryptinen.

Jaa pelaajille Jumalten puhe -teksti

Hahmot pääsevät pohtimaan jumalten viestiä ja koittavat selvittää sen perusteella, mitä heidän olisi tehtävä. Râic auttaa tarpeen vaatiessa, mikäli hahmot ovat täysin ulalla, mutta vaikuttaisi ainakin nopeasti pohdittuna siltä, että vastaus murhiin saattaisi piillä Umbarin kaupungissa. Hahmojen olisi vain selvitettävä, kuka kantaa mukanaan varjoa. Pääsy kaupunkiin on slummin asukkailta usein nihkeää, mutta Râic kertoo tuntevansa miehen nimeltä Urhan, joka tarvitsisi apulaisia rakennustyömaalle, joka sijaitsee lähellä ylhäisten kaupungin vanhoja portteja.

Hahmojen on turha yrittää vakuuttaa Umbarin ylimyksiä jostain pahasta hengestä. Sellaiseen suhtaudutaan ylimielisesti nauraen, joten hahmot ovat omillaan asian selvittämisessä slummin apua lukuun ottamatta.

Jumalten siunaus ja näyt

Hahmot ovat vierailleet jumalten piirissä, joten he omaavat seuraavien päivien aikana erikoisia kykyjä, jolloin he ovat herkkiä aistimaan yliluonnollisia asioita. Tämä erikoinen kyky on kuitenkin piilevä, eivätkä hahmot tiedä siitä. Niinpä tulevina päivinä heitä kohtaavat omituiset näyt, joita he eivät osaa selittää järjellä, mutta jotka antavat PJ:lle mahdollisuuden ohjata seikkailua tarpeen vaatiessa oikeaan suuntaan. Näyt mainitaan sisennyksissä ja niiden pelaajille jaettavat tekstiosuudet löytyvät liitteistä.

II – Umbarin kaduilla

Kukon kiekuessa aamuvarhain hahmot ehtivät syödä hieman evästä ja lähteä sitten kohti kaupungin porttia, jotka on avattu auringon noustessa. Vartijat katsovat tulokkaita tarkasti ja kysyvätkin varsin suorasukaisesti, mitä tekemistä heillä on kaupungissa. Heidän mainitessaan rakennustyömaan vartijat nyökkäävät ja käskvät hahmoja olemaan aiheuttamatta ongelmia sekä muistamaan, että portit suljetaan auringon laskettua.

Rakennustyömaalla

Hahmot joutuvat tekemään osan päivästä raskasta työtä siirrellen suuria kiviä rakennustöissä, mutta välillä heillä on mahdollisuus irrottautua työstä selvittämään dünadanin henkilöllisyyttä. Keskipäivän kuumuudessa rakentajille nimittäin suodaan pitkä lepotauko, jolloin työläiset suuntaavat kauppasataman lähellä oleviin juottoloihin halpojen aterioiden perässä.

Urhan (rakennustyömaan päällismies)

Urhan on rakennustöiden päällismies, joka vastaa haradrim-työvoimasta. Hän opastaa PH:t töiden pariin ja kertoo näille, miten alueella on soveliaista käyttäytyä sekä paikat, joissa saa rehdin lounaan. Lisäksi Urhan tietää yhtä ja toista ylhäisten alueesta, jossa hän on tehnyt paljon töitä. Liian uteliaat kysymykset pakottavat hänet tosin ojentamaan kysyjä ja Urhan kehottaakin unohtamaan murtovarkaudet.

Keskipäivän tauko ja sataman huhut

Sataman lähellä pyörivät Umbarin parhaat juorut. Hahmojen kysellessä myrskyn ruhjomasta laivasta he saavat kuulla innostuneelta kaupunkilaiselta lievästi väritetyn tarinan, josta paljastuu, että laiva, Hopeaneito, on yhä ankkuroituna kauppasataman telakalla, mutta kukaan ei ole viitsinyt korjata sitä. Jotkut jopa sanovat, että laiva on kirottu. Hahmot voivat vierailta laivan luona ja vaurioiden lisäksi alus tuntuu jotenkin omituiselta. Aivan kuin jotkut tuijottaisivat hahmoja.

Jaa valitsemallesi pelaajalle Hopeaneito -näky

Paikalliset merimiehet osaavat kertoa, että dünadan-kapteenin nimi on Roëmir Laenoros. Laivan paluuajankohdasta kysyttäessä paljastuu nopeasti myös se, että murhat alkoivat suunnilleen samoihin aikoihin, kun kapteeni palasi yksin matkaltaan.

Moni osaa myös kertoa kuinka miestä ei ole enää näkynyt satamassa, vaan hän on lukittautunut taloonsa ylhäisten kaupunginosassa. Mikäli hahmot jatkavat vielä kyselyjä sataman alueella, he saavat myös kuulla, että Roëmirin perhe jätti kaupungin kaksi viikkoa miehen paluun jälkeen ja suuntasi maaseudun rauhaan.

Mâhak (uhkaava vartija)

Mâhak on haradan, joka on syntynyt Umbarissa ja kohonnut vartijaksi. Vuosien varrella hän on pistänyt ojennukseen haradrimiä, jotka ovat luulleet liikoja itsestään. Miehellä on tapana vainuta märkäkörvat muiden seasta, eikä hän ole väärässä nähdessään PH:t aterioidessa.

Koska ylimykset ovat Mâhakin työnantajia, hän katsoo parhaaksi tarkistaa uusien ihmisten taustan ja tulee tuttavallisesti kyselemään PH:jen klaanista ja elämästä. Hän antaa myös varoituksen, että Umbarissa eivät päde aavikon tavat ja sen unohtaminen voi maksaa hengen kaupungissa. Mikäli PH:t vihjaavat innokkaasti uskonnollisiin näkyihin, Mâhak kertoo varoittavan tarinan isästään, jota klaanin tietäjä huijasi rikosten teille. Mâhakin isä sai maksaa tekosistaan hengellään. Lähtiessään hän kehottaakin PH:ita katsomaan kaupunkia omilla silmillään.

