

A Nap felé

kalandozok.hu Téli Tábor 2023

M.A.G.U.S. kalandmodul 5-6. szintű kalandozóknak
(v1.01)



A Nap felé

M.A.G.U.S. kalandmodul

Ötlet:

Kata

Írta:

Kata és Gábor

Közreműködtek:

Con Salamander, Diocletianus, Magyar Gergely, Shalafi del Necro

Felhasznált irodalom:

Első Törvénykönyv (ETK)
Valhalla Páholy (1997, Budapest)

Második Törvénykönyv (MTK)
Valhalla Páholy (1995, Budapest)

Summarium - a teremtés könyvei
Valhalla Páholy (1996, Budapest)

Bestiárium
Valhalla Páholy (1996, Budapest)

Északi Szövetség
Delta Vision (2009, Budapest)

Péterfy Bori & Love Band - A Nap felé

Jelen mű készítése és közzététele még közvetetten sem szolgál jövedelemszerzést vagy -növelést, és e korlátozással mások által ingyenesen és szabadon felhasználható, a szerzők személyhez fűződő jogainak tiszteletben tartása mellett. Jelen anyag felhasznál olyan karaktereket, helyszíneket, egyéb jellegzetességeket, amelyek más személy szellemi alkotásai, illetve olyan védjegyeket, amelyek más személy tulajdonában vannak - ezek önálló felhasználása csak a jogtulajdonosok hozzájárulásával lehetséges. A jelen mű a hivatalos kiadók kiadványaitól független, nem hivatalos rajongói alkotás.

Készült:

2023

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék	2
Mitől különleges ez a modul?	6
Természetesen a Játékosoktól és Mesélőtől!	6
A mondanivalótól	6
Az írók szándéka	6
Ynev történelmi háttérre röviden	7
A korábbi évek fontosabb történései	7
A történet váza	8
Előzmények	8
Jelen eseményei	10
Eseményhorizont	11
Előzmények	11
A jelen	16
A csapat célja	17
Idővonal	18
Ciklusok	19
0. Ciklus	19
1. Ciklus	20
2. Ciklus	20
3. Ciklus	21
4. Ciklus	21
Megjegyzések	22
Jelenetek	23
Megbízás	23
Hajótörés	24
Gyalogszerrel a gyepűn	25
A hágó	26
Toroni vers	26
A tárgyalás	27
Végjáték	28
Epilógusok	31
Színesítés	32
A toroni vers	32
Mágikus viharok	32
A rémálmok	33
Kíváncsiság	33
Utánzás	34
Szerelem	34
Szökés	34
Dac	34
Szörny a hágónál	35

Az ork ünnepség	35
Tetemre hívás	36
Temetés	37
Cédrus	37
Helyszínek	38
Elya	38
Arany Medve fogadó	39
Kikötő (Sin Veleris) - Tiadlan	40
Hajó (Taiyang Fan) - Tiadlan	40
Üvöltő Farkasok tábora	41
Fehér Halál tábora	42
Niarei határfaluk	42
A Világgyűrű	43
Az átjáró	43
Tian'huang (a niarei falu)	44
A Onimika birtok (a lány lakhelye)	44
Sielhan (mezőváros) - Tiadlan	44
Kereskedők, kisebb karaván	45
NJK-k	46
Tiadlan	46
Gro-Ugon	49
Niare	52
Ordan	59
Egyéb északiak	62
Függelék: Karakteralkotási irányelvek	62
KESZK (publikus)	63
Szintek (publikus)	63
Megkötések (részben publikus)	63
Előttörténet (publikus)	64
Bónuszok	64
Függelék: Fontosabb területek, országok	65
Tiadlan	65
Gro-Ugon	65
Niare	66
Függelék: Térképek	67
Áttekintő térkép	67
Javasolt utazási útvonalak	68
Valódi útvonalak és helyszínek	69
Elya - Várostérkép	70
Elya - Arany Medve fogadó	71
Elya - Raktárépület	72
Gro-Ugon - Fehér Halál tábora	74
Gro-Ugon - Üvöltő Farkasok tábora	74
Niare - Határfalvak	75

Niare - Tian'Huang	75
Niare - Onimika birtok	76
Függelék: NJK statisztikák	77
Szürkemedve	77
Jégdémon - Nayan	77
Hómanók	78
Maximilien Morilian	79
Onimika Yumiko	79
Ordani csapat	80
Bach	82
Toroni csapat	82
Üvöltő Farkasok	83
Fehér Halál	84
Warg	84
Nystan	85
Egyéb északiak	85
Függelék: A Long-de-jueqi stílus	86
Függelék: Teológiai megjegyzés	86

A Nap felé

M.A.G.U.S. kalandmodul

5-6. szintű kalandozóknak

Helyszín: Niare, Gro-Ugon, Tiadlan

Időpont: P. sz. 3715 Alborne harmadik tercének havában

Az alábbi történet a kalandozok.hu 2023-as Téli Táborának versenymoduljának készült.

A játékos karakterek az Északi Szövetség kémhálózatának frissen beavatott tagjai, kik egy könnyűnek ígérkező, de kényes feladatot kapnak a szervezettől; hozzanak el egy kiválasztott személyt Niaréből a tiadlani Elyába. Nem ők az egyetlenek, akiket ezzel a feladattal bízta meg, más érdekszövetségek is megpróbálják érvényesíteni az akaratukat ebben a játszmában. A feladat végrehajtása során a karaktereknek meg kell küzdeni hétköznapi és politikai kihívásokkal, miközben megpróbálnak feltűnésmentesen eljutni Elyából Niaréba és vissza.

A versenymodul néhány részletben irányított, de nagyrészt egy sandbox-jellegű modul, melyet a mesélő a csapat által keresett vagy elvárt élmények mentén az igényeikre szabhat. A modulban több opcionális esemény és kihívás van, melyek többségét nem biztos, hogy érinti a csapat. A mesélő bátran választhat az adott szituációhoz legjobban passzoló események közül, nem kell mindegyiket érinteni. A modul tartalmaz egy lehetséges eseménysort, amely útmutatóul szolgálhat a történet átadásakor.

A kalandmodulhoz készült további anyagok az alábbi linkeken érhető el:

- Karakteralkotási rendszer (útmutató a függelékben)
- Hangulatkeltő novellák:
 - [Lucskos Paci](#)
 - [A bot és a serpenyő](#)
- Hangulatkeltő videó: [Ajándék](#)
- Záró videó: [Barátok](#)
- [Arcképcsarnok álló](#), vagy [Arcképcsarnok hagyományos](#)
- [A Nap felé](#) (toroni vers)
- [Különálló térképek](#) (nyomtatható verzió)
- A modul online [PDF verziója](#), és [Epub verziója](#)

Mitől különleges ez a modul?

Természetesen a Játékosoktól és Mesélőtől!

Az örök igazság; hogy egy modul akkor jó, ha mind a mesélő és mind a játékosok jól érzik magukat. Arra kérünk minden mesélőt, hogy vegye figyelembe, hogy a csapat milyen mesét, kihívásokat, fordulatokat szeret és az alapján szője meg a mese hálóját. Aki ismeretlen csapatnak mesél, azoknak javasoljuk, hogy beszélgessen a játékosokkal arról, hogy milyen karaktereket szeretnének megszemélyesíteni és mik a céljaik ezzel.

A mondanivalótól

Semmi sem az aminek látszik, és semmi sem tökéletes.

Az írók szándéka

Négy alapvető cél motivált minket a modul megírásakor:

- Kapjanak több szerepet a hétköznapi problémák. A játékosok használják ki a karakterek képzettségeit. Kevesebb mágiáhasználatra, több ötletes játékos megoldásra szeretnénk sarkalni a kalandozókat.
- Hihető, élet közeli NJK-kat szerettünk volna létrehozni, motivációkkal. Akik nem tökéletesek, és olykor hibákat követnek el. Szerettünk volna olyan komplex jellemű NJK-kat létrehozni, akikkel a kalandmesterek szívesen játszanak, a játékosok szívesen találkoznak, beszélgetnek. A karaktereknek (akár JK, akár NJK) ne csak egy dologra kelljen koncentrálniuk, hanem az élet "más" területeire is.
- Hiteles női karaktert alig lehet találni, a legtöbb belső motiváció férfias motiváció (a legtöbb női karaktert is férfiak találták ki). A modulokban férfi szemmel látott női jellemvonások jelennek meg. A kaotikusnak, vagy szövevényesnek tűnő kapcsolatok, szervezkedés, és célok kiemelt fontosságúak a női karakterek megformálásakor. Ezek nem logikátlanságok, hanem a női karakterek gondolkodásának bemutatása.
- Amellett, hogy színesítjük, hihetővé szerettük volna tenni a női karaktereket, és hangsúlyozni a női szerepek fontosságát.

Ynev történelmi háttérre röviden

Helyszín: Niare, Gro-Ugon, Tiadlan

Időpont: P. sz. 3715 Alborne harmadik tercének havában

P. sz. 3715: rég nem látott béke honol Yneven. A XIV. zászlóháború és a Manifesztációs háború vége óta eltelt több mint 10 évben lassan a korábbi ellenségek között is létrejött egy törékeny politikai, és gazdasági egyensúly, melyben minden fél megtalálta a számítását.

A korábbi évek fontosabb történései

A modul szempontjából fontosabb események időrendi sorrendje.

- P. sz. 3697. A XIV. zászlóháború vége.
- P. sz. 3699. Syburri zsinat: kérdőjelezték jónéhány, a pyarroni istencsalád életével foglalkozó mitológiai elem hitelességét, s így a Selmo által terjesztett istenképek helyénvalóságát is.
- P. sz. 3699. Niaréban a Kuan-dinasztia került trónra. Ettől kezdve Niare címerében a sárkány fölött egy jégiszív is látható, a dinasztiaalapító egyetlen szerelmének, a Keleti Szél Pagodája úrnőjének emlékére.
- P. sz. 3699. Wolkum Naizerd, a "Szem" halála. Tier Nan Gorduin, a niarei havasokban, végez a Szemként elhíresült árulóval, Wolkum Naizerddel.
- P. sz. 3699. Enoszukei betörés Niarébe. Dang Idan, egy anvariai sárkánynemzetség elfajzott tagja betör Niarébe, és Kaoraku trónusára tör. Célját nem éri el. Tier Nan Gorduin és társai megállítják.
- P. sz. 3700. Enoszuke pusztulása: A sikertelen niarei betörés után érkezett északi varázshasználók tűzvihart bocsátottak a szigetre, hogy a mélyén rejtőző aquir korcssárkányt elpusztítsák. Tevékenységük maradandó károkat okozott a szigetben.
- P. sz. 3702. A Kard Testvériség Fekete Erődjének pusztulása. Az Acélkarú Szellem-Atya csapatai elfoglalták Reagot, felégették a Kard Testvériségének Fekete Erődjét.
- P. sz. 3702. A gro-ugoni orkok lázadásának vége.
- P. sz. 3703. Manifesztációs háború vége.
- P. sz. 3702. Birak Gal Gashad másodszülttje lett Gro-Ugon "királya". Reag elpusztítása után, Gal Gashad úgy határozott, nem koronáztatja magát Gro-Ugon királyává. A Hat Törzs Szövetségének vezérlő főnöki posztját - s a vele járó terhek legjavát - másodszülttjének, Badridnak engedte át, majd kíséretével a fővároshoz közeli Arush-Muggába vonult vissza.
- P. sz. 3715. Birak Gal Gashad halála. Teste egy kősírban pihen, a Zeeb folyó torkolata közelében, ott, ahol valaha megszületett.

A történet váza

Előzmények

1. Külső entitás beavatkozik

A halandók erről nem tudnak, de a külső síkokról egy (vagy több) entitás (Sogron, Kauraku vagy egy meg nem nevezett entitás) szeretne nagyobb hatalmat szerezni Yneven. Ennek érdekében egy darabot adnak magukból, egy gyermek születéséhez.

2. Valaki tudomást szerez róla

Toronban egy sogronita (Terof Pierby, Keserűvár hammorja) isteni álmot látott, mely nem volt egyértelmű számára. A pap szerint egy kiválasztottról szólt, akit Toronak meg kell szerezni, hogy elkerüljön egy katasztrófát. A sogronitát nem vették komolyan, és egyéb okok miatt megölték.

3. Megszületik a gyermek

Niarében egy kis faluban a Világgýúrú peremén megszületik egy gyermek (Onimika Yumiko). Az anyja belehal a szülésbe. A születés körülményei furcsák. Egy tűzaura vette körbe a kislányt, míg az anyja élt. A születés után egy tűzfolt maradt a vállán emlékeztetőül a történetekre.

4. Látomást lát két szent ember

A születéssel egyidőben, két ember ugyanazt az álmot látta. Ordanból a Tűz Táplálói Rend egy beavatott papja, Niarében Uri Taroda egy niarei Kaoraku hívő szerzetes. Az álomban egy főnix, egy sárkány és egy női alak jelent meg egy magas hegység felett.

5. Akcióba lépnek a titkosszolgálatok

Az ordani titkosszolgálat ki akarja deríteni, hogy mi van az álom mögött. Az Ordanba beépült toroni kém jelentése alapján, Toron se akar lemaradni semmiről. Keserűvár hammorjának levele itt még nem került elő.

6. Elindulnak az első felderítők

Ordan egy tűzvarázslókból, főnixekből, és elit katonákból álló egységet küld északra, a nő felkutatására. Niarében Uri Taroda egyedül vág neki a kiválasztott keresésének. Toron is csapatot szervez, kik az ordaniakat követik.

7. Felderítők kudarca és tizenöt év csend

Gro-Ugon gyeþúin összezsap az ordani és a toroni csapat. Egy ember marad életben az ordani főnix, Maximilien Morilian. Toron álcája nem hullik le, mert a főnix, azt hiszi, hogy a Kard Testvériség embereivel csapott össze. Az eseményekről értesíti Ordant.

A főnix a Világyűrű peremén bolyongva keresi tovább a nőt. Dacolva az elemekkel, és a mágikus akadályokkal. Istenét és Ordant sem mágikus, sem a szellem erejével nem éri el. Megtörve, de konokul folytatja az útját.

8. Niarében meglelik a kiválasztottat

Uri Taroda megleli a kislányt, először csak érzi, majd bizonyosságot szerez arról, hogy őt látta az álmában. Tanítójává szegődik, átadva neki minden tudását. Mindeközben érzi, hogy még nem teljes a kép, valami hiányzik.

9. A bizonyosság

A születés utáni 14. évben a főnix komoly balesetet szenved, és egy niarei birtokra kerül. Itt ismeri meg Uri Tarodát, akivel baráti viszonyt alakít ki. A lábadozás során figyeli a tanítványait, mely során, tanúja lesz egy fontos eseménynek.

Yumiko a testvérbátyjával gyakorol, miközben a fiú gyűlölettel vezérelve megsebzí a lányt. A lány körül tűzaura lobban fel, amikor kiserken a vére. Erre felfigyel mind Max, mind Taroda, mely egy beszélgetést indít el köztük. Ez után, mindkettejük számára összeáll a kép; Yumikonak el kell jutnia Ordanba.

10. A rémálmok

Ettől az eseménytől kezdve a birtokon lévőket furcsa rémálmok kezdik gyötörni. Egyre gyakrabban összesúgnak a lány háta mögött, és újból előkerülnek a születés furcsa körülményei. Yumikot okolják a rémálmokért.

11. Ordan híreket kap

A két férfi, közös erővel próbálja meggyőzni a családot arról, hogy Yumikot a sorsa a Nyolc Vadonon túlra vezérli. Nagy tettekre hivatott, ez Kaoraku akarata. A család is érzi, hogy a sors ezt kívánja tőlük. Elkezdik előkészíteni az utazást.

A főnix üzenetet küld Ordanba, a helyi alvilág segítségével, a hagyományos postai úton (mivel más módon ezt nem tudja megtenni).

Ráadásul előkerül egy toroni vers is, mely mintha a tűzpap látomásáról szólna, a kifacsart toroni módon.

12. A titkosszolgálatok újból akcióba lépnek

Ordan megkapja a főnix levelét, és új csapatot szervez. Hallgatva a főnix tanácsára és az addig előkerült toroni vers miatt, egy rendhagyó csapatot küld Niarébe.

A véletlenek közjátéka folytán, egy mellőzött toroni kettősügynöknek (Bach) sikerült megkaparintani Max üzenetét. A bizonyítási vágytól fűtve, a saját szakállára dolgozva, az Északi Szövetség kémhálózatának egy frissen beavatott csapatával szeretné elvégeztetni a piszkos munkát; a lány megszerzését.

13. Légy került a levesbe

Az ordanikában felmerült a gyanu, hogy a főnix első üzenete kiszivárgott. A szálak Elyába, az Arany Medvébe vezetnek. Az ordani csapatnak, a feladatuk megkezdése előtt, meg kell bizonyosodnia arról, hogy veszélyben van-e a küldetésük.