Jos PH:t valittavat vartijoiden saamattomuudesta slummissa, Mâhak alkaa käyttäytyä uhkaavasti ja varoittaa, ettei kaupungin tyrmään ole pitkä matka. Monet paikallaolijat pelkäävät Mâhakia, eivätkä puutu asioihin, jos tilanne riistyy käsistä. Tarinan kannalta Mâhakin tehtävä on kyseenalaistaa hahmojen uskomus näkyihin.

Dúnadanin pitkä varjo

PH:t saavat sataman huhujen avulla selvitettyä Roëmirin nimen sekä pienellä jatkoselvityksellä myös rakennuksen, jossa mies asuu. Ylhäisten kaupunginosaa ympäröivät vanhat nūmenorilaisten rakentamat muurit, joita vasten on tosin jo rakennettu taloja. Muureilla ja etenkin porteilla on yhä vartijoita, jotka passittavat epäilyttävät henkilöt matkoihinsa tai pahimmassa tapauksessa tyrmään.

Roëmir Laenoros (dúnadankapteeni, varjon kantaja)

Dúnadan, joka pakeni pohjoisesta Umbariin 20 vuotta sitten jouduttuaan kahnauksiin kuninkaan sukulaisten kanssa. Roëmir on ehtinyt asettautua kaupunkiin, mutta on viettänyt viimeiset 15 vuotta merillä tutkimassa Umbarin ylimysten laskuun. Hän on vähäpuheinen mies, jonka perhe on tottunut viettämään paljon aikaa erossa hänestä, mutta tällä kertaa myrskyn tuhoama laiva on saanut hänet pysymään kaupungissa pidempään kuin koskaan ennen. Tämän ajan Roëmir on

ollut synkkä ja masentunut, eikä hän ole juurikaan vastaanottanut vieraita. Hänen perheensä on luonnollisesti hänestä huolissaan, mutta ymmärtävät miehistön menetyksen olleen paha isku.

Todellisuudessa Roëmir menetti merimatkan aikana muutakin kuin miehistönsä ja laivansa. Dúnadanin laiva, Hopeaneito, sattui eksymään tuntemattomille saarille ja niitä tutkiessaan jokin henki valtasi Roëmirin. Tämän jälkeen saarella alkoi tapahtua outoja. Miehistöä alkoi kadota jäljettämiin. Kapteeni Roëmir antoi paluukäskyn, mutta murhat eivät loppuneet tähän. Tuimassa myrskyssä miehistön jäsenet kokivat karmaisevan lopun yksi toisensa jälkeen.

Hopeaneito palasi Umbarin satamaan hieman yli kuukausi sitten pahasti vaurioituneena. Yleisesti ihmeteltiin, miten laiva oli pysynyt edes pinnalla Umbariin asti ja huhut lähtivät arvuuttelemaan mitä laivalla oli tapahtunut. Roëmirin oman selityksen mukaan laiva oli joutunut myrskyyn kaukana rannikosta ja hän oli ajelehtinut päiväkausia, kunnes oli viimein ihmeen kaupalla saanut korjattua laivaa paluumatkaa varten. Annettuaan selvityksensä Roëmir palasi kotiinsa, jossa oli viettänyt viime vuosina vain vähän aikaa. Hänen perheensä aisti oudon muutoksen miehessä, vaikka tämä ei ennenkään ollut viettänyt aikaa kotosalla. Aluksi he laittoivat kaiken masennuksen piikkiin, mutta myöhemmin kodin ilmapiiri kävi heille painostavaksi ja he vetäytyivät maaseudulle jättäen miehen yksin.

Haicanaw (varjo, vampyyri)

Haicanaw oli aikoinaan mahtava haradrimin shamaani, joka sotkeutui mustiin voimiin. Tästä syystä hänen heimonsa karkotti hänet luotaan ja Haicanaw olisikin kuollut aavikolle, ellei satunnainen kulkija olisi löytänyt häntä. Kuka tämä satunnainen kulkija olikaan, sitä voi vain arvella, sillä shamaani kasvoi voimissaan tämän tuntemattoman kulkijan seurassa. Hänen mahtinsa kasvoi siinä määrin, että viimein monen klaanin oli yhdistettävä voimansa Haicanawin kukistamiseksi.

Kokonaan tietäjät eivät kuitenkaan onnistuneet kukistamaan Haicanawia, joka oli mustilla loitsullaan varmistanut, että hänen maallinen kuorensa oli mitätön. Haicanawin pahaksi onnekseen tietäjät näkivät tämän yrityksen läpi ja yhdistivät mahtinsa karkottaakseen hengen pois maalta aina maailman reunan yli. Pitkään Haicanaw putosikin, kunnes onnistui saamaan kiinni saaresta meren aavoilla. Siellä se odotti ja ruokki itseään meren elävillä hautoen kosta, mikäli koskaan pääsisi pois vankilastaan. Vihdoin tämä tilaisuus tulikin, kun Roëmir Laenoros purjehti saarelle 1502 K.A. Olento valtasi dúnadan-kapteenin sielun ja ruumiin ja aloitti vääjäämättömän paluunsa maalle, josta hänet oli kauan sitten karkotettu.

Haicanaw pitää valtaa öiseen aikaan ja jättää toimistaan muistoksi Roëmirille yhä pahenevia painajaisia. Vampyyri on hahmona tumman varjon kietoma resuinen olento, jonka lepakon ja kärpäsen risteyttämät kasvot näkyvät vain kuun valossa heikosti. Olento tarttuu pitkällä kynsillään uhriinsa, repii tämän ja juo verta hurmoksessa. Vampyyrin ominaisuuksiin kuuluu myös lentotaito, vaikka se ei vielä pystykään lentämään pitkiä matkoja. Aseet vaikuttavat normaalisti hirviöön, joka ei ole vielä täysin voimissaan.

Vampyyri on ruokaillut toistaiseksi kohteilla, jotka eivät ole herättäneet huomiota ja toivoo kipeästi saavansa jotain jalompaa. Kerättyään tarpeeksi voimia Haicanaw aikoo tappaa Roëmirin ja vaelttaa pohjoiseen, jossa jokin tuntuu heikosti kutsuvan sitä luokseen.