Jelen eseményei

1. Az új kémekek megkapják a küldetést

Miközben az ordani csapat figyeli az Arany Medve fogadóban zajló eseményeket és embereket, Bach, az Északi Szövetség kémhálózatának egyik felhajtója, átadja a feladatot a kalandozóknak.

Az ordani csapat titokban kocsmai verekedést szít a fogadóban, hogy az események leple alatt, nyomkövetőket helyezzenek el, vagy követhető tárgyakat gyűjtsenek be a kalandozó csapatától.

2. Utazás Niarébe

Két út képzelhető el: vagy karavánnal északnak, majd hajóval a niarei partok felé, vagy gyalogszerrel Gro-Ugonon át.

Az ordani csapat is ugyanazt az utat járja be, mint a kalandozók. A hágóig, a jelenlétük rejtve marad. Ott tűzik ki a toroni verset figyelmeztetésként.

3. Tárgyalás

A kalandozók érnek elsőnek Niarébe, az Onimika birtokra. Max és Taroda nincsenek jelen. A terep már elő van készítve a lány utazásra kész, de a kalandozóknak kell megoldani, hogy Yumiko velük menjen. Vagy a várt csapat helyébe lépve, vagy a helyi viszonyokat kihasználva viszik el a lányt.

Az idő sürgeti őket, mert a helyiek várnak egy csapatot (nem tudják, hogy kik azok), illetve láthatták az ork portyázókat nem túl messze a Világgyűrű árnyékában. Ráadásul a rémálmok őket is utol tudják érni.

Az ordani csapat a kalandozók távozása után ér csak a birtokra.

4. Visszaút

A visszaúton a kalandozó csapat főleg hétköznapi kihívásokkal néz szembe; a tinédzser lány nem könnyű eset. A csapatot akarva vagy akaratlanul, de különböző kihívások elé állítja.

A visszaút során a két csapat biztos, hogy találkozik. Ez a találkozás lehet diplomatikus, ha a lányra hímestojásként vigyáznak, vagy lehet agresszív, ha a lány nem érzi jól magát a kalandozó csapat tagjai között.

5. Végjáték

Több végjáték is elképzelhető, annak függvényében, hogy mit tesznek a kalandozók. Eljuthatnak Elyáig, a megbízóhoz, vagy átadhatják a lányt az ordani csapatnak, vagy akár el is veszíthetik a tinédzsert. Ezek a lehetőségek a Végjáték fejezetben részletesen le vannak írva.

Egy közös jellemzőjük van, a lány sértetlenül, de végleg kikerül a kalandozók látóteréből.

Eseményhorizont

Ebben a fejezetben, elsősorban a történet háttéréről lehet információkat olvasni. Az itt leírtakról a kalandozók vagy egyáltalán nem, vagy csak áttételesen szerezhetnek információt. E résznek a fő célja, hogy a KM-ek a történetbe tudják illeszteni a kalandozó csapatot.

Előzmények

1. Külső entitás beavatkozik

Ezekről az eseményekről Yneven lakói nem tudnak, s nem is valószínű, hogy valaha meg fogják ismerni a teljes igazságot.

A külső síkokról valami(k) vagy valaki(k) beavatkoznak az elsődleges anyagi síkon az eseményekbe. A hatás észrevehetetlen. Ynev külső síkon lakó istenei és hatalommal bíró lényei nem is érzik meg a változást. A Ynev közeljövőjére nem lesz különösebb hatással és nem lesz egyértelmű, hogy mi történt.

Egyes értelmezések szerint, Sogron és Kaoraku avatkozott be. Más értelmezés szerint, egy eddig név nélküli entitás volt az események kiváltója. Nincs olyan halandó, aki ezt nagy bizonyossággal el tudná dönteni.

Egy valami biztos, hogy ez vagy ezek az entitások nagyobb hatalmat szeretnének szerezni Yneven. Ennek érdekében egy darabot adnak magukból, egy kiválasztott gyermek születéséhez. Remélve, hogy a méhéből születő generációk Ynevet a saját képére vagy képükre formálja!

A modult nem érintő teológiai megjegyzés a függelékben található.

2. Valaki tudomást szerez róla

P. sz. 3697-ben, Toronban, megszületett egy toroni sogronitának, bizonyos Terof Pierbynek, a Keserűvár hammorjának "A Nap felé" című verse. Az egykori Terof Pierby szerint, egy esti áldozat bemutatása közben Sogron álmodt, látomást bocsátott rá. Egy Kiválasztott személyről szólt, aki valamilyen kataklizmát idéz elő. Mivel a hammor egyik kedves kedvtelése a versek olvasása, szavalása és írása volt, így a fejében megjelenő képeket és érzéseket - a saját stílusa szerint - egy versbe foglalta. Az álom nagyon szokatlan, kicsit zavaros és homályos volt, de a sogronita számára nagyon fontosnak tűnt. Sajnos, Keserűvár hammorja nem élte túl a XIV. zászlóháború utáni tisztogatást. Máglyán égették el, nemsokkal azután, hogy megpróbált támogatókat keresni az álmában megjelenő "Kiválasztott Nap" hajsolására. Nem tudni, hogy volt-e ezek között ok-okozati összefüggés, de a kihallgatási feljegyzésbe belekerült, hogy a volt sogronita a máglyán azt üvöltözte, hogy "Meg kell találni a nőt! Meg kell találni a Napot! Angyal a Nap! Ördög a Nap!"

3. Megszületik a gyermek

P. sz. 3699-ben, az új év hajnalán, Niarében született egy lány, Onimika Yumiko. Az apja, Onimika Togai, az anyja Hieniko niarei kisnemesek szerelemgyermekéeként. A házasságuk szerelemből, nem pedig ősök által elrendelt módon jött létre (ezzel kihívták több niarei nemes ellenszenvét). A niareiek szentül úgy hitték, hogy a gyermek világrajövetelének pillanatában Kao Lai Kung Lang (Kaoraku), a sárkány megpecsételte sorsát. Az anya belehalt a szülésbe. A születésekor jelenlévők szeme láttára vérzett el. Az áldó¹ és a padma², akiket az apa távollétében atyai nagyanyja, Tamako fogadott fel, tehetetlenül nézték, amint az elfolyó vér vörösés lángra lobban a gyermek körül és megperzsel mindenkit, aki hozzáér. A láng egészen addig derengett, míg az anya ki nem lehelte utolsó lélegzetét. Ám a tűzaura nem múlt el nyomtalanul. A lány vállán ott, ahol a bába megérintette a születés pillanatában, egy furcsa alakú tűzfolt jelent meg, melybe egyesek akár gyermeki napocska-rajzot is beleláthatnak. Az áldó nem tulajdonított különösebb jelentőséget a folt alakjának. A jelenséget az anyai vér misztikumának tartotta, de természetesen jelentette a körülményeket az egyházi feljebbvalóinak.

A kalandozók a születés körülményeiről kaphatnak információt az Onimika birtokon.

4. Látomást lát két szent ember

A születés pillanatában azonban más is történt. Egymástól függetlenül két ember, egy niarei szerzetes és egy ordani tűzpap, ugyanazt az álmod látta: egy magas hófödte hegycsúcs felett vörösleni kezd az ég alja. Északról egy sárkány, délről egy fönix emelkedik a csúcs fölé, majd furcsa táncot járva, forogva egy tűzgömbben egyesülnek úgy, mintha egy új ragyogó nap bukkanna fel a semmiből. A furcsa vöröslő kavalkádban a hegycsúcs egy női alakot formált, majd az egész jelenség alászállt a hegy mélyébe. Másnap reggel mindkét szent ember vakon ébredve csak egy gondolattal tudott foglalkozni: úgy gondolták, hogy az Istenük egy feladattal bízta meg őket, keressék meg a Kiválasztott nőt!

A niarei szerzetes elmesélte társainak az álmod, és próbálta meggyőzni őket, hogy segítsék megkeresni az álomban megjelenő nőt, de a lelke mélyén érezte, hogy ez inkább egyfajta személyes küldetés, mintsem az egyházra tartozó teendő. Így, nem is igazán sikerült meggyőzni senkit sem, hogy kövessék az útját; megkeresni a nőt.

Ellenben az ordani tűzpapnak sikerült támogatókat találni az "isteni küldetésére".

A kalandozók magát a látomást csak az ordani csapatától tudhatják meg. Habár ők, ezt önként biztos nem fogják felfedni. A gyenge láncszem az ordani csapatban, az Ellana papnő lehet.

5. Akcióba lépnek a titkosszolgálatok

Miután a Tűz Táplálói Rend meghallgatta tűzpapjának a beszámolóját az álmaról, és kérését, hogy - Sogron akarata szerint - keressék meg a nőt, elrendelte az álomfejtést és az alapos vizsgálatot. Habár a Rendben voltak kételkedők, mert további megerősítő jelet nem

¹ A niarei papság legalsó szintje. Az ide tartozó papok feladata a termékenységi rítusok elvégzése, a gyermekek beavatása és gyógyítási feladatokat is ellátnak. A tehetségesebből jósök is válhatnak.

² Orvos, egészségmester.

kaptak a Tűzkobrától, de a papja továbbra is bírta mind Istene, mind a társai támogatását. Így elrendelték, hogy egy igaz elit csapatot indított a útnak a Kiválasztott nő felkutatására.

Még a zászlóháború éveiben, hosszú aknamunkának köszönhetően, a Tűz Táplálói Rendbe befészkelte toroni kém tudomására jutott az ordani tűzpap álma és a tanács terve, hogy felkutatják a "Főnix lányát". Ezen a ponton Toron még nem tudta, hogy pontosan hogyan illeszkedik ez a jelenlegi yenevi eseményekbe, de minden alkalmat meg akart ragadni az irányításra. Így a toroni kémszolgálat is ráállított egy fejedelmű csapatot a nő megkeresésére. Pontosabban az ordani csapat követésére.

A kalandozók környezetében csak az ordani csapat tud a Tűz Táplálói Rend tervéről. Szinte lehetetlen, hogy ezt az ordaniak önként elmondják a kalandozóknak. A gyenge láncszem maximum az Ellana papnő lehet.

6. Elindulnak az első felderítők

A keresés első pár éve eseménytelen volt. Az ordani elit csapat keresi az álomban látható hegyet, és a nőt. A toroni csapat követi az ordaniakat, egyelőre nem avatkozik be. A niarei szerzetes, Uri Taroda, egyedül vág neki a keresésnek.

7. Felderítők kudarca és tizenöt év csend

Toronban, előkerült Keserűvár hamorjának verse. A sogroniták szemében átértékelődött a vers fontossága. Hibát követtek el azzal, hogy nem tulajdonítottak neki megfelelő jelentőséget, és ezáltal előnyhöz juttatták az ordaniakat. "Mindenáron meg kell találni a nőt, és az ordaniakat el kell pusztítani". Mondták ki az ukázt. A tervük az volt, hogy az ordaniakat elfogják, és élve vagy holtan, de kiszedik belőlük mindazt, amit tudnak, s később az ordani csapat eltűnését az Északi Szövetségre kenik. Ám a tervük nem sikerült.

Az ordani csapattal Gro-Ugon gyepűin találkoztak össze, pont a orkok lázadása alatt. A csapat csak egy ordani, Maximilien Morilian, egy főnix élte túl. Toron szerencséjére, a főnix a Kard Testvériség embereinek hitte a toroni fejedelmű csapatot. Így az ordani kémszolgálat a szereplők valódi kilétéről nem szerzett tudomást.

Az életben maradt főnix, a társai sírja felett, megfogadta, hogy mindenáron sikerre viszi a küldetésüket. A Világyűrű peremén bolyongva keresi tovább a nőt. Dacolva az elemekkel, és a mágikus akadályokkal. Istenét és Ordant sem mágikus, sem a szellem erejével nem éri el. Megtörve, de konokul folytatja az útját.

Tizenöt év? Ennyi idő telt el azóta, hogy az álmod meglátta az ordani tűzpap és, hogy a főnix újra életjelt adott. A Rendben felmerül a kétely, hogy jó úton haladnak-e.

Ha a kalandozók kiérdeklődnek a gro-ugoni orkok tiszteletét, akkor másodkézből hallhatnak meséket a néhány évvel ezelőtti furcsa csatáról és egy emberről, aki "lángvihart idézett".

8. Niarében meglelik a kiválasztottat

A gro-ugoni történések idejében Uri Taroda megleli a kislányt, először csak érzi, majd bizonyosságot szerez arról, hogy őt látta az álmában. Tanítójává szegődik, átadva neki minden tudását. Ahogy egyre nagyobbacska lesz a lányból, úgy kezdi el gyötörni mesterét az a gondolat, hogy nem teljes a kép. Valami még hiányzik. Valamire vagy valakire még várni kell. Talán arra a "tűzmadárra", amit az álmában látott?

Kaorakuban bízva, a lány tanítása mellett, többször kisebb-nagyobb utakra vállalkozik a Nyolc Vadon határára; szellem szemével kémelve a fehér havasokat, várva a jelet.

9. A bizonyosság

A születés utáni 14. évben a főnix komoly balesetet szenved a Világyűrű peremén bolyongva. Szerencséjére Uri Taroda talál rá. Furcsa érzés fogja el a szerzetest, mintha már régről ismerné a sérült idegent, de nem tudja hova tenni ezt az érzést. Úgy dönt, hogy megmenti. Majd az Onimika birtokon kideríti, hogy ki fia, borja. Így kerül Maximilien Moriliani az Onimika birtokra.

A lábadozása közben ismeri meg Uri Tarodát, akivel baráti viszonyt alakít ki. A birtokon töltött idő során figyeli a szerzetes tanítványait, mely során, tanúja lesz egy fontos eseménynek. Yumiko a testvérbátyjával gyakorol, miközben a fiú gyűlölettel vezérelve megsebzí a lányt. A lány körül tűzaura lobban fel, amikor kiserken a vére. Ez meglepi Maxot és Tarodát, mindketten érzik, hogy ez az a pillanat, amire vártak. Megvan a bizonyosság. Ő az álmokban látott lány/nő. Max felbátorodik és felfedi Taroda előtt az ittlétének valódi okát. Taroda is ugyanígy tesz. Mindketten sorsszerűséget látnak az események alakulásában.

A hosszú beszélgetések indulnak, mindkettejük számára összeáll a kép; Sogron és Kaoraku közös akarata volt, hogy a lány megszülessen, és megkapja mindazt a tudást, mit e két világ biztosítani tud neki.

Uri Taroda úgy látja, hogy Yumiko már nem tanulhat tőle sokkal többet, így beleegyezik Maximilien Morilian sürgető kérésébe, hogy Yumikonak el kell jutnia Ordanba, ahol megtaníthatják a lányt a képessége irányítására.

Fontos: a birtokon lévők előtt rejtve marad, hogy Max és Taroda pontosan hova szeretné vinni a lányt.

10. A rémálmok

Az edzőtérien fellobbanó tűzaura más, nem túl kellemes eseményeket is elindított. Ettől kezdve a birtokon lévőket furcsa rémálmok kezdik gyötörni.

Az álmokban a birtok pusztulása, emberek halála, és a lány áll. P. sz. 3715-re szinte mindennaposak ezek a fajta álmok, amik egyre jobban kimerítik és mogorvábbá teszik a birtokon élőket. Sokszor összesúgnak a lány háta mögött, és újból előkerülnek a születés furcsa körülményei, de már nem pozitív jelzőkkel. Yumikot okolják a rémálmokért.

A rémálmok leírása a Színesítés fejezetben található. Ezeket el tudják mesélni a birtokon élők, vagy akár a kalandozók is megtapasztalhatják az álmokat.

11. Ordan híreket kap

Nemcsak Toronnak vannak kémei más országokban, hanem Ordannak is. Egy segítő által jutott ki Terof Pierby verse Toronból. De a hamor versének értelmezésével nem haladtak túl jól. Be kell vallani, hogy ebben a művészetben az ősi kyr tehetségek mindig is jobbak voltak. Ellenben, ez az eset feltette Toront Ordan térképére. Főleg azután, hogy a Főnix eltűnt. Több éve nem kaptak hírt róla.

P. sz. 3714-ben megtört a csend. A Főnix jelentkezett. Szokatlan módon, egy levelet küldött. Egy titkosított levelet, Elyán keresztül, egy ordani segítő közreműködésével. A furcsa kommunikáció szükségessége azonnal kiderült a levél tartalmából.

A levélben a Főnix beszámolt arról, hogy megtalálta a Kiválasztottat, aki egy fiatal lány. Most Niareben, a Yian-Yiel hegység lábánál él. Innen semmilyen más úton nem tud üzenni, mint az alvilággal a "hagyományos" módon.