Vierailuja

PH:t voivat yrittää vieraillla Roëmirin luona päiväsaikaan, vaikka se onkin hyvin vaikeaa. Vain hyvällä syyllä heidät päästetään sisään ylhäisten kaupunginosaan. Lisäksi Roëmir ei vastaanota vieraita, vaan viettää päivänsä juovuksissa pohtien painajaisten alkuperää. Varjo on kuitenkin saanut miehestä tukevan otteen, eikä dúnadan ymmärrä mitä hänelle on tapahtumassa. On myös hyvä muistaa, että Roëmir on ylimys, jolla ei ole tapana keskustella halvan rupusakin eli tässä tapauksessa hahmojen kanssa.

Mikäli hahmot sattuvat näkemään vilauksen miehestä, he näkevät kalpean ja epäsiistin ylimyksen, joka kavahtaa päivänvaloa. Talonkin ovi avataan lähinnä vain viinilähetille. Ehkä siinä olisi yksi mahdollisuus päästä tapaamaan Roëmir?

Jaa valitsemallesi pelaajalle Roëmir -näky

Roëmir vaikuttaa väsyneeltä ja masentuneelta, eikä hahmoilla ole varmoja todisteita hänen syyllisyydestään. Roëmir kun ei näytä hirviöltä. Ylimyksen harkittu murha on vakava rikos, eikä se helpota hahmojen klaanien asioita, jotka varmasti saavat osansa vartijoiden kostosta. Niinpä hahmojen täytyy edetä hienovaraisesti välttääkseen jälkiseuraamukset. Harva kuitenkaan on niin fanaattinen, että uhraa suin päin henkensä.

III – Öinen murha

Ensimmäinen päivä kaupungilla kuluu lähinnä työtä tehdessä sekä johtolankojen kaivamisessa. Ilta-aurinko painuu kuitenkin vääjäämättä mailleen ja hahmot joutuvat valitsemaan jäädäkö kaupunkiin yöksi vai palatako slummiin tietäen hyvin, ettei heillä juuri ole varaa yösijaan kaupungissa.

Varjo on kuitenkin päättänyt saalistaa tänä yönä ja sen uhriksi joutuu yksi slummin asukkaista. PH:t näkevät levottomia unia sysipimeästä yöstä, joka on nielaista koko maailmaan kitaansa

Lue kaikille nukkuville hahmoille:

Unien maailma rauhaton kylmyys ruumiin herrana.

Yön mustat siivet valopisarat muurien alla.

Ohi puhaltaa musta tuuli.

Nälkä polttelee sisimmässä satojen vuosien tuskaa.

Kylmä saari meren keskellä mies tekee kuolemaa aavikolla.

Palava kostonhimo muukalainen kangastusten keskellä.

Dúnadan astumassa saaren rantaan.

Riemu.

Uhri nuotion kajossa.

Terävät kynnet repivät.

Juhlat hurmeisella aterialla.

Kuolema.

Leirin vartijat tekevät pian hälytyksen löytäessään ruumiin ja hahmot ehtivät nähdä herätessään tumman olennon katoavan kaupungin muurien yli ennen kuin kukaan ehtii tehdä mitään.

Kaupungin vartijat saapuvat slummiin pian surman jälkeen, mutta leirin asukkaiden tunteet käyvät kuumina. Syntyy pieni mellakka, jossa lantakokkareet lentävät ja vartijat katsovat parhaaksi hajottaa joukon väkivalloin. Aamuyö on rauhaton ja pian PH:t pääsevätkin jakamaan kokemuksensa varjosta, jonka nähtyään he voivat olla varmoja siitä, että he ovat tekemisissä yliluonnollisten voimien kanssa.

IV – Varjoista varjoihin

Seuraava aamu on hiljainen yön mellakan jäljiltä ja useasta suunnasta kantautuvat kiroukset kaupungin vartijoita kohtaan. PH:illa on kuitenkin nyt aavistus, että Roëmir on osallinen tapahtumiin. Riippuen hahmojen uskollisuudesta näylle osa varmasti haluaa ainakin varmistaa, että kohde on oikea, jotta vältettäisiin turhat vahingot. Mutta varmistamisessa on vaarallisuutensa, eikä varjo jää liian pitkäksi aikaa samalle seudulle. Kun se on tarpeeksi vahva, se murtaa viimein Roëmirin ja valtaa tämän kokonaan. Nyt Haicanawin on metsästettävä pysyäkseen elossa.

Ylhäisten kaupunginosaan ei vain marssita isolla joukolla syyttämään ylimystä. Niinpä yön pimeydessä on helpompi lähestyä Roëmiria ja varmistaa, onko hän todella jumalten mainitsema hirviö. Joukkiolla onkin kaksi vaihtoehtoa, joiden avulla he voivat suunnistaa Roëmirin luokse.

Katot

Ylhäisten kaupunginosan vanhat talot on rakennettu vierä vieräen ja vanha muurikin on saanut osansa muhkeista 4-kerroksisista taloista. Talojen ylätasanteet on varattu kauniille puutarhoille, jotka ovat kuin pienoisparkiiseja kaupungin pölyn yläpuolella. Nämä seikat tarjoavat luonnollisesti hyvän keinon kiivetä muurin harjalle ja hypätä sieltä jonkin talon katolle. Kunhan PH:illa on tiedossa oikea talo, he voivat kulkea kattoja pitkin kohteen luokse, joskin aina on mahdollista, että joku voi huomata heidät. Kaiken lisäksi alas on pitkä matka.

Kohtaus 1: Juhlat

Kiipeilijöiden ensimmäinen este ovat juhlat, jota pidetään eräässä puutarhassa. Paikalle on kokoontunut tuntuva määrä väkeä ja puutarhan valaistus on omiaan paljastamaan katoilla liikkujat. Kiertäminen on myös mahdollista, mutta tällöin matkaan tulee ylimääräisiä mutkia ja hyppyjä.

Kohtaus 2: Yksinäinen runoilija

Toinen vaaranpaikka koittaa lähellä Roëmirin taloa. Eräs Dúnadan-runoilija istuskelee puutarhassaan kirjoittamassa ja hakemassa inspiraatiota. Lähistön liikkeet saavat hänet valpastumaan ja etsimään syytä omituisille äänille.

Viemärit

Viemärit ovat myös yksi keino päästä ylhäisten kaupunginosaan huomaamatta, joskin viemäristä tarttuvat hajut saattavat paljastaa näkymättömänkin hiipijän. Hienommissa taloissa käymälät johtavat suoraan viemäriin, joten niitä myöten voisi päästä sisään taloon, jos vain tietää mistä kohti kiivetä. Lisäksi PH:iden pitää löytää paikka, josta viemäriin pääsee helposti sisälle.

Hahmon tietämys: Hâla

Mikäli Hâla on yksi PH:ista, hän sattuu tuntemaan Kamîl-nimisen miehen Nimâkin klaanista, joka työskenteli viemäreiden korjaustöissä. Kamîl osaa kertoa, että jompikumpi kanaalin laskevista viemäreistä omaisi heikon ristikon.

Kohtaus 1: Erakko

Yhtä viemäripätkää asuttaa haradan-erakko nimeltä Drâsal, joka jäi kiinni salakuljetuksesta ja hirtettiin pikaoikeudenkäynnin jälkeen. Sattuman kautta Drâsal virkosikin ruumisröykkiössä ja pakeni viemäriin odottamaan hyvää pakohetkeä. Valitettavasti kokemus jätti häneen henkisesti pysyvät jäljet, eikä hän enää uskaltanut ulos. Päivisin hän kerjää kadulla valeasussa ja yöt nukkuu viemäriin rakentamassaan kodissa, joka on sopivasti turvassa vesimassoilta. Mikäli PH:t pystyvät keskustelemaan hänen kanssaan järkeviä, erakko antaa neuvoja viemäriissä liikkumiseen sekä osaa kertoa paikoista yllättävän tarkasti.

Hahmon tietämys: Vulgat

Mikäli Vulgat on yksi PH:ista, hän tunnistaa nopeasti Drâsalin veljekseen, jonka piti olla kuollut. Osittain järkensä menettäneet erakko muistaa veljensä ja lyöttäytyy tarpeen vaatiessa PH:iden oppaaksi.

Kohtaus 2: Käärme

Valtavaksi paisunut käärme elelee Umbarin viemäreiden pimeydessä. Se joutui sinne aikoinaan paettuaan eräältä etelästä tulleelta kauppiaalta. Käärme on myrkyllinen ja se on yleensä tottunut aterioimaan isoilla rotilla, mutta se puolustaa reviiriään tuimasti. Valitettavasti PH:iden reitti kulkee juuri sen reviirin halki. Vedessä käärme on ketterä vastustaja, mutta maalla sen liikkeet ovat hitaammat.

Käärme

KOK 17

NÄP 12

VOI 13

KUN 10

KP 27

Vahinko: 4n6 + myrky (PJ:n päätöksen mukaan, vastustetaan KUN-heitolla)

Haarniska: 0

Hyökkäys: hampaat 12

Kyvyt:

piiloutuminen 14

uinti 20

V – Kuoleman talossa

Roëmirin talo on nelikerroksinen vanha ylimyksen talo, jonka alakerta on normaalisti varattu palvelusväelle ja keittiölle. Nyt paikat ovat kuitenkin epäsiistit, eikä talossa ole siivottu viikkokausiin. Sama pätee myös toiseen ja kolmanteen kerrokseen, joissa sijaitsevat herrasväen työ- ja makuuhuoneet sekä muut oleskelutilat. Seinille on kirjoitettu jotain vieraalla kirjoituksella, josta kukaan ei saa selvää. Yhden seinän vierestä löytyy ruukun sirpaleita ja läikkä seinässä osoittaaakin, että joku on pirstonut viiniruukun voimalla. Aivan kuin talossa asuisi mielipuoli.

Kaikkialla talossa on kuoleman hiljaista ja vain kolmannen kerroksen makuuhuone osoittaa, että talossa asutaan. Neljäs kerros on varattu atriumpuutarhalle, jossa muratit ja köynnökset ovat hiljaa villiintymässä. Rauhallinen ulkomuoto on kuitenkin petollinen, sillä puutarhan varjoissa vampyyri valmistautuu juuri iltaa varten.

Heikkoudestaan huolimatta vampyyri on erittäin vaarallinen vastustaja, jolle kelpaavat uhkarohkeiden sielut. Roëmirin talon kattohuoneistossa on tarpeeksi tilaa väijytyksille, joita on helppo järjestää vaikka portaiden yläpuolelle tai puutarhan hiljaisuuteen. Mikäli tilanne muuttuu huonommaksi, vampyyri yrittää paeta lentämällä, vaikka haavoittuneena sen lentotaito ei ole kovin hyvä.

Haicanaw (vampyyri)

KOK 12	KP 30
NÄP 13	Nopeus: 6
VOI 20	Vahinko: 5n6
KUN 15	Haarniska: 6
ÄLY 16	Hyökkäys: Kynnet 15, hampaat 20
KAR 10	Kyvyt:
	hiivintä 13
	kiipeäminen 15
	lentäminen 12
	piiloutuminen 18

Vampyyri herättää myös pelkoa ulkonäöllään, jota vastustetaan heittämällä KAR-heitto.

Lue kaikille vampyyrin kuoleman hetkellä:

*Tuhat elämää monia kauan sitten kuolleita.
Isä kuolee auringon alla tulipunaiset viirit tuulessa.
Suuret pedot hermostuneena mustia sanoja mustia tekoja.
Kuollut pieni poika.
Näkymätön käsi kurottaa.
Pohjoiseen syvä pimeys.
Pitkä pudotus maailman reunan yli jolla ei ole rajoja.
Poissa.*

Kuollessaan vampyyrin hahmo yrittää sulautua Roëmiriin ja jäljelle jää inhottava ihmisen, kärpäsen ja lepakon sekasikiö. Kuoleman hetkellä vampyyristä poistuu sen surmaamien ihmisten sielut, jotka tuntuvat leijuvan hiljaisena usvana yön pimeyteen.