Habár a lányt felkészítette az utazásra, a Főnix korábban megsérült, és kockázatosnak tartja egyedül visszakísérni a lányt. Egy csapatot kér, de nem akármilyet. A tapasztalatai szerint, a lányt a kemény, ellentmondást nem tűrő elit egységgel biztos nem találja meg a hangot, és a családja sem engedné el velük a lányt. Olyan csapat kell, aki érzelmi oldalról tudja motiválni a lányt és meg tudja győzni a családot, hogy a gyermek nem csak biztonságra, de szerető gondoskodásra is számíthat tőlük. Egyfajta "pótcsaládja" lehet neki az úton. A Főnix a levélben megadott egy nyugat niarei kis falut a tengerpart mellett. Ide várja a választ, hogy mikor várható az új ordani csapat, akik titokban el tudják őket kísérni Ordanba.

Mindeközben Max és Taroda közös erővel próbálja meggyőzni a családot arról, hogy Yumikot a sorsa a Nyolc Vadonon túlra vezérli. "Nagy tettekre hivatott, ez Kaoraku akarata", mondják ők. A család is érzi, hogy a sors ezt kívánja tőlük. Elkezdik előkészíteni az utazást.

Max és Taroda nem lesz jelen, amikor a kalandozók odaérnek, de beszélgetések során több minden kiderülhet róluk. Taroda már sok éve tanítja a lányt. Max sérülten érkezett egy éve, de mind a ketten a Nyolc Vadonba szeretnék eljuttatni Yumikot. A helyiek nem tudják, hogy Max kicsoda. Azt meg főleg nem, hogy hová szeretnék vinni a lányt. Pontosabban tudnak egy helyről, a "tűzpap birodalma", melynek a pontos földrajzi helyzetét a kalandozók nem tudják megállapítani.

Játéktechnikai megjegyzések:

- A Világgyűrűn tomboló mágikus viharok erősen gyengítik az istenek hatalmát, és a niarei "figyelők" miatt sem szerencsés a mágia használatához folyamodni. A mágikus viharok hatásairól egy későbbi fejezet szól a Színesítésben.
- Az elme erejének határai vannak, nem lehet korlátlan távolságokban pszit használni. Csak a nagyon erős kapcsolatokkal bíró személyek tudnak egymásnak üzenni, de a távolság akkor sem végtelen.

12. A titkosszolgálatok újból akcióba lépnek

A Tűz Táplálói Rend megkapta a Főnix levelét, és válaszolt is rá, ugyanazon az útvonalon visszaküldve; "Adron Lángok havának végére odaér a csapat". Viszont, a választ hiába várta a Főnix. Két hónap elteltével sem ért oda. Így, a Főnix megfogalmaz egy új levét, de most egy másik, számára ismert, Ordannal szimpatizáló északinak küldte el, hogy továbbítsa a levelet a városállamba. Ebbe a levélbe, viszont leírta, hogy minden hónap végének utolsó napján személyesen is megjelenik a niarei halászfaluban.

Mivel Ordan megint megkapta ugyanazt a tartalmú levelet, de más dátummal, anélkül, hogy a főnix említést tett volna a válaszról, elég erős lett a gyanúja, hogy valaki belepiszkált a "beszélgetésbe". Második választ már nem küldött. Helyette direkt olyan csapatot állított össze, mely nagyon könnyen be tud épülni bármely északi kolóniába, ellenben végletekig hű Ordanhoz. Magát, az indulási dátumot is módosította; Alborne tercére. Az új ordani csapat megkapott mindent; a látomás leiratát, a főnix összes beszámolóját, a toroni verset (hátha

szükségük lesz erre útközben), és természetesen azt, hogy melyik irányból érkezett meg az első levél a Főnixtől.

Az új ordani csapat elsődleges célja, hogy a lányt rejtve, biztonságban elhozza Ordanba.

A levéllel kapcsolatos információkat csak a toroni kettős ügynök és a Tűz Táplálói Rend tudhatja. Nincs rá esély, hogy a kalandozók is megismerjék.

13. Légy került a levesbe

Az új ordani csapatnak elsősorban a Kiválasztottra kell fókuszálni, de annak érdekében, hogy kiderüljön küldetésüket veszélyezteti-e a lelepleződés, pár napig megfigyelték az Elyában lévő ordani segítőket. Kettős ügynök-e, vagy valami más oka van, annak, hogy Max nem kapta meg a válaszevelet? Mindeközben ügyelniük kell arra, hogy a jelenlétük az eseményekben rejtve maradjon.

Habár ezt Ordan nem tudja, de a levél eltűnésének egyszerű a magyarázata; Toron akcióba lépett. Pontosabban, egy Elyában hagyott - mellőzöttnek érzett - kettős ügynök a saját szakállára szervezkedni kezdett. Az ügynök tudott a korábbi toroni küldetéséről, s jó előrelépési lehetőséget látott a mostani helyzetben. A levél könnyű volt megszereznie, mert az ordaniak tiadlani segítője, egy "egyszerű" kocsmárosné volt. Ráadásul pont az, akivel már egy ideje intim viszonyt folytat, a férje tudta nélkül. Neki nem volt nehéz megfejtetni a Főnix "gyerekes" titkosírását. A választ meg egyszerűen azért nem küldte tovább, mert a kocsmárosné butuska lánya megint "elbarmolt" valamit, elkeverte a levelet. Erről azonban a toroni kettős ügynök nem tudott. A fejében összeállt a nagyszerű terv, és már csak előre figyelt.

Mivel a legutolsó küldetésben majdnem lebukott Toron, a kettős ügynök nem akarta megismételni ezt a hibát. Ezért egy másik északi állam frissen beavatott - kalandozókból álló - kémcsapatát szemelte ki a feladatra, hogy elvégezzék neki a piszkos munkát.

Az ordani csapat csak a visszaút során hozza a kalandozók tudtára, hogy a megbízójuk toront szolgálja, de nehéz lesz hinni nekik (lásd Jelenetek).

A jelen

A kalandozócsapat ezen a ponton kerül bele az eseményekbe, mint frissen az Északi Szövetség kémhálózatához csatlakozott különítmény. A csapat még nem ismeri teljes mértékben a saját szervezetük működését, és első feladatuk okán mindenáron bizonyítani akarnak a szervezetnek. A figyelmetlenségüket kihasználva, a beépített toroni kettős ügynök közreműködésével kapják meg a feladatot, akiről ők maguk sem sejtik, hogy nem csak egy kémhálózatot szolgál.

A csapat célja

A kalandozó **csapat célja három részre bontható**. Egyrészt meg kell találniuk és **feltűnésmentesen, épségben kell elhozniuk az isteni Kiválasztottat Elyába**. Másrészt rá kell jönniük, hogy **rossz megbízó feladatát teljesítik**. S végső soron, a **döntésüktől függően**, vagy az ordaniaknak **kell átadni a lányt**, vagy megpróbálhatják az Északi Szövetség kémhálózatának (saját szervezetüknek) átadni.

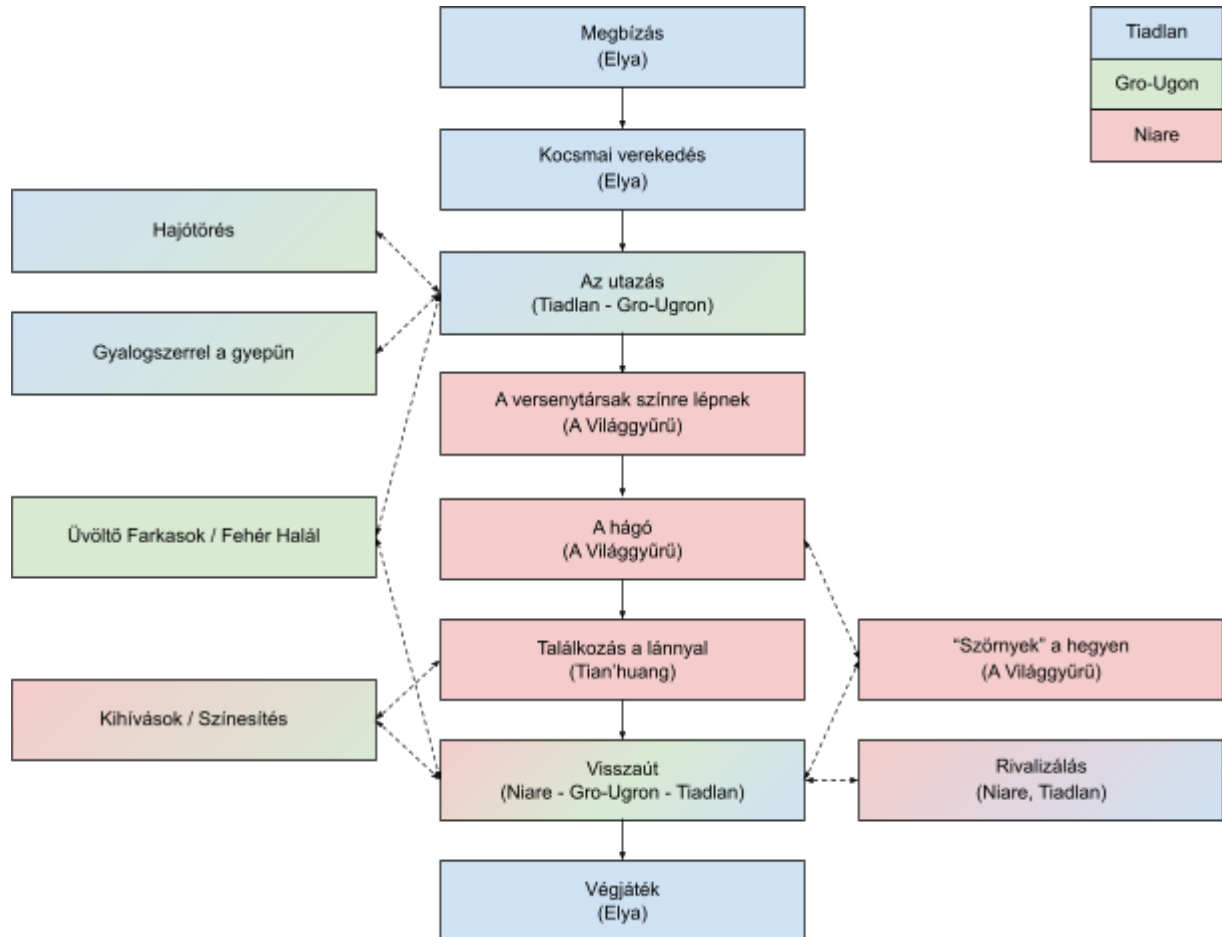
Az első célhoz a motivációt a csapat a bizonyítási vágya, és a szövetséghez hű eszméknek kell biztosítania. Habár a küldetést egy toroni fedett ügynök adta a csapat számára, a játékos karakterek teljes mértékben hisznek neki. Toron célja ezzel az, hogy a csapat megtalálja és megszerezze a lányt nekik, miközben ők rejtve maradnak. Természetesen a végén csellel vagy erővel a magukénak szeretnék tudni a Kiválasztottat.

A második cél eléréséhez a játékos karaktereknek rá kell jönniük arra, hogy a nyomukban járó ordani csapat, habár velük szemben ellenfélként viselkednek, mégsem Toron érdekeit támogatják. Hanem a megbízó a sáros ebben a történetben.

A végső, a harmadik cél pedig, hogy beteljesítsék a Kiválasztott sorsát; vagy Ordan, vagy az Északi Szövetség szárnyai alatt nőjön fel a lány.

Idővonal

A középső oszlop a szükséges (vagy kötelező) elemeket tartalmazza. A két oldalt lévő események opcionálisak, de javasolt pár elemet megjeleníteni a mesében. A téglalapok színei az esemény helyszínét határozzák meg.



Ciklusok

0. Ciklus

Megbízás

A modul nyitóképe az **Arany Medve** fogadó és a rég nem látott ismerősök, kocsmai törzstagok. A nyitójelenetben a kocsmáros szívélyesen üdvözli a kalandozókat, és az előre megbeszélte virágnyelven értésükre adja, hogy a szobájuk elő van készítve. Majd mindenképpen hozzáteszi, hogy ha ledobták a felesleges cuccaikat, akkor **vendégei egy jó vacsorára**.

pl.: "Már vártalak benneteket Kedves Barátaim! El is készítettem a szobákat és a *legpuhább északi lúdtollbetétes párnával vettetem meg*. Nyugodtan tegyétek le nehéz hátizsákjaitokat fent, s vendégeim vagytok egy bőséges vacsorára."

Fent a szobában a **Megbízó** már várja őket. S eligazítja a kalandozókat a feladattal kapcsolatban. Ezek után, kísétál a fogadóból. (Részletek a Jelentekben.)

Kocsmai verekedés

Az ordani csapat a kalandozók előtt nem sokkal érkezett a városba. Megfigyelik az Arany Medvében zajló eseményeket, a kocsmárost, a kocsmárosnét. A megfigyelés alatt a megbízó is képbe kerül, mint a kocsmárosné szeretője. Ráadásul, amikor a kalandozó csapat találkozik vele, azzal a kalandozók is célkeresztbe kerülnek. A vacsorára kész is az ordaniak terve. Egy nagy kocsmai verekedést szítnak, amiben közelebb kerülhetnek a kalandozókhoz. A bunyóban a kalandozók nyernek, márha van ilyenkor nyertes. Közvetetten az ordani csapat két tagja idézi elő a verekedést, feltűnésmentesen. Az adok-kapokban a **játékos csapat mellé állva segítenek** nekik, majd megpróbálnak finoman barátkozni velük. A barátkozás nem tolaakodó. Ha a kalandozók nem élnek a lehetőséggel, akkor nem erőltetik. A kocsmáros kárpótlásként felajánl nekik egy igazi tiadlani masszázst, amit egy-egy helyi lány végez. Ezek a lányok is az ordani lányok közül kerülhetnek ki, ha a csapat elfogadja a masszázst. De ezt sem kell erőltetni, ha nem, akkor nem. A kocsmai verekedés alatt éppen elég idő lesz arra, hogy az ordani csapat beszerezzen némi **személyes "mintát"** a játékosok valamelyikétől, vagy **elrejtse náluk egy-egy olyan apró tárgyat, amit követni tudnak**.

A kocsmáros nem az ordaniak beavatottja, nem ismeri az ordani lányokat. Az ordani lányok a kocsmára nyújtotta lehetőségeket használják ki arra, hogy megfigyeljék a csapatot.

Az idő végtelen

Itt a Játékos Karakterek úgy tudják, hogy rengeteg idejük van. Ekkor fogják elkészíteni, beszerezni az útra szükséges tárgyakat, információkat. Ezeket, ésszerű keretek mentén, érdemes hagyni nekik. Ez a rész ne vegyen el sok időt a játékból, és érdemes ezzel zárni a ciklus végét.

1. Ciklus

Szorít az idő

Reggel a nagy bevásárlás vagy tervezés közben kapják a hírt a Megbízótól, hogy **Niarét megtámadták, és azonnal el kell indulni**, mert nem tudni, hogy hogyan lehet később átjutni a határokon.

Arról kapnak információt, hogy P. sz. 3715-ben több ork portyázó csapat tört be Niarébe, a Yian-Yiel hágóin keresztül, pont a keresett falutól (Tian'huang) nem túl messze. Azt még nem tudni, hogy hogyan jutottak át a hegyeken, de ez veszélybe sodorhatja a megbízást.

Utazás: Tiadlan - Gro-Ugon

A javasolt úton elindul a kalandozócsapat (Térmágia nem használható!).

A hajóúthoz el kell jutni az északi kikötőbe (Sin Velerisbe), s ott fel kell bérelni valakit, aki kiteszi őket a úticéljukhoz legközelebb, és felveszi őket ha végeztek. A hajó sikeresen elindul, de örült nagy viharba keveredik. Ha van Antoh pap, akkor nem keletkezik komolyabb kár a hajóban. Ha nincs, akkor árbóc törik. Mindkét esetben, a vihar a gro-ugoni partokhoz löki a hajót, s ott kell kikötni, megjavítani azt. A vihar megtizedelte a legénységet, ezért az utasoknak is be kell segíteni a javításokba. Főképp a faanyag beszerzésébe a szárazföldről. Ekkor támadják meg őket a vad orkok. A kapitány függetlenül a hajó állapotától kievickél a nyílt tengerre. A kalandozók gyalogolhatnak.

Ha a szárazföldön szeretne a csapat utazni, akkor arra is van lehetőség. A gro-ugoni részen történő utazás veszélyesebb, de kellő tudással és egy kis szerencsével, akár el is kerülhetik az őslakos orkokat (lásd. Gyalogszerrel a gypűn).

Ebben a ciklusban érdemes bemutatni a gro-ugoni viszonyokat. Itt sor kerülhet bármelyik gro-ugoni eseményre a Színesítésből.

A ciklus végére próbáljunk meg eljutni a niarei határig, a Világgyűrű pereméig, ahol majd a serpát keresik meg.

2. Ciklus

Utazás: A hágó

Az út ezen szakasza két részből áll. Az első a **niarei viszonyok megismerése**, a határfalvak érintése, és az ott élőkkel történő kommunikáció. A határ mentén alap dolgokat meg lehet találni, be lehet szerezni, de csak alvilági figurák beszélhetnek valamenycskét ervül (kicsi az esély, hogy ilyen személlyel találkozzanak). Itt a legfontosabb teendő a Serpa felbérzése, akivel akár "véletlenül" is találkozhatnak.

A **második rész a hágó**. Az átjáró irányába haladva egy fricskába botlanak, amit direkt nekik címeztek. Ekkor válik egyértelművé, hogy más játékosok is vannak a pályán. Szerencsére az eléjük görgött akadályok nem lassítják le a kalandozócsapatot. Sőt, időt is nyernek. Fent a hegyen, nagy magasságban, van egy kevésbé ismert út, ami barlangokon és szurdokokon át vezet a falu felé. Ezt vagy a Serpa vezetésével, vagy a hegyi "szörny" elől menekülve találják meg. A lényeg, hogy a kalandozócsapat ér elsőként a faluba, a birtok határára.

Niare

Ez a rész főleg az interakcióra épül, és várható, hogy hosszú lesz. **Itt találkoznak az Onimika családdal** és természetesen a lánnyal, Yumikoval. Nagyon sok háttérinformációt deríthetnek ki, akár csak lapulva, hallgatózva vagy a családtól direktben.

Diplomáciai egyezségekre is sor kerülhet, vagy az első ágyassal, vagy pedig az apával. Csatára, harcra nem kerülhet sor. Ebben az esetben a niareiek inkább meghátrálnak, és később újraszerveződve üldözik őket.

3. Ciklus

Visszaút a hágón

A visszaút a járt irányban, nem okoz nehézséget. A tinédzser is szépen viselkedik. A gondok, majd csak akkor kezdődnek, ha átérnek a hágón.

A tinédzser

A hágón átjutva, lefelé a hegyről, senki mással nem kell megküzdeniük, mint a lánnyal. Ebben a részben jönnek elő a Színesítésben leírt jelenetek. Bátran adagoljuk őket. Ezek az események folytatódhatnak a Tiadlanba vezető vízi vagy szárazföldi úton is.

Visszaút Tiadlanba

A kalandozók dönthetnek úgy, hogy vagy a niarei halászfaluban várják meg a megbeszélt hajót, vagy elindulhatnak Gro-Ugon felé, bízva a szerencséjükben, vagy a korábban megismert barátságos orkokban.

4. Ciklus

Út Elyába

Ebben a ciklusban az ordani csapat beéri őket (lásd Színesítés), és folyamatosan borsot tör a kalandozók orra alá, amit még a lánygyermek problémái is nehezíthetnek. Természetesen, a csapatok folyamatosan haladnak a tiadlani Elya irányába.

Itt több olyan interakció is történhet a modul karakterei és a kalandozók között, ami jelentősen befolyásolhatja a történet végkifejletét. Fontos, hogy a KM jegyezze meg, kivel, milyen viszonyt alakítottak ki a kalandozók. Mert ezek fogják kialakítani az epilógust.

Végjáték

A ciklus közepe, vége felé kapnak egy üzenetet a Megbízótól, hogy Elyába más helyre kellett szervezni a találkozót, mert vagy a kalandozók jelentették a másik csapatot, vagy a Megbízó blöfföl, hogy szerinte valakik követik a kalandozó csapatot. Az új helyszín; egy elhagyott raktárépület Elya északkeleti felén, több kisebb út találkozásánál.

Itt a történet többféleképpen is véget érhet.

1. (Toroni siker) Ha leszállítják a lányt a Megbízónak, és az ordani csapat már nem él, akkor a Megbízó nagy örömmel fogadja a csapatot. Gratulál, átadja a jutalmat,

- koccint velük (kontaktméregben átítatott poharakkal), és elsétál a lánnyal az éjszakába.
2. (Három frakció) Ha leszállítják a lányt a Megbízónak, de az ordaniak élnek, akkor betoppannak a gratuláció közben.
 - a. Ha jó vagy semleges viszonyt alakítottak ki az ordaniakkal, akkor az ordnialak szóban szembesítik a kalandozókat, hogy egy toroni kém küldetését követték. S követelik a lányt. Arra hivatkoznak, hogy ők az Északi Szövetségnek dolgoznak.
 - b. Ha negatív viszonyt alakítottak ki az ordaniakkal, akkor a csapat rátámad mindenkire a búvóhelyen. Itt már szinte lehetetlen lesz kimagyarázni magukat.
 3. (Ordani siker) Ha nem szállítják le a lányt a Megbízónak és ha
 - a. jó viszonyt alakítottak ki az ordaniakkal, akkor Ordan követeli a lányt, de cserébe leleplezi nekik a Megbízót.
 - b. rossz viszonyt alakítottak ki az ordaniakkal, akkor Ordan erővel veszi el a lányt. Itt akár, még van esély szóbeli megegyezésre, de ez inkább feltétel nélküli megadáshoz hasonlíthat.
 4. (Szövetség) Ha nem szállítják le a lányt és az ordani csapat már nem él, akkor más módon fel tudják venni a kapcsolatot az Északi Szövetség kémhálózatával. Nekik átadva a lányt.
 5. (Tanácsstalanság) Ha az előzőek közül egyik se történik meg, és a lánnyal rossz viszonyt alakítottak ki, akkor a Kiválasztott eltűnik Tíadlanban.
 6. (Véletlen) Minden más eset a KM fantáziájára van szabva. Egy dolgot kell figyelembe venni, a lány nem halhat meg. Mindig valamilyen csodálatos módon megússza az "elkerülhetetlen" látszó véget.

Ha az elyi búvóhelyen csata tör ki, akkor a Megbízó mindenképpen el akar tűnni a csatából, és viszi magával a lányt is (méreg, illúzió, bármit bevet, ami segít).

Megjegyzések

A fent leírt történetváz nem biztos, hogy ilyen szépen megvalósul az idézett ciklusokban. Ha a KM úgy érzi, hogy egyik vagy másik történetelemnek hangsúlyosabb, vagy jelentéktelenebb szerepet szán, akkor az az irány is működhet.

Mivel sok opcionális elem van a modulban, bátran szabja a KM a Játékos csapat igényeire a kihívásokat. A modul utazásos jellege miatt, a legtöbb elem az oda- vagy a visszaúton is lejátszható.

Jelenetek

Az itt található jelenetek a szükséges vagy kötelező elemek.

Megbízás

A kalandozócsapatot szedett-vedett északiakból toborozták, kik az Északi Szövetség kémhálózatához jelentkeztek és nyertek felvételt. Mindenféle próbatételeken túl vannak és nem sokkal a mostani küldetés előtt csatlakoztak a hálózathoz.

A Megbízóval az elyai **Arany Medve** fogadóban találkoznak. A fogadót jól ismeri a csapat. Rengeteg kalandozó fordul meg ezen a helyen, és a kocsmáros Bunkós Kal jó barátként üdvözi a csapatot. A személyzet is ismerős a csapatnak (a fogadósné Rosa Mama, Hella a pincérlány, Bícic és Cingár a két lovászfű és a törzsvendégek Narka, Zarum és Erin). A kocsmá tele van. Asztal és szoba várja őket a fogadóban. A kocsmáros kacsint és a „szokásos” szobákat adja a megszokott szolgáltatásokkal. Eddig még sosem csalódott a csapat ezekben.

A „szokásos” szobában találkoznak a Megbízóval a megbeszélte időben. A jól ismert összekötő már várja őket. Minden a szokásos, semmi sem gyanús!

A Megbízó, azaz az összekötő neve Bach. A csapat gyanítja, hogy nem ez az igazi neve, de ez eddig nem volt fontos a csapatnak és nem is okozott problémát. Bach rövid, illedelmes érdeklődés után rátér a lényegre, ismerteti a feladatot. Ez egy különleges feladat, az első kiemelt küldetés, amit kap a csapat. Ezért legyenek roppant hálásak. A siker díjazása kiemelt, és fejenként a duplája annak, amit a csapat eddig valaha is kapott (50 arany). A Megbízó hangsúlyozza, hogy ez egy kényes bizalmi munka is egyben, és a nehézségét az okozza, hogy egy embert kell elhozni az otthonából, aki nem biztos, hogy veletek akar jönni, sőt ez az ember tulajdonképpen még gyerek. Ráadásul mindezt teljes titokban kell megtenni. Senki se tudhatja, hogy miért, és hova mennek, s ne hívják fel magukra a figyelmet.

Arról nem tud információt adni, hogy a gyermek milyen korú, csak egy niarei falu neve (Tian’huang) és az Onimika családnév van a birtokában. Sokkal több dolgot nem tud mondani, de azt hangsúlyozza, hogy az ügy nagyon kényes. Ha feszegetik a kérdést, hogy miért, akkor egy kis huzavona után azt mondja, hogy neki tényleg nincs több információja, de azt elmondhatja, hogy mi a sejtése erről.

Bach úgy sejt, hogy dorani mágusok rájöttek valami hasznosra. A XIV. zászlóháború vagy az enoszukei betörés valami olyan változást okozott Niarében, ami miatt a Sárga Császárság kénytelen felvenni a kapcsolatot a külvilággal. Több helyről kaptunk információt, hogy a Jindao-tengeren újra megjelentek a császári hajók. Az alvilág is egyre aktívabb Nyugat-Niarében; több mindent csempésznek ki és be Niarébe. Olyan pletykák is vannak, hogy valami megváltozott a Niarét övező mágikus védművekben, ahol egyébként minden pszi és mágikus képesség, korábban, kudarcra volt ítélve. Doran talált valamit. Pontosabban valakiket, akik kapcsolatban lehetnek a Niarét érintő eseményekkel. Direktben nem mondták neki, de ő összerakta, hogy még két küldetést indított el a kémvizsgálathoz; az egyik talán a niarei Huang Daoba, a másik biztosan a szukei Dai Tian Tóba tart. Biztos információt ezekről természetesen nem tud, de valószínűleg ők is egy-egy személyt keresnek. Széttárja a kezét, és tényleg csak ennyit tud, vagy inkább sejt. (Persze, ez mind félinformációkból összerakott elmélet. Bach ezzel csak az ő fontosságát, és a karakterek bizalmát táplálja.)

Nagyon fontos, hogy a jelenet közben vagy végén, amikor a Játékos Karakterek elkezdnek azon problémázni, hogy nem tudnak niarei nyelven beszélni, a Megbízó elővesz egy tömlőnyi bort/pálinkát/vizet (amit a JK-k szeretnek), és csendben kitölti. Majd ezt mondja:

- “Emlékezzetek vissza, hogy a kiképzések során, kaptatok valamilyen ajándékot a szervezettől. Most van itt az ideje, egyrészt annak, hogy igyunk a küldetésünk sikerére. Másrészt arra, hogy emlékezzetek az elfeledett tudásra.”

Aki koccint és megissza a kínált italt, azok emlékeznek arra, hogy a kiképzésük során tanultak niarei nyelvet (10 KP-nyi niarei nyelvtudást tudnak elosztani). Az ital nem varázsital, hanem ez egy programozott eseményre előjövő tudás.

A beszélgetés végén átad egy térképet arról, hogy hol található a niarei falu. Ha kérdezik két utat javasol:

- Az északi tengeri: kb. 3-4 hét. A tengeri út rövid, de ebben az időszakban viharos (az utazás költsége kb 5 ezüst per fő). Az út szárazföldi részéről túl sok megbízható információja nincs. Az biztos, hogy magas hegyek vannak, és a doraniak mágiája se működik a hegyekben.
- Szárazföldi útvonal: kb. 6-8 hét. Most épp béke van Gro-Ugonban. Ha észrevétlenek maradnak, talán átjuthatnak. Nem túl sűrűn lakott, de a part és a határ mentén több ork nemzetség is található. Jobb őket messziről elkerülni, mert iszonyatos távokat tudnak megtenni.

Ha kérdezik, akkor elmondja, hogy a térkapu nincs Niarébe, és a térmágia nem működik Világggyűrűn át. Korábbi tapasztalatok alapján, a hegyekben sok a csapda és az akadály. A Világggyűrű mágikus viharain ugyan nem kell majd átkelniük, de annak hatásait érezni fogják. A mágia használatot figyelik és ezzel könnyen lelepleződhetnek. A legtöbb mágia és a pszi képességek nagyon furcsán működnek, vagy nem is jönnek létre a védművek közelében.

Ezen felül a megbízó most átadja a karaktereknek a kezdő felszerelést a feladathoz:

- Álompor: 6 adagra való. Az ETK-ban lévő Álomkenőcs egy változata, mely finom apró porszemcsékből áll és légi úton vihető be a szervezetbe. Erősségében és hatásában nincs változás. Nagyobb területen szétszórva maximum két személyt tud megfertőzni. Kb. 1 kör alatt leül a por.

KM: harc közben ha nem elég elővigyázatosan alkalmazzák, 20% esély van arra, hogy a támadó is belélegzi.

- Vándorbot (ETK. 392). Annyi módosítással, ha egy létező helyre, vagy egy valódi térképen lévő pontra gondol a használója, akkor azt az irányt mutatja, nem északot.
- 50 ezüst fejenként minden más felszerelésre.
- Plusz, pár napon belül bármilyen közönséges tárgyat, egyszerű fegyvert be tud szerezni (max 50 ezüst mértékig).

Hajótörés

A kalandozók Sin Veleris kikötőjét a Taiyang Fan hajóval hagyják el. Ennek a hajónak a kapitánya az egyetlen, aki hajlandó kikötni a niarei partok közelében.

A Velerian-tenger keleti partvonala, főleg a niarei határszakasz, bővelkedik a partvonal mellett, szinte csak, a tengerszintig érő sziklafogak, zátonyok, és metsző peremek hadával. A megközelítésük közepes vagy nagy kereskedőhajókkal maga a biztos halál. Az év majd minden napján csapkodó szél felkorbácsolja a tenger, és a hajókat könnyen az alattomosan

megbúvó szikláknak csapja. A tiadlaniak Hósárcánynak hívják a szinte szellőből viharos erejű orkánná erősödő szeleket.

A kapitány is úgy tervezi, hogy a parttól csónak távolságra horgonyoz le, s a kalandozók majd csónakkal kiveznek. Pontosan egy hónap múlva jön visszafelé, ugyanott fog várni a kalandozókra, maximum két éjszakát.

A jól felépített tervbe azonban belekavar a nyugatról lecsapó vihar. Már csak pár órányi út választotta volna el őket a céltól, amikor az orkán erejű széllel párosult vihar lecsapott rájuk. A hajót nem sikerült sem lehorgonyozni, sem a védettebb nyílt víz felé kormányozni. A matrózok szerint ez nem természetes vihar, "érzik, hogy van benne valami gonosz". A Tengerűrnőhöz imádkoznak. Ha van Anoth pap a kalandozók között, akkor ő megpróbálhatja csillapítani a tengert. Ez egyébként kismértékben sikerül is neki.

A vihar a hajót a partok felé sodorja. Több kisebb-nagyobb sérülés történt a fedélzeten, és az egyik raktár falán, de ha az Anoth pap imái meghallgattak, akkor a legkomolyabb sérülés csak a kormányrudat érte. Ha nem volt Anoth pap, akkor az egyik árbóc is kettétört betérítve a fedélzetet, és megrongálva egy másik vitorlát is. A viharban néhány matróz és utas is odaveszett.

Miután kitisztul az idő, a kapitány közli, hogy a gro-ugoni partokhoz sodorta őket a vihar. Mindenképpen faanyagra van szükségük ahhoz, hogy tudják folytatni az útjukat. Ilyen állapotban is lehet haladni a hajóval, de akkor először vissza kellene evickélni Sin Velerisbe. Így **kiküldi a munkára fogható kalandozókat** és néhány nélkülözhető matrózt, hogy szerezzenek fát. Több csónakkal indulnak a part felé. A matrózok tudják, hogy mit kell ilyenkor tenni.

A tengerparttól nem túl messze találnak egy alkalmas ligetet, és elkezdik kivágni a fákat. Minden előjel nélkül, a tenger felől, vadász kürtök hangja csap fel. Szinte a semmiből megjelenik egy kisebb hosszúhajó, rajta tíz vad orkkal. A parton dolgozók azt is észreveszik, hogy délről kb egy tucatnyi ork közelít feléjük. A matrózok pánikba esnek és rohannak a csónakok irányába. Aki nem rohan fejvesztve, az láthatja, hogy a kapitány kibontatja a megmaradt épp vitorlákat. A hajó, recsegve-ropogva, elindul a nyílt tenger felé. Eleinte lassan, majd ahogy a szél belekap a vitorládba, és szinte kirepíti a hajót a nyílt tenger felé.

A parton loholó orkok kb. két perc alatt a ligethez érnek. Ha a menekülést fontolgatják, akkor az északi dombok és a távolabbi hegyek jó ötletnek tűnhetnek.

Gyalogszerrel a gypűn

A kalandozók dönthetnek úgy, hogy gyalogszerrel vagy lovon közelítik meg Niarét. Ekkor át kell kelni Gro-Ugon veszélyes tájain (lásd Gro-Ugon leírását a függelékben).