VI – Varjon jälkeen

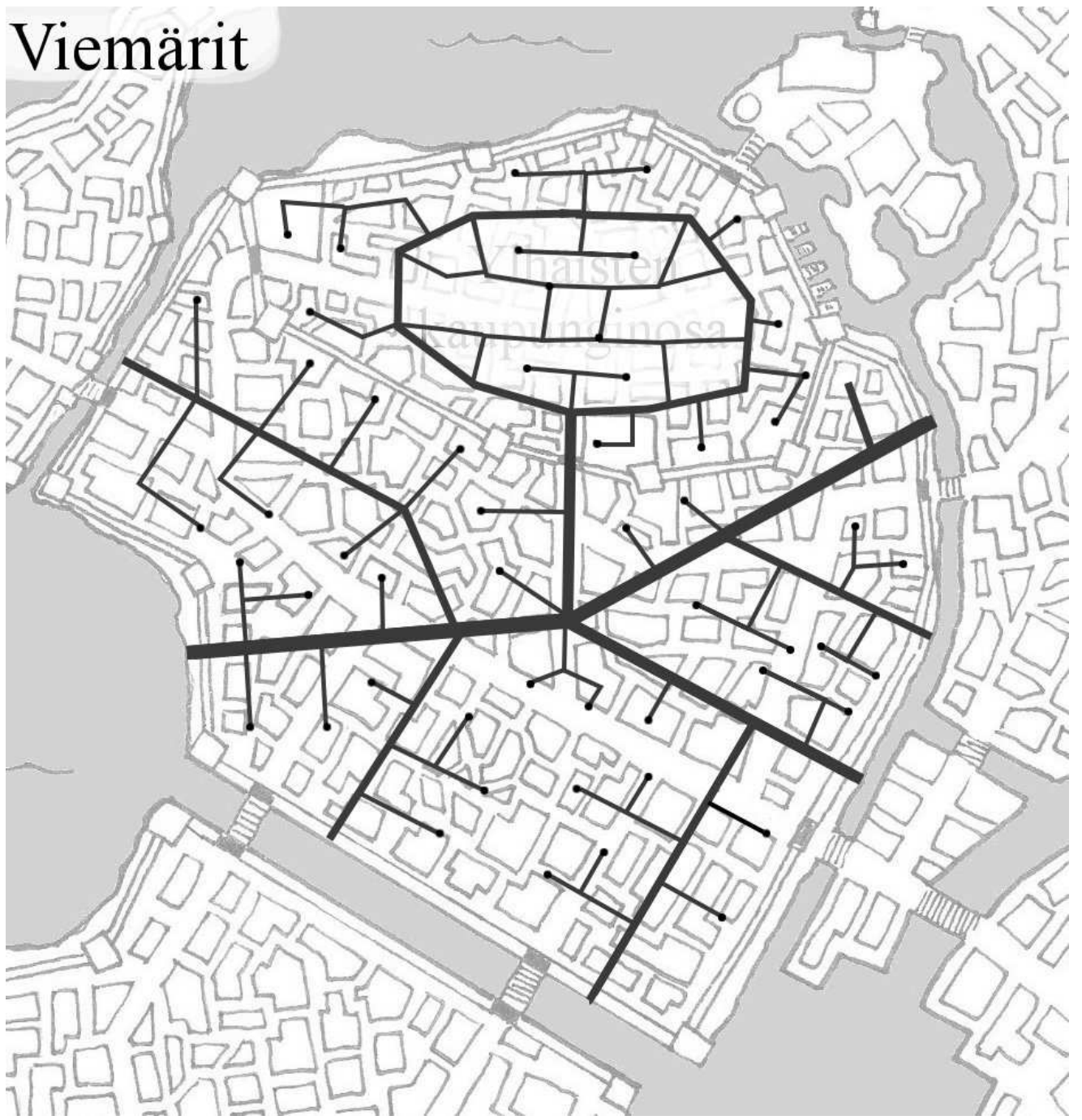
Mikäli PH:t onnistuvat tehtävässään, he eivät todennäköisesti saa palkkiota, elleivät he onnistu saattamaan Roëmirin kirousta julkiseksi. Tämä on hyvin vaikeaa, joten varjon salaisuus jää vain sen kanssa toimineiden keskuuteen. Raa'at murhat slummissa kuitenkin päättyvät ja PH:t pelastavat monen ihmisen hengen toiminnallaan. Samalla slummista kaupunkiin päässeet PH:t näkevät Umbarin karun todellisuuden, jossa yhdenkään haradanin on todella vaikea nousta johtavaan asemaan. Mutta slummin asukkaiden keskuudessa heitä kunnioitetaan suuresti klaaniensa rohkeimpina jäseninä.

PH:jen epäonnistuessa murhat jatkuvat vielä vähän aikaa, kunnes Haicanaw on tarpeeksi vahva hylkäämään Roëmirin ruumiin ja jatkamaan pohjoiseen, jossa häntä kutsuvat uudet mahdollisuudet. Klaani muistaa PH:t marttyyreinä ja suree heidän kohtaloaan. Onnekkaimmat ovat ehkä jääneet vain vangiksi kaupungin tyrmään, mutta se lyö heihin helposti pysyvän leiman ja vaikeuttaa muidenkin asemaa.