Mivel Gro-Ugon ork népsűrűsége nem túl nagy, így a felkészült kalandoroknak nagy esélyük van arra, hogy úgy szeljék át keresztbe az országot, hogy elkerüljék a nagyobb ork táborokat. Ami viszont az utazást nehezíti, azok pont a táj adottságai (szurdokok, szakadékok, vetődések), és az ott élő, állandóan éhes vadak.

Ha a kalandozóknak vannak kifejezetten e tájon jól használható képzettségei, akkor nagyon nehezen lehet őket meglepni, és jelentősen könnyebben át tudnak haladni Gro-Ugonon. Ez nem azt jelenti, hogy a kalandozók nem találkoznak senkivel és semmivel az útjuk során, hanem csak azt, hogy nem tudják őket meglepni. Javasoljuk, a lent leírt, "Átkelés" százalékos képzettség használatát. Vagy e helyett lehet szerencse próbát dobni a játékosokkal. Ha sikeres, akkor a kalandozók előbb veszik észre az akadályokat.

A találkozások fajtáját és súlyosságát a KM-re bizzuk. Bátran lehet válogatni a Színesítésben és Függelékben lévő NJK közül. Minimum három alkalommal kell próbára

tenni a kalandozó csapatot az utazás során, hasonló módon, mint egy bármelyik százalékos képzettség próba során.

Ez az "Átkelés" százalékos képzettség a következő módon számolható ki:

- Alapja az összes kalandozó Érzékelés tulajdonságának 10 feletti részének összege.
- Csökkentve minden nagyobb termetű élőlény számának ötszörösével (pl. lovak).
- A következő képzettségek 10-10%-ot adnak hozzá: Térképészet Mf, Legendaismeret Mf, Történelemismeret Mf, Nyomolvasás/eltűntetés Mf, Vadászat Mf, Kultúra (ork) Af.
- A Kultúra (ork) Mf, vagy Gro-Ugon-ból származó karakter plusz 30%-ot ér.
- Illetve ha a Helyismeret (Gro-Ugon) legalább 50%, akkor e képzettség értékéből 40-et levonva növelheti a csapat az "Átkelés" képzettségét.
- A mágikus segítségek vagy egyedi ötletek egyenként 5-15% előnyt biztosíthatnak.

A hágó

A hegyeken való átkeléshez nem árt egy vezető, egy serpa segítsége. A kalandozók, akár az első faluban összefuthatnak az NJK között szereplő serpával, aki jó pénzért kisegíti őket. Ha nem élnek vele, akkor veszélyesebb és megterhelőbb lehet az út (ezt a KM-re bízunk).

A hágón átkelni mind fizikailag, mind lelkileg megterhelő. Az első alkalommal, amikor a kalandozócsapat Niarébe tart, mindenképpen érdemes leírni és ecsetelni a hágó sötét és lelkileg is megterhelő látványát (lásd Helyszínek).

Kihívásképpen egy-egy Asztrál próbát lehet dobni a játékosokkal. Aki a legnagyobb mértékben elrontotta, azon úrrá lesz a félelem és vissza akar fordulni. A társakon múlik, hogy hogyan győzik meg, hogy mégis haladjanak előre. Javasoljuk, hogy ne a logikus, észérvekre támaszkodó magyarázatot fogadja el a KM, mint sikeres meggyőzés, hanem a hitre, érzelmekre ható bátorítást.

Visszafelé már fel vannak készülve a látványra, így az már lelkileg nem lesz olyan megterhelő. Távolodnak a hegyektől.

Toroni vers

Talán nem meglepő, hogy az ordaniak is tartanak fenn kémhálózatot. Nem olyan szerteágazót és szervezettet, mint az északiak, de őket sem kell féltetni ha információszerzésről van szó. Amikor Tűz Táplálói Rend tudomást szerzett az tűzpap álomról, a rend tudós emberei bevetették magukat a könyvtárakba, s megpróbálták igazolást találni az eseményekre. Az első években nem találtak arra utaló jeleket, jóslatokat, vagy egyéb információkat, ami azt igazolná, hogy erről a tervről Sogron korábban tájékoztatta volna a Rendet. Ellenben kicsit később a figyelmükbe került a máglyahalált halt toroni sogronitának, bizonyos Terof Pierbynak, a Keserűvár hammorjának "A Nap felé" című verse, és a kihallgatási jegyzőkönyve. Ebből arra következtettek, hogy a Toroni Birodalom keresheti a versben szereplő személyt, a "Napot". Ami akár ugyanaz a nő lehet, mint az álomban a tűzgömb által megvilágított alak.

Amikor felmerült a gyanu, hogy valaki megzavarta az Ordán és a Főnix közötti kommunikációt, akkor versnek már nagyobb jelentőséget tulajdonítottak. Attól tartottak, hogy

a toroni sogroniták szeretnék megkaparintani a lányt. Így az új ordani csapat megkapta ennek a versnek a másolatát, hátha valami rejtett üzenet van benne, amit csak az adott helyszínen értenek meg.

Mivel az ordani csapat egészen a visszaútig úgy hiszi, hogy vannak toroni kémekek a kalandozócsapatban, de nem tudja, hogy kik lehetnek azok. Ezért, még korábban, megpróbálják kiugrasztani a nyulat a bokorból. Ezt a verset egy alkalmas helyen otthagyják a kalandozóknak utalva arra (legalábbis ők így gondolják), hogy toroni a kalandozócsapat egy része. Remélik, hogy előbb vagy utóbb a toroniak összetűznek a valóban északi társaikkal! Bármelyik fél is jut ki ebből győztesen, nekik könnyebb dolguk lesz.

Az első ilyen alkalmas hely, a fricska a niarei havasokban. Az ordani csapat már a kalandozók előtt jár, és az egyetlen ismert utat választja. Ezen az úton van egy régi fa- vagy jégvár, amit megrongálnak, hogy ne lehessen használni. Ennek a talapzatához tűzik ki a verset. A hóba (vagy egy havas sziklára) pedig belevésik, hogy; "toroni kutyáknak itt nincs helye!". (A vers a függelékben található, és abban a formában odaadható a játékosoknak.)

Megjegyzés: az egyik ordani csapat tag bárd kasztú, és ismeri az Élő történelem varázslatot. Így biztos, hogy felkészül arra, hogy ez alapján ne lehessen kideríteni, hogy ki az ordani csapat. A részleteket a KM-re bízunk.

A tárgyalás

Ez a jelenet Niareben, az Onimika birtokon játszódik. Itt kell elérni, hogy Yumiko a kalandozókkal távozzon a birtokról.

Fontos tudni, hogy az Onimika birtokon csak a niarei nyelvet beszélik. Ha van olyan kalandozó, aki megtanulta a Császárság nyelvét, akkor - függetlenül a szintjétől - a niareieknek nagyon archaikusnak hangzik. Fordítva pedig, a kalandozók több, jelentéssel nem bíró szót hallhatnak a niarei mondatokban.

P. sz. 3715-ben az apa irányítja a birtokot. Neki Yumiko testi és lelki épsége a legfontosabb. Szavakkal, csak erre apellálva lehet bármilyen eredményt elérni. Ha erővel vagy titokban szeretnék a lányt megszerezni, akkor ennek a jelenetnek csak a környezeti része a fontos.

A birtokon pár szolga, három őr, ágyasok a gyerekeikkel, a nagymama, az apa, és Yumiko tartózkodik.

Yumiko az esetek nagy részében az udvaron és az edzőteremben gyakorlatozik vagy meditál. Az idő kisebb részében a szűk családjával van: az apjával vagy a nagymamával beszélget. Érdekes módon a lányt az ágyasok még sose érintették meg, ellenben - az apán és a nagymamán kívül - az egyik őrrel egyszer gyakorlatoztak, s ő rá is hatott a lány különleges képessége. Szinte mindig mellette van, természetesen a niarei etikett határáig.

A kalandozókat úgy fogadják a birtokon, mintha már várták volna őket. Maximilien, a főnix, beszélt róla, hogy vár egy különleges csapatot, akik majd elkísérik őket Észak földjére. Csak Taroda és Maximilien tudta, hogy a főnix Ordanba vinné a lányt. Az Onimika család ezt a célt nem ismeri. Mivel Togai meg van győződve, hogy Maximilien csapata jött meg, így mindenképpen marasztalja, hogy maradjanak még egy hetet, amíg Max vissza nem ér. Egyébként a főnix pont azért ment el, hogy egy újabb levelet küldjön Ordanba, azért a bizonyos különleges csapatért, kik biztosítják az utat vissza.

Habár az apa marasztalja a kalandozókat, más körülmények (KM) inkább arra sarkallják őket, hogy gyorsabban hagyják el a birtokot Yumikoval. Ezek lehetnek:

- a toroni vers és megtalálásának körülményei,
- az ork portyázók, kik el vagy találtak, vagy csak tudnak róluk,

- a birtokon lévő álmok, amiket akár több kalandozó is álmodhatja az első éjszaka,
- vagy megtudják, hogy jönnek a Szent Tartományokból a Vizsgálók,
- vagy akár Maximilien-t is leírhatják úgy a niareiek, hogy a Nyolc Vadon hatalmas birodalmának tűzpapja.

Mindenesetre az apa sokkal könnyebben el tudja engedni a lányt Maximilien nélkül is, ha kalandozók arra hivatkoznak, hogy az orkok áttörték a védműveket, s hamar itt lesznek. Ha van **Emberismeret Af vagy Mellébeszélés Af képzettség, az Etikett Af vagy Diplomácia Af** mellett a kalandozóknál (és használják is), akkor másnap reggelre felkészíti a lányát az utazásra. Ellenkező esetben, vagy ha tiszteletlenek, akkor meg akarja várni Maximiliént. Ha negatív kimenetelű a tárgyalás, ahol ott van a teljes háza népe is, akkor az este megjelenik az első ágyas a kalandozóknál.

Az első ágyas elmondja nekik, hogy Togai második gyermeke, az ő fia, a birtok örököse, de Togai hozzáállásával nem elégedett. Túl sokat enged meg a lánynak. Elszórja a vagyonát a lány iskoláztatására, mindenféle furcsa küzdőteret építtet neki. Ráadásul Maximilien is elejtette, hogy hagy itt embereket, akik majd vigyáznak a lány "örökségére"! Arra kéri a kalandozókat, hogy vigyék el Yumikot, mert így Togai tönkreteszi a birtokot. Ráadásul ha nem lenne itt a lány, akkor megszűnnének a rossz álmok, és végre nyugodtan alhatnak (lásd Színesítés). Ez mindenkinek jobb lenne. Hajlandó egy kis pénzt (15 arany), ruhákat, élelmet, és egy olyan utat mutatni, ahol az örök nem tudják követni őket. Sőt, ha visszaérkezik Maximilien (vagy az ő csapata), akkor a hosszabb út felé irányítja őket.

Innentől rajtuk áll, hogy mikor és mit cselekszenek. Ha saját fejük után, vagy az ágyas által kínált úton viszik el a gyereket, akkor üldözni fogják őket.

Megjegyzések, opciók:

- Az üldözés, sokkal inkább pszichológia elem. A niarei csapatok - amit az Onimika család fogad fel - sose érik utol őket, de a Játékos Karakterek mindig hallanak vagy látnak valamit, ami arra utal, hogy a nyomukban lihegnek (látványos Érzékelés próbák, stb.).
- Ne hagyjuk tespedni a kalandozókat Tian'huangban! Ha másnap este is még ott vannak, akkor jöhetnek a távoli támadók; az ork portyázók! (ld. Egyéb északiak)
- Ha a tárgyalásra nincsenek meg a képzettségek, de annyira szuper szerepjátékot adtak át a Játékosok, akkor a KM-re bízunk a döntést.
- Ha a kalandozók erőszakkal törnek be a birtokra, akkor az ott élők nem fognak vérre menő harcot folytatni, az első adandó alkalommal elmenekülnek. Ebben az esetben a tinédzser Yumikot csak nagyon nehezen tudják elfogni. S onnan, hogy hozzáérnek, a kaland "nagyjából" visszaterelődik az eredeti medrébe. Csak éppen Yumiko fogja állandóan vegzálni a Játékos Karaktereket.

Végjáték

Hacsak nem direkt szabotálják el a kalandozók, akkor Elyába már Yumikoval együtt érkeznek meg. A Megbízó által adott helyszín Elya északkeleti részén található, egy kereskedő központban, több kisebb út találkozásánál. A modul epikus lezárása miatt érdemes sugallni a Játékosoknak, hogy este érjenek oda ("üldözik őket", a tinédzser is inkább fáradt akkor, kevesebb lesz a problémájuk, sötétben minden tehén fekete, stb.).

A toroniak egyik fél-elf ügynöke (tiadlani tolvaj) már a város határából követi őket, s időnként jelent, hogy merre tartanak. Ő nem fog beavatkozni, csak informálja a többi társát a kalandozók haladásának irányáról.

A raktárépületbe belépve a Megbízó és egy női társa (toroni fejevadász) már várja őket. Egy egyszerű fa asztal mellett ül a Megbízó. A fiatal nő mellette áll, és értelmetlenül témákról, szinte suttogva, beszélgetnek. Az épületben a kevés fényt adó tolvajlámpás fénye fest hosszú árnyékokat a falakra, ládákra. Látszik, hogy régen használták ezt az épületet, Sokminden, nagy összevisszaságban van felhalmozva benne. Az épület belseje tele van embermagasságig érő üres ládákkal, összehajtogatott ponyvával. Van benne egy kisebb szénakupac, és több vetőmagos rizs, és burgonya zsák. Az épületben még van egy masszív széles létra, ami a padlástérbe vezet. A padlástérben rengeteg üres láda, kas, kosár és zsák van.

Ha összetalálkozik a Megbízó és a kalandozók tekintete, akkor megnyugtató mosollyal fogadja őket. Sürgeti a kalandozókat, hogy jöjjenek be, és csukják be a raktár ajtaját (a raktár kívülről záródik). Végig suttogva, de örömittasan beszél. Üdvözlí a csapatot és a lányt, ha "engedi", akkor színpadiasan kézcsókot is ad neki. Mindenesetre a kalandozók úgy látják, hogy megérinti Yumikot. Elmondja, hogy milyen nagy szerencse, hogy épségben ideértek, és ez nagyon sokat jelent a Szövetségnek. Majd egy gyors pohárköszöntőre invitálja őket és Yumikot.

1. Toroni siker

Ha nem toppanak be az ordaniak, akkor kitölti a bort/pálinkát/vizet (amit a kalandozók szeretnek). Majd a Megbízó egy hajtásra lehúzza. Az időt húzza, beszél, kérdez, érdeklődik, és közben elkezdni leszámolni az aranyat, a jutalmat. Ha a mellette álló nőről kérdezik, akkor épp elkezdene bemutatni, amikor a nő átveszi a beszélgetés fonalát. "Nekem is van hangom! Nem kell helyettem beszélni!" felütéssel elmond egy hihető fedősztorit.

A Megbízó arra vár, hogy a kontakt altatóméreg, amivel a poharak oldala volt preparálva (nem a folyadék), elkezdjen hatni. Ő és a társa már hamarabb bevették az ellenszert. Az 7-es szintű altatóméreg 1 perc múltán fejt ki a hatását, kb mindenkinél egyszerre. Sikeres mentődobás esetén rosszullet fogja el az áldozatot (lásd mérgek Rosszullet), sikertelen dobás esetén elájul. Mindkét esetben 6 óráig tart a mérgek hatása. A toroniac elöször a lábön maradtakat támadják meg, utána az ájultakat. Yumikot pedig elviszik.

Ha nem koccintanak vele, akkor jó pihenést kíván nekik és három nap múlva keresi majd őket a szokott helyen. Majd távozik.

2. Három frakció

Ha az ordani csapat él, és a lányt eljut a Megbízóhoz, akkor a végjáték másképpen alakul. Pont a bor/pálinka/víz kitöltése közben nyílik a raktár ajtaja, és két személy lép be rajta (két másik pedig a tetőn keresztül jön be rejtve).

Ha jó vagy semleges viszonyt alakítottak ki az ordani csapattal, akkor az ordani csapat vezetője a következő mondattal nyit: "Megállj! A megbízótok egy toroni kém. Mi képviseljük az északiak érdekeit. Nem ti, és a megbízótok." Majd a helyzethez mérten folytatja. Követeli, hogy adják át a lányt és, hogy a kalandozók színt valljanak, hogy kit szolgálnak; Toront vagy az Északi Szövetséget. A válaszuától függően vagy csak a megbízóra, vagy mindenkire rátámadnak mind a négyen.

Ha rossz viszonyt alakítottak ki az ordani csapattal, akkor szó nélkül megtámadják őket. Az elsődleges céljuk az, hogy a lányt kivigyék innen. Ebben a bárd trükkjei lesznek a meghatározók: rémítés, irányvesztés, sötétség, illúziók, stb. Így valójában csak hárman

harcolnak, a bárd a lány megszerzésére koncentrálnak. Az összes ordani fegyveren sima altatómérreg van. Amíg a papnő él, addig magatehetetlen személyt nem bántanak, de ha ő meghal, akkor vak dühvel harcolnak. A végkimenetel pedig a legnagyobb valószínűséggel az lesz, hogy az ordani bárdnak sikerül elválasztani Yumikot a többiektől (illúzió, rémítés) és altatómérreggel elaltatva kivinni az épületből. Ha ez sikeres volt, akkor eltűnik a városban.

Ha a Megbízónak van ideje, akkor Gondolatátvitellel hívja a többi toroni fejedelmét. Nekik kb. 15 percbe kerül odaérni. Nagy kérdés, hogy ők mit találnak ott.

3. Ordani siker

Abban az esetben, ha a lányt nem viszik vissza a Megbízóhoz (bármilyen döntés nyomán, vagy ha kifutnak az időből), akkor az ordaniak odamennek hozzájuk, bárhol is legyenek.

Ha jó vagy semleges viszonyt alakítottak ki az ordaniakkal, akkor Ordán követeli a lányt, de cserébe ad is valamit. Továbbra is azt vallják magukról, hogy az északi érdekeket képviselik, és Ordánról hallgatnak. Különösebben nem érdekli őket, hogy hisznek-e nekik vagy sem, amíg a lány nem tart velük, addig nem leleplezik le nekik a Megbízót.

Ha negatív viszonyt alakítottak ki az ordaniakkal, akkor rájuk támad a csapat. A fent leírt módszert követik. Kimagyarázni csak akkor tudják magukat, ha csak védekeznek, és csak a lányt védik anélkül, hogy komolyabban megsebesítenék az ordani csapatot. Csak ebben az esetben hajlandó az elit egység elfogadni a megadásukat. Ekkor a kalandozók mindent elveszítenek; a lányt, a Megbízót, és a kémhálózatbeli pozíciójukat is.

4. Szövetség

Ha az ordaniak nem élnek, de a lányt se viszik a megbízóhoz, akkor más módon fel tudják venni a kapcsolatot az Északi Szövetség kémhálózatával. Nekik átadva a lányt. Ebben az esetben részletes beszámolót kérnek, és külön-külön elbeszélgetnek velük.

Javaslat: minden játékos írja le, külön-külön, nem összebeszélve, max pár mondatban, hogy ki és miért volt nekik gyanús a küldetés alatt.

Nagy valószínűséggel leleplezik a toroni kémet. A kalandozókat hátbaveregetéssel "jutalmazták", és nagy sokáig megfigyelés alatt lesznek.

5. Tanácstalanság

Ha az előzők közül egyik se történik meg (nem viszik a megbízóhoz a lányt, és nem él az ordani csapat), de a lány Tíadlanban van, akkor a lány eltűnik a tömegben. Egy ideig érzik, hogy merre felé van, de kb. egy fél óra hajsza után azt érzik, hogy hirtelen több ezer mérföldre került innen. Délre. S elhatalmasodik bennük a félelem, hogy végleg elvesztették a lányt. Tanácstalanság lesz úrrá rajtuk.

6. Véletlen

Ez az a lehetőség amire a modul írók sem gondoltak. Itt a végjáték a KM-re van hagyva. Bármilyen történhet, csak a következőkre kell figyelni:

- a lány nem halhat meg,
- csak Ordánban, Shulurban vagy Doránban köthet ki, és
- nem derülhet ki, hogy melyik istennek, vagy isteneknek van köze a történethez.

Epilógusok

A végjáték után valószínűleg lesznek halottak, sérültek, de Yumikonak a haja szála sem görbült. (A tinédzser lány valószínűleg a fejét fájlalva pihen, és nem avatkozik közbe a további eseményekbe). Az események végén a lány vagy Ordanban, vagy Shulurban, vagy Doranban fog tartózkodni (lásd fentebb). A kalandozóknak a döntéseiktől függően más és más lehet az epilógus.

Toroni siker, Három frakció, és Ordani siker végjáték esetén az Északi Szövetség kémhálózata jelentéstételre kötelezi az életben maradtakat. Ekkor értesül először a hálózat az eseményekről. Csak azért nem teszik jégre a megmaradt kalandozókat, mert még hasznukat vehetik ebben az ügyben. Később, amikor már szabadabban mozoghatnak, szoros felügyeletet kapnak. Egy jó ideig nem hallanak a lányról és többi szereplőről. Ellenben érzik, hogy a lány nagyon messze délre több ezer mérföldre van.

A **Szövetség** végjátékban a kalandozók direktben keresik meg a hálózat más tagjait. Habár a kémhálózat most hall először erről az eseményről, örömmel fogadnak minden új információt, és lehetőséget, amivel ők irányítanak. A toroni kettősügynököt elfogják. A kalandozókat Tiadlanban megdicsérik, és Doranba hivatják őket. Ahol újra jelentést kell tenni. Itt is elismerően szólnak róluk és tetteikről. Yumiko Doranban marad. A kalandozóknak új feladatot adnak. Keleten. Habár a lány jelenlétét egy darabig még érzik, többé nem hallanak róla.

A **Tanácsstalanság** végjátékban a lányt egy darabig még érzik, hogy messze délen van, de nem lesz sok idejük vele foglalkozni, mert vadásznak rájuk. A Megbízó, mikor rájött, hogy átverték, akkor az Északi Szövetség kémhálózatában betöltött szerepe okán, magát a szervezetet fordította a kalandozók ellen. Gyanút és bizonyítékokat kreált, hogy a kalandozók mások érdekeit szolgálják. Ezt a játékot már profin űzi a Megbízó. Így a kalandozóknak a korábbi szervezetük elől kell menekülni.

A **Véletlen** végjátékban a lány ugyanúgy eltűnik Tiadlanból. Itt a KM fantáziájára van szabva, hogy mi lesz az epilógus.

Színesítés

A toroni vers

P. sz. 3697-ben, Toronban, megszületett egy toroni sogronitának, bizonyos Terof Pierbynek, a Keserűvár hammorjának "A Nap felé" című verse. A vers nyomtatható és kiadható formája itt található: [link](#).

Mágikus viharok

Magukat a mágikus viharokat gyakran kísérik természetes társaik is. Általában váratlanul, szinte a semmiből formálódnak, majd csapnak le változatos erővel. A helyszín miatt főleg fagyos, jeges szelek kísérik, vad hódara és jégszilánk esőkkel.

A viharok mágikus hatásai, viszont sokkal tovább tartanak, mint maguk a természeti jelenségek. Sokszor annyira megzavarodik a Manaháló, hogy a varázslatok - legyen akár szakrális, tapasztalati vagy magasmágia - egyszerűen csődöt mondanak. Rosszabb esetben valami katasztrófális hatást idéznek meg. (A KM fantáziára bízunk, hogy mit és hogy jelent meg.)

Mivel **a kalandozók csak az Yian-Yiel lábánál, a Világgűrű peremén haladnak**, így a magaslatokban lévő, szinte áthatolhatatlan, "mágikus védművekkel" nem találkoznak. S az itt leírtak is csak erre a részre vonatkoznak. A hegyektől távolabb, pl. a parton, a mágikus viharok hatásai jelentősen gyengébbek vagy szinte nem is érezhetőek.

Játéktechnika

Az időjárás Af nem működik. A Mf is fele olyan hatékony, mint az Af-nál leírtak.

Ha a kalandozók mágiát vagy pszit szeretnének használni a Világgűrűn, vagy annak peremén, akkor a következőket javasoljuk:

Időjárás	Valószínűsége	Esély a pozitív kimenetre
<i>A Nyolc Vadonban</i>		
- Napsütéses tiszta égbolt	1-5%	50%
- Felhős, szeles, csapadékmentes	6-35%	25%
- Erős, csapkodó szél, eső vagy hó	36-70%	10%
- Viharos szél, eső, havazás	71-95%	5%
- Tomboló orkán, jégszilánkok, lavinák	96-100%	1%
<i>Ember lakta településen</i>		
- Napsütéses tiszta égbolt	1-50%	50%
- Felhős, szeles, csapadékmentes	51-75%	35%
- Erős, csapkodó szél, eső vagy hó	76-100%	20%

A rémálmodok

A gyermek születése után, először csak ritkán és elvétve. Később, az edzőtéren történt események után egyre sűrűbben, és szinte az egész Onimika birtokon, mindenki hasonlót álmódott (kivéve a lányt).

Az álmok nem voltak teljesen egyformák, de a tartalmuk nagyon hasonló volt. A legtöbben arról számoltak be, hogy az álomban leég a birtok. Hol vérvörös lángok emésztk el, hogy fagyos, áttetszően kékes láng terül szét az épületeken. Az emberek kimenekülnek a pagodákból. A földön hemperegve küzdenek. Sikertelenül. Majd végül lassan az egész látóhatár vérvörös, vagy fagyos kék lángba borul.

A másik fajta álomban, egy fiatal lány áll a Yian-Yiel gerincén, dacolva a hideggel és a széllal. Majd mintha könnyes búcsút intene a hegyről le, a völgyben elterülő birtokra, ahol a lakók örömmel integetnek a lány irányába.

Sokkal ritkábban egy másik álom is felbukkan a lakók között. Ez arról szól, hogy maga az Égi Sárkány jelenik meg a birtok felett, s áttetsző szellemkezelével (vagy szárnyával) mutat a kiválasztott lányra. S ezután nagy pelyhekben elkezdi esni a hó, beterítve a jelenés előtt tereplőket és a birtokot.

P. sz. 3715-re szinte mindennaposak ezek a fajta álmok, amik egyre jobban kimerítik és mogorvábbá teszik a birtokon élőket. A helyi álmofejtők sokfajta magyarázatot adtak már ezekre, s majdnem mindegyik a lányt okolja érte. Eddig csak a környékbeli, az egyházi szervezet marginális pozíciójában lévő személyek hallották az álmokat, és látták a lányt. Az ez évi napéjegyenlőség környékén viszont magasabb egyházi körökbe is eljutottak ezek a különös történetek. Kicsit lassan, de elindultak a Szent Tartományból az egyház teológusai - egy kisebb katonai kísérettel - az eset kivizsgálásra. A modul végéig nem érnek oda, de többen tudnak a Vizsgálók érkezéséről.

Ezeket az álmokat láthatják a kalandozók is az első birtokon töltött éjszakán.

Kíváncsiság

Yumikonak ebben az években kerül előtérbe a lázadó és kíváncsi énjé. A kíváncsisága elég gyakran kalamajkába keverheti a kalandozókat. Ha egy nagyobb településen járnak, akkor biztosan talál olyat, amit még eddig nem látott. Ez lehet csak egyszerűen egy vásári kofa érdekes árukkal, egy szép hajfonatú lány, egy paraszt ki éppen az ökreivel szenved egy kocsi előtt, egy vásári forgatag, vagy maga a nyüzsgő város. Kint a természetben egy furcsa barlang, kiszögellés, egy nagyon magas fa. Gro-Ugonban például az orkokat rettenetesen érdekesnek találja; még sose látott egyet sem (ez mondjuk sokmindenre elmondható).

Eleinte csak simán lefordul a kalandozók által kijelölt útról, de ha túl sokszor visszaterelik az unalomba, akkor a Belső időt fogja használni, hogy meglépjen tőlük. Az is jól illik a kalandba, hogy egy ilyen "villámmeneküléssel" pont beleszalad az ordaniakba. Így ők, gond nélkül "megszerezhetik maguknak", pontosabban magukhoz tudják csábítani.

Az is lehet egy jelenet, hogy elveszi valamelyik Játékos Karakter féltve őrzött felszerelését, hogy közelebről megnézzé. Vagy éppen arra ébred az egyik csapattag, hogy épp az ő fegyverével gyakorol Yumiko.

Mindezek mellett Yumiko kérdez, de nem is keveset! A világról nagyon felületes a tudása, így az egyetlen elérhető személyeket, a kalandozókat zaklatja a tengernyi kérdéseivel.

Utánzás

Ha van a csapatban női játékos, vagy olyan karakter, akinek jellegzetes szokásai vannak, Yumiko utánozza azt. A kaladmester mutasson tükröt a játékosnak Yumiko viselkedésével. Ha a játékos csúnyán beszél, Yumiko is használjon trágár szavakat. Ha parfümöt használ vagy sminkel, akkor utánozza azt. Ha kacérkodik, Yumiko is azt teszi.

Ha istenéhez fohászkodik vagy áldozatot mutat be, Yumiko is megpróbál hasonlóan tenni. Ha hatalom italát iszik, azt Yumiko is megkóstolja. Azon túl, hogy a boszorkány vagy boszorkánymester hatalom italainak száma eggyel csökken Neki semmi komolyabb baja nem lesz. Kipróbálja a bárd hangszerét stb. A kaladmester fantáziájára bízunk, hogy milyen apró csínytevésekkel bosszantja a kalandozókat.

Szerelem

A tinédzser lány érzelmi világa is most kezd fejlődni. S ha még nem is tudja mi az igazi szerelem, de egyértelműen látszik, hogy a más szemmel néz a férfiakra. Szinte kutatja a szerelmet, így akár az egyik kalandozót is kiszúrhatja magának. Elkezd kacérkodni, kihívóan viselkedni vele. Ami könnyen egy nagyon furcsa helyzethez vezethet. Ugyanis ha valaki megérinti a kiválasztottat, akkor a leírásában szereplő különleges képességek miatt, nagyon furcsa érzések keveredhetnek a férfiban (apai ösztön szemben a kacérkodó lánnyal).

A lány nem akar, és nem is fog aktív szexuális életet élni a modul során, de egy érintés, egy lopott csók beleférhet.

Ezek a fajta szerelem érzések elég rövid életűek. S utána jön a csalódás, az utálat és a dac. Ha egy kalandozó elutasító vele, akkor rövid duzzogás után célba vehet egy másikat is.

Szökés

Ez jelenet hasonló lehet a Kíváncsiság jelenethez. Annyiban tér el, hogy ez tudatos szökés. A kalandozóknak nincs esélyük megátolni. A kiváltó oka számos lehet; szigor, csalódás, lenézés. Ehhez az eseményhez a kalandozóknak aktívan kell tenniük valamit, hogy bekövetkezzen. A feloldása általában bocsánatkérés, megértés, elfogadás, vagy valami alku. Ha az ordaniak karjaiban köt ki, akkor sokkal nehezebb lesz jó belátásra bírni, gyakorlatilag csellel vagy erővel kell visszavinni.

Dac

Erre az időszakra jellemző, hogy a tinédzsereknél lehetnek hangulatingadozások. Mivel Yumiko nagyon elzárt birtokon nőtt fel, így nehezebben dolgozza fel az őt ért hatásokat. Egyik pillanatban imádja és követi a kalandozókat, a másikban utálja, hátráltatja, gáncsolja őket. Simán előfordul, hogy pl. a "menekülést" megunva szembe akar nézni az üldözőivel, vagy épp fordítva.

Sőt simán megtörténhet, hogy bal lábbal ébred. S aznap mindenben ellenkezik.

Szörny a hágónál

Ha a csapat időben nagyon jól áll, vagy szereti a harci kihívásokat, akkor a hágóban vagy a hegyen való utazás során összetalálkozhatnak a következők közül bármelyikkel:

- Szürkemedve
- Jégdémon
- Hómanók

A leírásuk és a statisztikák megtalálhatók a Függelékben.

Az ork ünnepség

A Fehér Halál (a Holdimádók törzs egy kisebb csoportja a gyógyítók nemzetségéből) épp Ghazga házasságát ülik meg a vipera szellemmel. Ebből az alkalomból orgiákat rendeznek, ami addig tart, amíg az étel és az innivaló el nem fogy, és míg az ork hímek bírják szusszal. Ennek a hangjait, vagy fényeit láthatják meg a kalandozók. A legtöbb ork részeg.

Ha a tinédzser Yumiko velük van, akkor ő - a kalandozók tudtán kívül - biztosan kiszökök megnézni, hogy mi ez. Mivel ghazga sámánjai fajtól függetlenül hálnak olyankor bárkivel, beveszik az arra tévedő lányt az ünneplésbe és mivel az orkok fogalmai szerint már felnőtt nő ezért részt tud venni a termékenységi szertartáson.

Itt jöhet egy kis konfliktus: Az orkoknak természetes, hogy alkalmas a lány a teherbeesésre, de amikor számára is nyilvánvalóvá válik, hogy mire megy ki a játék Yumiko meglepődik. A fiú, aki megkönyékezi egy ambiciózusabb kölyök (a gyógyítók nemzetségébe a Holdimádók törzsben férfi leszármazás van). Ha a dolgok elfajulnak a lány és az orkok között, és a kalandozók nem avatkoznak közbe, láthatják Yumikot harcolni. Yumiko nem öli meg az orkot, de nagyon rövid küzdelem után legyőzi a kihívóját. A képességei meglepi a kalandozókat, ha korábban még nem látták harcolni a lányt. Az orkok is meglepődnek. Bosszantja őket, hogy a lány harctechnikai fölényével ilyen hamar legyőzte az ork kihívót. A vereséget ráfogják arra, hogy az ünnepségen túl sokat ittak, így visszavonulót fújnak, de ha a kalandozók maradnak, másnap új kihívója akad a lánynak. A kalandozóknak rá kell döbenniük (hacsak valakinek nincs ork kultúra a képzettségé), hogy az orkok bár nem bántják őket, sohasem fogják elengedni a lányt. Halálig harcoltatják.