Umbar



Viemärit



Jumalten puhe

*Mies tuli pohjoisesta,
ei meidän vertamme,
ei meidän kansaamme.
Hän puhuu vanhaa kieltä,
joka rakensi tämän kaupungin.
Hänen elämänsä oli aavoilla,
joskus kaukana rannoilta
vain tähdet seuranaan.*

*Mies tuli aavoilta,
ei meidän vertamme,
meidän kansaamme.
Hän tuli yksin laivassaan,
luut myrskyn katkomana.
Häneltä kysyttiin tapahtunutta,
mutta tuulet hukuttivat vastaukset.*

*Jumalat puhuvat,
meidän vertamme,
ei meidän kansaamme.
Hän luo vanhan varjon,
muistaa karkotuksensa.
Jumalat ovat pyytäneet,
että auringon veri nostaa päänsä
käyden varjoihin rohkein mielin.*

*Auringon veri,
meidän vertamme,
meidän kansaamme.
On surmattava yön siivet,
karkotettava musta sielu.
Kasvaa muutoin sysiyöstä,
peto murhan ruhtinas.*

Hopeaneito

*Askeleet merimiehen eheä laiva loputtomalla merellä.
Aavoilla saaripahanen pelkojen summa.
Saaren asukas odottaa ahnaasti.
Meri pauhaa.
Hukuttaa.*

Roëmir

*Valkoinen kaupunki tähtien alla.
Perhe pakenee.
Vuosien kulku kuin lokkien kirkuna.
Merellä laivan päällikkö.
Salamat kisaavat aavoilla.
Sataa verta.
Surua.*

Arkô ♂

Klaani: Âmmah

25-vuotias romuluinen mies, joka on osittain lapsen asteella saatuaan mellakan seasta heitetystä kivistä päähänsä nuorena. Arkôlla on hyväntahtoinen luonne, mutta on välillä kömpelö ja aiheuttaa tahattomasti vaivaa. Miehenkõriläs on kuitenkin uskollinen slummin asukkaille, eikä ole koskaan varonut uhraamasta itseään muiden pelastamiseksi. Murhat ovat olleet kriisi Arkôlle, joka kokee, ettei hän pysty suojelemaan slummin asukkaita enää. Niinpä olisi mukavaa, jos joku huolisi hänet mukaansa, kun tietäjä on keräämässä joukkiota murhaajan selvittämiseksi.

Hyvät välit: kaikki slummin asukkaat

✂-----

Auhu ♀

Klaani: Hemhek

26-vuotias tulisieluinen naissoturi, joka menetti rakastamansa miehen, Izârin, salaperäiselle murhaajalle. Miehestään Auhulla on nyt vain muistona hieman pyöristynvä vatsa ja soturi onkin neljännellä kuulla raskaana. Tämä seikka yhdistettynä naisen syvään uskonnollisuuteen ja vannomaansa verikostoon tekee hänestä varteenotettavan metsästäjän, jonka tunnekuohut saattavat joko edistää tai vaikeuttaa asioita. Auhu on myös veljensä Undukîn luotettu ystävä ja inhoaa juoruavaa Hâlaa, joka ei osaa pitää suutaan kiinni.

Hyvät välit: Undukî (veli)

Huonot välit: Hâla

✂-----

Hâla ♀

Klaani: Âmmah

30-vuotias nainen, joka tunnetaan yleisesti slummin juoruämmänä, vaikkakin arvostelijat pitävät visusti suunsa kiinni Hâlan kulkiessa ohi, sillä nainen on erittäin osuva ja piikikäs puheissaan. Kuten monet leirissä, myös Hâla on tuore leski hänen miehensä jouduttua murhatuksi. Nainen ei kuuntele mielellään taikauskoista hölynpölyä ja suhtautuu epäilevästi tietäjä Râicin koollekutsumaan kokoukseen. Mutta rohkeana ”akkana” Hâla on tottunut selvittämään asioita, ja niin hän aikoo tehdä tälläkin kertaa, vaikka sitten kuulisi poikkipuolisia sanoja. Hâlan harvoihin ystäviin lukeutuu hiljainen seppä, Telm, joka on hänen kuolleen miehensä veli. Hâla on huonoissa väleissä Auhun ja Ômpakin kanssa ja Hâla juoruakaan heistä pahaa.

Hyvät välit: Telm (aviomiehen veli)

Huonot välit: Auhu, Ômpak

Irfan ♂

Klaani: Zenhalû

15-vuotias poika, joka on Itzanin kaksoisveli. Irfan on veljensä lailla varttunut slummissa ja oppi heti kerjäämisen jälkeen taskuvarkaaksi. Irfan tuntee kaupungin syrjäkujat hyvin, mutta pelkää jostain selittämättömästä syystä pimeää. Tätä Irfan on koittanut parhaansa mukaan peitellä, mutta joutuessaan säkkipimeään hän todennäköisesti paniikoi. Irfan on myös ainoa, joka tietää Malîmin salaisuuden – nainen on kurtisaani. Tämän hän on pitänyt omana tietonaan, sillä eräänä päivänä Irfan toivoo naivansa Malîmin, ja mikäli nainen kieltäytyy, hän aikoo kertoa tiedon muille ja varsinkin Undukîlle, jonka Irfan tietää havittelevan Malîmia. Irfanin parhaat ystävät ovat hänen veljensä Itzan sekä juoksupoika Uraz, jota veljekset pitävät ikään kuin johtajanaan. Kuultuaan Urazin vannomasta verivalasta hän päätti oitis auttaa.

Hyvät välit: Itzan (veli), Malîm (ihastus), Uraz

Huonot välit: Undukî

✂-----

Itzan ♂

Klaani: Zenhalû

15-vuotias poika, joka on Irfanin kaksoisveli. Itzan on varttunut lapsuutensa slummissa ja aikaa myöten hän on kunnostautunut veljensä kanssa ensin kerjuulla, mutta myöhemmin myös etevänä taskuvarkana. Kaupungin lukuisat syrjäkujat ovat tuttuja paikkoja hänelle. Valitettavasti kerran yrittäessään varastaa maagilta kukkaroa maagi sytytti kostoksi Itzanin vaatteet tuleen, eikä Itzan ole vielääkään toipunut kunnolla palovammoista. Siitä Itzan voi kiittää Ômpakin parannuskonsteja. Itzan kunnioittaa suuresti veljeään ja ystävänsä Urazia ja hän on päättänyt auttaa tätä verikoston toteuttamisessa.