Vagy: A mágikus képességeinek köszönhetően (miszerint ha egy nem halál jellemű megéri, abban védelmező ösztönöket vált ki) tábor kb. felével megkedveltetni magát. A kalandozók már csak arra érnek oda, hogy Yumikot már koszorúval a fején készülnek beavatni. A játékosok értetlenül állnak az események előtt. Miért kezelik maguk közül valónak? Így, ha el akarják vinni a lányt a kalandozók, akkor az orkok meg is védik, mert az orkok erősen közösségi népek. És ha a falkához tartozik, akkor nem könnyű elvinni. De ha a lány menni akar (mert meggyőzik) akkor lenne rá lehetőség, de az orkok kérhetik, hogy bizonyítsák, hogy méltóak rá, hogy kísérik. A KM választása szerint lehet fájdalom próbát tenni vagy harccal bizonyítani, stb.

Fájdalom próba: Állóképesség próba sorozatot kell dobni a résztvevőkkel. Nulláról indulva, folyamatosan kell számolni a különbségeket, amiket körről-körre hozzá kell adni az előző összeghez. Ha bármelyik résztvevő elérte a 20-at, nyert. (Pl. 15-ös állóképesség esetén, ha dob 2-t akkor 3-al van meg, és ha utána dob 6 ot akkor -1-el, így 2-nél tart)

Tetemre hívás

A csapat Gro-Ugonon át halad éppen. Lopva mennek, mert hallják vagy látják, hogy nem túl messze vannak ork járőrök. S ahogy ellépnek egy szikla, egy nagy fa vagy egy bokor mellett, egy halott orkot látnak a földön. Vér mindenütt és a halott keze mellett egy kis ládika van felborulva. Habár a ládiká a feje tetején áll, nincs teljesen kiborulva. Gyöngysor, aranyozott csecsebecsék, pénzermék látszanak ki alóla. Akik ismerik az orkokat azok számára feltűnhet, hogy ezek a csecsebecsék az orkok számára értéktelenek. Felmerülhet a gyanú, hogy ez a tárgy csak valamiféle elterelés vagy csapda, ember adhatta a kezébe.

Ha ott van Yumiko, biztos, hogy lehajol, és megpróbál segíteni, hátha még meg lehet menteni az ork életét. De nem.

Mindegy, hogy gyerekekkel vagy anélkül vannak ott, az első döbbenet után felhangzik egy torokhangú kiáltás, majd rá pár másodpercre egy másik, és egy harmadik. A hangok alapján a kalandozók úgy érezhetik, be vannak kerítve. Ami csak félig igaz, de egy ork ugrik eléjük (az Üvöltő Farkasok nemzetségből). Hangosan üvölt és hadonászik a fegyverével. Láthatóan nem akarja megtámadni a kalandozókat. Be akarja várni a többieket.

Ha a kalandozók azonnal elmenekülnek, akkor az Üvöltő Farkasok elkezdik üldözni őket. A nemzetség hazai pályán szinte verhetetlen, csak valamilyen nagyon furmányos módon tudnak csak a csata elől kitérni.

Ha a kalandozók maradnak, akkor rövid időn belül vagy negyven ork veszi körül őket. Nyílt harcban nincs esélyük ellenük. Ledobatják velük a fegyvereiket, és bevezetik őket a táborba. Mindenüket elveszik és mély, földbe ásott verembe dobják őket. Pár napon keresztül ott tartják őket víz és élelem nélkül. A veremből hagyományos módon nehéz kimászni (-50%), fent pedig biztos, hogy vannak örök. Ha nem tudnak megszökni két nap alatt, akkor a férfiakat harci próba elé vetik. Először egy az egyben, pusztán kézzel kell küzdeni egy, majd kettő, és végül három vad orkkal szemben. Ha valamelyikük győztesen kerül ki a harcokból, akkor kapnak enni és inni. Nem sokat, de eleget ahhoz, hogy visszanyerjék az erejüket.

További két napra rá, a tábor szedi a sátorfáját és elindul északnak (ha nincs velük Yumiko) vagy délnek (ha velük van). Az útközben feltűnik mellettük a Holdimádók törzs, Ezüstvér nemzetsége. Nem túl messze egymástól, de egymás mellett, elkülönülve halad mind a két nemzetség a korábbi irányba. Nagy interakció nincs a két nemzetség között, de érezhető, hogy egy cél felé haladnak.

Az erőltetett menetben több rabszolga kidől. Ha gyerek az, aki nem bírja, vele kíméletesen bánnak és egy kordéra dobják, úgy viszik tovább. Ha felnőtt, akkor megpróbálják "felállítani". Egyszer, kétszer, de ha harmadjára se megy, akkor leszúrnák és otthagynak az út mentén. Nagyon különös viselkedés ez. Normális esetben hagynák meghalni azt, aki nem bírja az erőltetett menet megpróbáltatásait. Egy ilyen alkalommal adódik lehetőség a kalandozóknak a szökésre. Az Üvöltő Farkasok egy olyan fiatal lányt szúrnak le, akik számukra értéktelenek tűnik, de az Ezüstvér nemzetség Ghazga sámánja észreveszi, hogy a rabszolga nő várandós volt. Mivel a Holdimádók törzsben női ágon öröklődik a hatalom - a nőket övezi nagyobb tisztelet - egy várandós nőt megölni bűnnek számít. Így először heves szóváltásba kerül a két nemzetség, majd egy-két pofon elcsattanása után a két tábor egymásnak esik.

Ekkor el tudnak szökni a kalandozók. A KM-en múlik, hogy milyen módon és, hogy tudnak-e valamit magukkal vinni a korábbi felszerelésből. Ha a KM durvább összecsapást szeretne bemesélni az orkok között, akkor az Üvöltő farkasok helyett javasoljuk, hogy a Vas

fiai zsoldos hadsereget mesélik be. Az ugoni törzsek közötti béke és egy ún. "meg nem támadási egyezség" miatt kerülnek az egymás közötti komolyabb konfliktusokat.

Temetés

P. sz. 3715-ben meghalt Birak gal Gashad. Az ork hőst a születése helyén, a Zeeb folyó torkolata mellett temették el. A kalandozók, ebben a színben a temetésre történő hosszú vonulásába "szaladhatnak" bele. A temetési menet, jó hosszú, és nagyon kaotikusnak tűnik. Sok gyerek, fiatal és nőstény ork kíséri a nagy gyászoló harcosokat. Minden törzs a maga módján siratja az orkok legnagyobb hőst. Vannak, akik harci díszben, némán követik a vezérszekeret. Vannak, akik vigalommal, tánccal búcsúznak. Vannak, akik siratóéneket dalolnak, és vannak, akik rabszolgák vérével csepegtetik szét a vándorlás során. A dobok mély kaotikus ritmusa messze száll a gro-ugoni gypűn.

A tömeg késő esténként megáll, hogy egy kicsit pihenjenek. Nagy sátrótábor nem vernek. Csak ledobálnak pár állatbőrt, vagy csak simán ledőlnek a földre, és alszanak egy keveset, maximum egy órát. Azok a törzsek, akik nem kísérik végig a hőst a végső nyughelyére, sorfalat állnak hegy- és dombtetőkön. Illetve vannak olyan klánok is kik csak egy rövid darabon adnak kíséretet, így hódolva a Vezér tiszteletének. A búcsúzó törzsek gyakran a zergekürtök síró hangjával jelzik utolsó tiszteletüket, mielőtt a nagy tömeg elhalad előttük.

Mivel az orkok nagyon sokan vannak, nem tartanak támadástól. Igazából senki sem merne megtámadni egy hadtestnek is megfelelő tömeget. A vad wargok is messze elkerülik a tömeget. S természetesen a préda is menekül e hangzavar elől. A siratók élelmezése komoly kihívás. Az élelemhiányt több kisebb portyázó vadászcsapattal, vagy éppen a helyi törzsek, nemzetségek, klánok adományával próbálnak orvosolni.

Ha netalán a kalandozók egy ilyenbe futnak bele, s nem tudnak vagy nem akarnak harcolni, akkor minden élelemnek tűnő dolgot (pl. ló, kétszersült, pálinka, szappan, só, gyógyital, stb.) elvesznek. Természetesen a fegyvereket is, mert az bármikor jó lehet. Őket meg otthagyják pőrén, mert most nincs idő "betörni" rabszolgákat. Majd megoldják a helyi törzsek vagy más ragadozók.

Cédrus

A gro-ugoni utazás egyik színes figurája Cédrus, a szerzetes. Javasoljuk, hogy fussanak össze vele a játékosok. Tud segíteni mind az oda, s mind a visszaúton. Persze ő sem tud mindent, de pl. abban segíthet, hogy hol találjanak kecskét, élelmet, menedéket.

(Megj.: Cédrus a "Ghazga házasságának ünneplésén" nem vesz részt.)

Helyszínek

A modul során az alábbi helyszíneket érinthetik a Játékos Karakterek. Ha ezektől jelentősen eltérő helyszíneket szeretnének meglátogatni, akkor azt javasoljuk a KM-nek, hogy ha ez előre viszi a csapatot a megoldás felé, akkor támogassa őket ebben.

Elya

A Howa folyam és északi mellékága, a Keiltanas találkozásánál kialakult természetes gázló régóta fontos átkelőhely, melyet könnyen ellenőrizhetővé tesz az északi parton magasodó százötven láb magas mészkőszikla, a Vihodre. A két folyóág közötti mocsaras-fűzfás zátonyok biztos menedéket kínáltak a jáspisháborúk elől menekülő uluknak, akik falut építettek az Elya-szigeten. A kereskedelem föllendülésével a falu hamarosan sáncokkal körülvett városkává nőtt, majd iparosok telepedtek meg az északi part halász tanyáinak helyén is. A XV. században Elya a se Orteuain hercegek hűbértartója lett, akik várat építettek a sziklatetőn. A hercegi család lakhelyéből 1763-ban, a vérükből való IV. Haragan trónraléptével lett királyi palota: az új uralkodó az ígéretesen jó fekvésű Elyát tette meg székhelyének a régi főváros, az V. zászlóháborúban feldúlt Gerlannach helyett.

A város valóban kulcsfontosságú helyen fekszik, Tiadlan közepén, az országot átszelő folyam mellett, a dombvidék és a síkság találkozásánál; ott, ahol a Quiron-tengertől Erigow-ba tartó országút áttér a Howa bal partjára. Bár története során a fekete hadurak seregei többször is elfoglalták és felgyújtották, "a Howa jádezőld nyakékének mélytűző rubinköve" minden csapás után virágzóbb és szebb lett, mint annak előtte.

Ma több mint százötvenezer lakja a tiadani fővárost, mely az évszázadok során a folyó szigeteire és túlpartjára is kiterjeszkedett. Két nagy és öt kisebb földdarab alkotja a falakkal védett belvárost, melyeket kő- és fahidak tucatjai kapcsolnak a partokhoz. A helyhiány miatt műhelyek és boltok telepedtek meg a hidakon is, így az összehajló házak között barangolva az utazó talán észre sem veszi, mikor ér át egy másik szigetre. A kikövezett partú csatornák vizén ringatózó bárkák között könnyű sajkák cikáznak; evezőseik fennhangon kínálják gyékénykosarakban felhalmozott áruikat az úszó város népének. Négy- és ötemeletes téglaházak támaszkodnak egymásnak, erkélyeiken csengettyűkkel játszik a szél. Zöldellő ágak hajlanak ki a kőkerítések fölött, melyeken túl apró közkertek rejtőznek, ahol meditáló vagy csöndesen beszélgető öregek üldögélnek, távol a lármás forgatagtól.

Az északi oldal, a Ginnar dombjain földszintes házak sorakoznak a meredek, gömbölyű kövekkel kirakott utcák mentén; teraszos kertek között kanyargó, varázsfényű parázsgömbök sorával kísért út vezet föl a Lebegő Város kapujához. Az alapító hercegek háznépének hajdani faluja helyén épült városrész palotáiban időznek manapság Tiadlan előkelőségei. A Vihodre sziklán magasodó királyi vár már régen kinőtte az eredetileg kijelölt fennsíkot: vendégházai, toldaléképületei és udvarai a szakadékon túlra, a nemesi városrész déli része felé terjeszkednek. Ezek minden tisztességes szándékú látogató előtt nyitva állnak, ám a belső várba vezető, száz láb hosszú, karcsú függőhídra kizárólag meghívott vendégek vagy udvarbéliek léphetnek: ellenség a hídon egyszer sem jutott át élve a hatszáz év alatt, mióta csak Elyas vára elnyerte mai formáját.

A várhegy keleti lejtőjét tarka lombú fák ligetei borítják, Balea királyné kertjei. A három fiát gyászoló asszonyt férje, VI. (Hóhajú) Terwin király (3155-3203) igyekezett felderíteni ezzel a valószínűtlen szépségű alkotással. Vízesések, meditációs kertek, kis pavilonok,

tavak és százados munkával átfarmált fák együttese ez, mely az értő szemeknek minden lépésnél új és új harmóniát mutat. Élte végeztével itt helyezték nyugalomra a kert névadóját is, egy félreeső, lonccal befutott Darton-templomban, mely azóta a tiadlani uralkodók temetkezési helyéül szolgál.

A Howa túlpártján fekvő, erős falakkal övezett Reunba egyetlen híd vezet át, amely harmincnyolc kőpilléren állva szegül a folyó sodrának. A kétszáz éves Bölcsék hídját a rajta álló, ember nagyságú szobrokról nevezték el.

A szélesen hömpölygő Howa az északi Daumtól egészen a ha tárvárosnak számító Chadóig hajózható. Ez a több mint másfélezer mérföldes, gáttal szabályozott folyószakasz Észak legforgalmasabb vízi útja. Vitorlás és evezős bárkák, ökrök só- és rizsszállító uszályok, vásárra tartó paraszttal túlterhelt ladikok nyüzsögnek sárgásbarna vizén, ahol - hiába, a közmondásos tiadlani szervezés - jó pár hajóstársaság járat szabott menetrend szerint közlekedő személy- és teherhajókat.

Aligha meglepő, hogy tiadlani társaságok intézik fél Észak postaszolgálatát. Közülük legnevesebb az Erigow-ba szakadt tiadlaniak alapította Vittadora, de emellett több tucatnyi kisebb nagyobb cég foglalkozik csomag-, levél- és személyszállítással. Pontosságuk, kényelmük épp úgy közismert, mint borsos áraik. Jó utak híján azonban mindez lehetetlen volna, így a korona már régen kötelezte a városokat és nagybirtokosokat a területükön áthaladó utak gondozására. Noha ennek betartására nincsen semmilyen eszköze, a józan ész diadalaként mégis járható minden főbb út, kátyúikat és hibáikat rendszeresen kijavítják.

A Daumon és Rasihtán keresztül Erigow felé vezető országút neve - Haron ösvénye - IV. (Sánta) Haron király emlékét őrzi, aki 1455-ös bullájában biztosította az erre utazó kalmárok sértetlenségét és vámmentességét az uralma alá tartozó tartományokban. A pezsgő toroni kereskedelem a Vinverio hágóin keresztül bonyolódik. Ezek közül a leghíresebb a Mélység és magasság pilléreinek útja, amelynek a Paydar hágóhoz vezető tiadlani szakasza nyolcvan mérföld hosszan sziklafalba ékelt gerendákon és kőoszlopokon nyugszik. Nem árt tudni: a bércekről alázúduló kőgörgetegek alatt megroskadó útszakaszok számos utazó halálát követelték már. A hegyvidékek szórványos lakossága a keskeny folyóvölgyek irtásföldjeit műveli, de - főleg a toroni és gro-ugoni határ mentén - találni világtól elzárkózó szerzetesi közösségeket is.

Arany Medve fogadó

Az Arany Medve fogadó a régi tiadlani építészeti stílust hordozza magában. Az épület három szintes, és teljesen össze van nőve a körülötte lévő más épületekkel. A tető domború fa cserépből készült. A faoszlopokat és a falakat finom faragások díszítik. A fogadó mögött gyönyörű kert terül el, melyben öreg fák, egy kristálytisza vizű tó, és sziklakertek várják a pihenni vágyókat. A kis tavon átívelő kőhídról jól láthatók a vízben lassan úszkáló aranyhalak. A kertben kis pavilonok is vannak, ahol a vendégek nyugodt percekét tölthetnek el a kert szépségében gyönyörködve.