Hyvät välit: Irfan (veli), Uraz

Huonot välit: Ômpak

✂-----

Malîm ♀

Klaani: Eylîraz

23-vuotias nainen, joka toimii salassa kurtisaanina elannon turvaamiseksi. Pekêcin, joka on hänen enonsa, pitäisi elättää häntä, mutta vanha juoppo yleensä juo kaikki rahansa. Malîm elääkin vaarallista elämää tietäen klaanin hylkäävän hänet, mikäli hän jää kiinni. Malîm on kauhuissaan slummia vaivaavista murhista, mutta omaa näkijän lahjoja, joita hän toivoo pystyvänsä käyttämään syyllisen kiinnisaamiseksi. Klaanin jäsenet ovat vain usein pitäneet näitä näkyjä taikauskona, mutta raa’at murhat pakottavat hyväksymään minkä tahansa johtolangan. Malîmilla on myös ihastus, merimies Undukî, jonka kosintaa nainen odottelee, mutta on pysytellyt vielä ystävänsä.

Hyvät välit: Undukî (ihastus)

Huonot välit: Pekêc (eno)

Irfan ♂
Klaani: Zenhalû

KOK 12 KP: 22
NÄP 17 Tajuttomuusraja: 6
VOI 10 Nopeus: 5
KUN 10 Vahinko: 3n6
ÄLY 9 Haarniska: 0
KAR 10 Ase: tikari 9
ULK 12 Keskeiset kyvyt:
havainto 12
kiipeäminen 13
hiivintä 13
piileskely 17
taskuvarkaus 15
uinti 8
pimeyden pelko 12

✂-----

Itzan ♂
Klaani: Zenhalû

KOK 12 KP: 19
NÄP 14 Tajuttomuusraja: 5
VOI 9 Nopeus: 4
KUN 7 Vahinko: 2n6
ÄLY 10 Haarniska: 0
KAR 9 Ase: puukko 7
ULK 12 Keskeiset kyvyt:
havainto 9
kiipeäminen 12
hiivintä 17
piileskely 13
taskuvarkaus 15
uinti 7
tulen pelko 15

✂-----

Malîm ♀
Klaani: Eylîraz

KOK 8 KP: 20
NÄP 11 Tajuttomuusraja: 5
VOI 8 Nopeus: 3
KUN 12 Vahinko: 2n6
ÄLY 11 Haarniska: 0
KAR 13 Ase: tikari 4
ULK 14 Keskeiset kyvyt:
ensiapu 8
flirttailu 14
havainto 8
kiipeäminen 6
uinti 4
kuudes aisti 10

Arkô ♂
Klaani: Âmmah

KOK 17 KP: 30
NÄP 5 Tajuttomuusraja: 8
VOI 19 Nopeus: 4
KUN 13 Vahinko: 5n6
ÄLY 5 Haarniska: 1
KAR 10 Ase: aseeton taistelu 17
ULK 10 Keskeiset kyvyt:
ensiapu 4
havainto 8
kiipeäminen 10
uinti 10
rohkeus 20

✂-----

Auhu ♀
Klaani: Hemhek

KOK 11 KP: 22
NÄP 13 Tajuttomuusraja: 7
VOI 13 Nopeus: 3 (4)
KUN 11 Vahinko: 4n6
ÄLY 10 Haarniska: 4+4 (nahka+kilpi)
KAR 12 Ase: lyhyt miekka 16
ULK 10 Keskeiset kyvyt:
ensiapu 8
havainto 8
kiipeäminen 9
piileskely 11
hiivintä 11
uinti 8
mielialavaihtelut 12

✂-----

Hâla ♀
Klaani: Âmmah

KOK 14 KP: 23
NÄP 10 Tajuttomuusraja: 6
VOI 12 Nopeus: 4
KUN 9 Vahinko: 3n6
ÄLY 14 Haarniska: 7 (perintönahkahaarniska)
KAR 7 Ase: tikari 14
ULK 7 Keskeiset kyvyt:
ensiapu 12
havainto 10
kasvomuisti 17
uinti 8
veneily 5
juorut 15

Ômpak ♂

Klaani: ei ole

29-vuotias mies, joka vasta hiljattain saapunut slummiin ja ei varsinaisesti kuulu mihinkään klaaniin, mutta omaa joukon parantavia taitoja. Tai niin ainakin hän on uskotellut yhdelle sun toiselle ja kriittisimmät slummin asukkaat sanovatkin häntä puoskariksi. Ômpak osaakin hyvin ensiavun taidon, mutta sen jälkeen kaikki onkin jumalten hallussa. Mies osaa myös valmistaa joitakin rohtoja, mutta niiden vaikutus vaihtelee hyvin usein. Ômpak pelkää slummissa riehuvaa murhaajaa ja kuullessaan vastaiskusta hän päättää innokkaasti tarjota parantajan taitonsa joukkion käyttöön, jotta hänen arvonsa kohoaisi muiden silmissä.

Huonot välit: Hâla, Itzan

✂-----

Pekêc ♂

Klaani: Eylîraz

43-vuotias vanha palkkasoturi, joka on aikoinaan menettänyt toisen kätensä nimettömäksi jääneessä kahakassa. Vuodet ovat kohdelleet häntä kaltoin ja mies on alkoholisoitunut. Slummiin hän on päätenyt juotuaan käytännössä kaikki rahansa ja elää nyt tehden joitakin vartiointihommia kaupungin alamaailmalle. Pekêcin olisi tarkoitus myös huolehtia kuolleen siskonsa tyttärestä, Malîmista, muttei ole tytön kanssa hyvissä väleissä. Hän on päättänyt lähteä mukaan jahtaamaan murhaajaa, jotta voisi todistaa siskontyttäreelleen olevansa edelleen aito haradan.

Huonot välit: Malîm (siskon tytär)

✂-----

Telm ♂

Klaani: Âmmah

37-vuotias Telm on slummissa toimiva seppä, joka on onnistunut pystyttämään ahjon kaiken kurjuuden keskelle ja toimiikin yhteisön tukipilarina takoen tarvetyökaluja. Hänellä on maine vahvana, mutta äkkipikaisena miehenä ja huhujen mukaan hänen luonteensa on tuhonnut monta mahdollisuutta edetä pois slummista. Yhteisön luottohenkilönä Telm haluaa löytää murhaajan ja näyttää hänelle, että pajavasaraa voi käyttää muuhunkin kuin raudan nujertamiseen. Lisäksi hän haluaa kostaa veljensä kuoleman, ja veljen leskivaimo Hâla liikkuu myös samoilla asioilla.

Hyvät välit: Hâla (veljen vaimo)

Undukî ♂

Klaani: Hemhek

28-vuotias merimies, joka on hiljattain palanut pitkältä etelän merimatkalta, ja jonka rahat ovat hupenneet etelästä löytyneen huumeen hankkimiseen. Undukî valaa kuitenkin myös uskoa paremmasta huomisesta klaanilleen, mutta raa'at murhat ovat syösseet raiteiltaan hänenkin maailmansa, jonka ainoa valopilkku tuntuu nykyään olevan kaunis Malîm, johon Undukî on salaa ihastunut. Huumeiden vaikutuksesta ennen melko tasapainoinen Undukî on nyt vainoharhainen ja mustasukkainen mies, joka punoo epätoivoisesti rohkeutta Malîmin kohtaamiseksi, sillä he ovat ennestään olleet vain ystäviä. Asiasta tietääkin vain Undukîn sisko, Auhu. Mutta klaanin vahvimpana soturina hänen kontolleen on myös asetettu toinenkin taakka: löytää slummin murhaaja.

Hyvät välit: Auhu (sisko), Malîm (ihastus)

✂-----

Uraz ♂

Klaani: Orhot

17-vuotias leipurin juoksupoika, jolla on kuitenkin slummin poikajoukon keskuudessa johtajan maine. Nuorukaisella on synnynnäinen strategiantaju ja onkin monesti selvittänyt joukkionsa kiperistä tilanteista, vaikka ei omaakaan suuria voimia. Nyt maailma tuntuu kuitenkin notkahtaneen paikaltaan, kun hänen isänsä on murhattu raa'asti slummissa. Uraz onkin vannonut verikoston ja lähtenyt kysymään neuvoa tietäjä Râicilta. Urazin parhaat ystävänsä Irfan ja Itzan ovat molemmat luvanneet auttaa keinolla millä hyvänsä.

Hyvät välit: Irfan, Itzan

✂-----

Vulgat ♂

Klaani: Zenhalû

Jo 63-vuotias vanha salakuljettaja, joka on jo nähnyt parhaat päivänsä, mutta on ikään kuin yksi slummin henkisistä tukipylväistä. Hän on harvinainen esimerkki alamaailman miehestä, joka on päässyt viettämään eläkepäiviä, vaikkakin vain slummiin. Vuosikaudet Vulgat toimi salakuljettajana veljensä Drasâlin kanssa, mutta kaupungin vartijat saivat hänet kiinni Vulgatin pelastuessa täpärästi. Veljensä hirttotuomion jälkeen Vulgat vähensi toimiaan ja siirtyi hiljaa eläkkeelle. Vanha salakuljettaja saattaa olla fyysisesti heikko, mutta hän on yhä valppaassa kunnossa ja tietää lähitienoot kuin omat taskunsa.

Undukî ♂

Klaani: Hemhek

KOK 14 KP: 25
NÄP 11 Tajuttomuusraja: 6
VOI 13 Nopeus: 3 (4)
KUN 11 Vahinko: 5n6
ÄLY 10 Haarniska: 4+4 (nahka+kilpi)
KAR 11 Ase: kirves 13
ULK 13 Keskeiset kyvyt:
ensiapu 5
havainto 9
kiipeäminen 14
uinti 14
veneily 12
huumeriippuvuus 12

✂-----

Uraz ♂

Klaani: Orhot

KOK 14 KP: 30
NÄP 12 Tajuttomuusraja: 7
VOI 7 Nopeus: 2 (3)
KUN 16 Vahinko: 4n6
ÄLY 11 Haarniska: 4 (nahka)
KAR 16 Ase: nuija 6
ULK 11 Keskeiset kyvyt:
havainto 14
kiipeäminen 12
uinti 8
strategia 12

✂-----

Vulgat ♂

Klaani: Zenhalû

KOK 10 KP: 16
NÄP 7 Tajuttomuusraja: 4
VOI 8 Nopeus: 2 (3)
KUN 6 Vahinko: 3n6
ÄLY 13 Haarniska: 7+4 (kova nahka+kilpi)
KAR 14 Ase: sapeli 14
ULK 10 Keskeiset kyvyt:
havainto 13
kiipeäminen 7
piileskely 12
tiirikointi 12
uinti 14
veneily 21
(heitot 19-20 ovat kriittisiä)

Ômpak ♂

Klaani: ei ole

KOK 11 KP: 25
NÄP 13 Tajuttomuusraja: 6
VOI 8 Nopeus: 4
KUN 14 Vahinko: 3n6
ÄLY 11 Haarniska: 1
KAR 13 Ase: nuija 7
ULK 12 Keskeiset kyvyt:
ensiapu 16
havainto 10
kaupankäynti 12
kiipeäminen 8
uinti 6
suostuttelu 14

✂-----

Pekêc ♂

Klaani: Eylîraz

KOK 14 KP: 22
NÄP 7 Tajuttomuusraja: 6
VOI 14 Nopeus: 3 (4)
KUN 8 Vahinko: 5n6
ÄLY 9 Haarniska: 8 (kova nahka)
KAR 11 Ase: sapeli 19
ULK 7 Keskeiset kyvyt:
ensiapu 10
havainto 8
tiirikointi 9
uinti 8
alkoholismi 12

✂-----

Telm ♂

Klaani: Âmmah

KOK 16 KP: 27
NÄP 12 Tajuttomuusraja: 7
VOI 16 Nopeus: 4 (5)
KUN 11 Vahinko: 6n6
ÄLY 9 Haarniska: 4 (nahka)
KAR 7 Ase: 2-käden pajavasara 15
ULK 9 Keskeiset kyvyt:
ensiapu 7
havainto 7
kaupankäynti 10
sepän taito 18
uinti 9
äkkipikaisuus 15