Ahogy belépünk a fogadó részbe, az édeskés szagú füstölők, a csillag alakú lámpák és a hagyományos tiadlani ukiyo festmények azonnal otthonosság érzését keltik. A terem padlója sok-sok évet megélt tölgy járólappal van borítva. A belső tér masszív, birs és diófából készült asztalokkal, székekkel van berendezve.

A fogadó egyik sarkában egy hagyományos tiadlani teaház simul bele a fogadótérbe, ahol a vendégek különleges zöld teákat és tradicionális tiadlani süteményeket kóstolhatnak. A teaházból egy - a hideg időben zárható - térelválasztón keresztül nyílik kilátás a belső udvarra.

A szálláshelyek hagyományos stílusban készültek, alacsony ágyakkal, és bőrrel borított ülőpárnákkal. A vendégszobák ablakai shojival díszítettek. A hideg ellen zárható spalettákkal védekeznek. Általában két-hat fő elszállásolására alkalmasak a szobák.

A fogadó étterme modern konyhát idéz, de ugyanúgy megtalálhatók itt a hagyományos tiadlani étek és italok is.

Elyában az Arany Medve fogadó híres arról, hogy nagyon sok kalandozó és szerencsevadász fordul meg benne. Ki rövidebb, ki hosszabb időre. Szinte egy olyan nap sincsen az évben, amikor üresen kongana a fogadó.

Kikötő (Sin Veleris) - Tiadlan

A tiadlani kikötőváros látványa lenyűgöző. A Velerian-tenger és a Keleti-Elya legnyugatibb pontja között fekszik szinte idilli környezetben. A város falait hatalmas kőből emelték, védve a lakókat a tengeri viharoktól és az esetleges ork inváziótól. A magas kőtornyokból őrtornyok meredeznének az ég felé. A városlakók éber szemmel figyelik a tengert, készek a jövőt hozó hajókat üdvözölni vagy az ellenséges flotta érkezésére felkészülni.

A kikötőparton színes hajók horgonyoznak, mindegyikük egy-egy történetet mesélve a megtett utakról, a távoli tájakról, a különleges találkozásokról. A városban hatalmas kőépületek állnak, melyek kereskedőknek, tengerészeknek, polgároknak és nemeseknek adnak otthont. Az utcák szűkek, de pezsgő élettel teli, ahol az árusok kiabálnak, és városlakók mesélnek a messzi vidékekről. Az illatok kavalkádja - sós tengeri levegő, friss halak, fűszerek és teafüvek - töltik meg város kikötői negyedét, miközben a távolból a kovácsüllők ütemes pattogásának dallama hallatszik. S a tenger állandó moraja szelíd zeneként festi meg ezt az idilli képet.

A kikötőben számos kereskedőhajóra - csengő ezüstökért - fel lehet jutni. Az északi államokba szinte mindenhová mennek hajók. Egy kis kutakodás után a kalandozók találhatnak egy olyan hajót, ami képes kikötni a niarei partok közelében.

Hajó (Taiyang Fan) - Tiadlan

A tiadlani-niarei stílusú kereskedőhajó egy színes folt a kikötőben. A hajó hatalmas méretű, hosszú és alacsony, ívelt faszerkezettel rendelkezik, melyet fényes vörös és arany színekkel díszítenek. Az íves fedélzeten gazdagon faragott oszlopok tartják a hatalmas, szélben lassan lengedező vitorlákat, melyek aranyozottnak tűnő szegéllyel vannak ellátva. A hajó oldalán, a vízvonal közelében, hosszú sorban egymás után kis bőrhólyagos ablakok sorakoznak, melyek egy kis fényt engednek be a kabinokba.

A fedélzeten élénk színekben pompázó díszítések és faragások találhatók, melyek niarei és tiadlani stílusú sárkányokat, virágokat és madarakat ábrázolnak. A hajó belsejében tágas rakterek találhatók, tele értékes kelmékkel, fűszerekkel és más árucikkkel. A fedélzeti részek egyszerűek. A kabinok mutatós alacsony bútorokkal és szőnyegekkel vannak berendezve. Pár kabinban porcelán edények és apró képek teszik hangulatossá a belső teret.

A hajó legénysége tiadlani matrózok. A többség azt vallja, hogy niarei felmenői vannak (kicsit makognak niareiül is). A kapitány egy sötét hajú, gyönyörű és kihívó erv nő, és a matrózok között is vannak nők.

A kalandozóknak feltűnhet, hogy egy ilyen feltűnő hajó, hogyan közelítheti meg a niaeri partokat? Hogy-hogy nem esik ork kalózok portyáinak tárgyává? Hogyan vállalhat be ilyen veszélyes utakat? Ennek csak az lehet az oka, hogy nagyon erős szövetségese van az ottani alvilágban, erős egyezmény az ork kalózokkal. És a kapitány egy nő! Ez több mint gyanús!

KM: Elképzelhető, hogy a matrózok és a hajón lévő kereskedők közé beépültek az ordani csapat tagjai is. Kérjük, itt ne buktassátok le őket!

Üvöltő Farkasok tábora

Az orkok seregét jelentősen megtépázta az utolsó zászlóháború és a Kard Testvériséggel történő összecsapás. A hordákban sok a kisgyerek és csecsemő, és több a nő, a fiatal tapasztalatlan harcos, mint az idősebb tapasztalt. Az idősebbek zöme háborúban szerzett sérülések hegeit hordozza (fél kar, fél láb, fél szem). A harcosok általában a mellvértjükön vagy ruházatukon viselik a törzsük vagy a nemzetségük jelét.

Az Üvöltő Farkasok a VÉRIVÓK egyik nemzetsége. A nemzetség jele egy vörös háromszög, és még meg szokott jelenni a VÉRIVÓK törzsének jele, a denevér, a háromszög mellett. Az Üvöltő Farkasoknak több kisebb-nagyobb elő- vagy portyázó csapata van szerte a gypűn. Főként az észak-nyugati részen. A legnagyobb tábora egy tiadlani falu méretével vetekszik. Maga a tábor három dombra és az azok által körbeölelt völgyre épült. A három domb nevei; Jak, Urg, Raj. A közöttük elterülő völgyet pedig Argának, azaz Anyának hívják.

A dombokon fa kerítés fut végig, tekeregve körbekerítve a tábort, mint egy óriási boa. Kapuk csak fent a dombokon vannak; mindegyiken kettő-kettő. A dombokat összekötő alacsonyabb területen masszív fal látható, fa őrtornyokkal. Maguk a dombok tetején is van egy-egy belső fa kerítés, arra az esetre ha sikerülne betörni a völgybe, akkor a dombokat még tudják tartani.

A három dombnak három különböző szerepe van az Üvöltő Farkasok nemzetségben. Jak, a legnagyobb domb, a család magaslata. Az orkok itt élik a "társasági" életüket, ez az a hely ahol porontyok születnek, ahol jókat esznek, ahol a kicsik cseperednek, ahol azt a pár órát töltik a harcosok, amikor alszanak.

A második, a dombok sorában - mind méretben, mind fontosságban - az Urg. Ez a harcosok magaslata. Itt készítik fel a harcosokat a következő portyára, háborúra. Itt mutatják meg az ifjúknak a harc eszközeit. Ez az a hely, ahol a kézművesek, kovácsok és szerszámkészítők élnek és dolgoznak. Illetve itt végzik ki a foglyokat is.

Az utolsó és egyben méretben a legkisebb domb: Raj. Ez a tanácskozások helyszíne, a bölcsék, a sámán és a tanítványok lakhelyei. Itt jósolnak és itt döntenek a következő portyáról, háborúról. Magát a Raj magaslatot az Üvöltő Farkasok szentnek tekintik, s belépni ide idegennek tiltott.

A dombok között elterülő völgy, Arga, egy kis gyönyörű oázisnak tűnik. Egy apró tavacska, mely a vizét a mélyből kapja, így a hideg teleken is kellemesen meleg. A tó körül dús vegetáció, és bogyós termésű növények találhatók. Az orkok habár ezt a völgyet is szentnek tekintik, de a praktikus vola miatt, nem számít szentségtörésnek a tóban fürödni, vagy a növények termését és levelét leszedni. Egyedül a wargokat nem engedik ide be; túl nagy káoszt csinálnának itt.

Az Üvöltő Farkasok egy tucat warggal élnek együtt. Ez egyfajta szimbiózis, és nem háziasítás. A warg úgy tekint az orkra, mint falkatagra, az ork pedig úgy a wargokra, mint egy harcostársra.

Ha az élelem fogytán van, akkor szinte az egész tábor kiürül és vadászni, portyázni megy a nemzetség. Nagyon kevés harcos, a vemhes nők és a harcra nem foghatók maradnak csak a táborban.

Fehér Halál tábora

Az orkok seregét jelentősen megtépázta az utolsó zászlóháború és a Kard Testvériséggel vívott csata. A hordákban sok a kisgyerek és csecsemő, és több a nő, a fiatal tapasztalatlan harcos, mint az idősebb tapasztalt. Az idősebbek zöme háborúban szerzett sérülések hegeit hordozza (fél kar, fél láb, fél szem). A harcosok általában a mellvértjükön vagy ruházatukon viselik a törzsük vagy a nemzetségük jelét.

A Fehér Halál a Holdimádók gyógyítók nemzetsége. A nemzetség jele egy fehér kereszt. A Fehér Halál tábora egy kisebb tiadlani falu méretével vetekszik. Egy magasabb dombon helyezkedik el, jó rálátást biztosítva a környékre. Masszív ácsolt fa kerítés veszi körbe. Összesen négy hatalmas kapu van rajta, melyek a négy égtáj felé néznek. A kerítésen belül sok sátor és kunyhó látható. A kunyhók és sátrak színesek, különböző totemmel, jelekkel díszítettek. Látható még egy ácsolt félig nyitott kovácműhely és - furcsa mód - egy nagyobb kétszintes fa épület a főtér mellett. Két karám is található, az egyikben disznók, a másikban kecskék vannak.

A falu központi terén egy hatalmas tábortűzhöz előkészített kb. 2 méter magas farakás van. Körülötte egy jó nagy körben faragott totemoszlopok állnak, megőrkítve a Fehér Halál hőstetteit. A központi tér mellett kettő, és a faluban még három helyen küzdővermek vannak kialakítva. Ezekben zajlik a harcosok edzése, illetve itt történnek a kihívások, vagy éppen a lánykérések is!

A kétszintes fa épület mellett látható egy méretes sátor is. Ennek minden négyzetcentimétere tele van aggatva, apró csontokkal, fadarabokkal, zsugorított koponyákkal, mindenféle száraz növényekkel. Illetve maga a sátor bőr anyaga össze-vissza van festve értelmetlen jelekkel és alakokkal.

Niarei határfaluk

Falu nevek: Shuiyin, Qianfo'ancu, YanJiawanm, Liumazhen

A hegy lábánál apró falvak jöttek létre, amelyek a Niare és Tiadlan közötti kereskedelmi viszony megromlása, megszűnése után teljesen elszegényedtek. Állattenyésztéssel, gyűjtögetéssel, a tengerparton halászzattal próbálják magukat fenntartani. Kis lélekszámú települések, átlagéletkor közel 60 év. Akinek egy csöpp esze van az elmegy innen, vagy éppen azért jön ide, hogy elbújjon a világ elől.

Ha a kalandozók bármilyen átlagos hivatású személyt keresnek, akkor ezekben a falvakban biztos megtalálják őket. Itt akár véletlenül is össze lehet futni azzal a személlyel, akit keresnek (pl. gyógyító, pap, térképész, tolmács, serpa, hajós, álomfejtő stb.). Kereskedőt is találnak, ám ha speciális vagy drága tárgyakra van igényük, akkor azt csak kalóztól szerezhetnek be, és annak mindig borsos ára, mind ezüstben és mind időben.

Fontos, hogy a faluban bár kevesen, de vannak gyerekek is, zömmel olyan életkorúak, mint a kalandozóknál lévő gyermek. A falusiakkal is kapcsolatot teremthetnek, mint anya az anyával vagy apa az apával. Tanácsot kérhetnek, ha tehetetlenek a gyerekekkel kapcsolatban.

A tinédzserek a faluban átlagos kamasz gyerekek. Kapcsolatba léphetnek a tinédzser korú kalandozó gyerekekkel is.

A Világggyűrű

A Niarét körbeölelő hegységeket - Yian-Yiel, Sian-Taiwa, és Sidal - együttesen a Világggyűrűnek nevezik a niarei emberek. Korábban Niare népe aktívan részt vett az északi területek benépesítésével, illetve az ott élőkkel kölcsönösen előnyös együttműködések alakított ki. Az utóbbi évezredben viszont lassan megváltozott valami; Niare elkezdett elzárkózni, hogy ennek a pontos oka mi volt, azt nem tudni. Ellenben a hatása jól tapintható lett. A Világggyűrűn és a határ környékén egyre több védmű jelent meg, főleg olyan szerzetesrendek, kik Niare biztonságát szavatolták.

Sajnos ez nem tántorította el a Sárga Császárság ellenfeleit abban, hogy újra és újra megpróbáljanak betörni Niarébe. Az egymás után bekövetkező háborúk, és összecsapások arra sarkalták az uralkodókat, hogy magát a Világggyűrűt is vonják be a védelmi vonalba. Így sok természetes és mágikus csapdát, akadályt építettek ki rajta. Természetesen a déli határa a legtöbbet. Az évek során szinte tökélyre fejlesztették ezt a niarei művészetet. Idővel mágikus úton is igyekeznek megvédeni a tartományokat. Ez ráadásul, annyira jól sikerült, hogy a Világggyűrűn megzabolázhatatlan mágikus viharok tombolnak. Megakadályozva azt, hogy könnyedén át lehessen hatni a hegyeken túlra.

Mint mindennek, ennek is megvan a hátránya; nem csak a nemkívánatos elemeket tartották távol, hanem Niarét is elzárták Ynev más vidékétől. Egyetlen komolyabb kapocs volt a Ynev más részével; ez a keleti tenger és az ott lévő kikötők.

Az utóbbi években valami változás észlelhető. A Jindao-tengeren újra megjelentek a császári hajók. Az alvilág is egyre aktívabb Nyugat-Niarében. Többmindent csempésznek ki és be Niarébe. A csempészek arról pletykálnak, hogy változik az "Alvó Sárkány", más szelek fújnak mint korábban. Az orkok is több portyát indítanak északra, mintha valami csábítaná őket. A távolból viszont semmi változás nem tapasztalható.

Az átjáró

A Világggyűrűn kevés hágó vezet át. Az egyik ilyen sötét hófedte hágó felé tartanak a kalandozók. A hágó csúcsai mély fekete felhők árnyékában rejtőznek, ahol a hó a sötétségben ragyog, szinte fenyegetően. A hágó oldalában elnyúló barlangok sötét folyosókat és mélyedéseket rejtnek, melyekben a csend olyan mély, hogy az odatévedő a saját lélegzetét is kínosan hangosnak hallja. A mélyedésekből fojtogató hűvösség és magány árad. A barlangok falain a különböző kiszögellések, sziklák és kövek, mint megannyi mogorva szörny árnyéka játszik az eltévedt vándorral.

Az átjárás a hágón a meredélyek veszélyes szélén vezet, ahol a fagyott sziklák hófedte felszíne instabil. A szél fájdalmasan visít, és a hágó közepén hatalmas jégfalak és jégszirtek emelkednek, mintha valami sötét erők jelei lennének. A hágón átkelők a félelem és rettegés érzését élik át, miközben a hágó borzalmi és ismeretlen rémei szembesítik az utazókat az apró parányi mivoltukkal.

Tian'huang (a niarei falu)

Tian'huang egy apró niarei falu Yian-Yiel tartomány déli részén a Yian-Yiel lábánál fekszik. A falut sűrűn szelíd ölelésbe fogja a Világyűrűn átbukó felhők fátyola. A nagy viharok és a hatalmas esőzések elkerülik ezt a kis gyöngyszemet a hegyek lábánál. Az Égi Sárkánynak hála, az időjárás is kellemes; a zord havasi hidegek elkerülik Tian'huagot, és a nyári forróságnak sincs nagy hatása erre a kis völgyre.

A faluban apró, színes tetős pagodák sorakoznak, egy kicsiny kristálytisza vizű tó körül. A kis pagodák tetői íves csúcsokat formálnak, mintha az építőmesterek a Yian-Yiel csúcsait és meredélyeit próbálták volna utánózni. A falu kb. száz lelket számlálhat. A legtöbben állattartásból, teafüvek és más aromás fűszerek termesztésével foglalkoznak. A kecskék és birkák karámjai a falutól félezer lépésre található. A takaros épületeket kistestű terelőkutyák vigyázzák.

A falut körülölelő táj egy gyöngyszemnek tűnik a körülötte lévő havasokhoz viszonyítva. A friss hegyi levegő a virágok és a teafüvek illatával keveredik. A kicsit több, mint két napi gyaloglásra lévő tó körül számos apróbb falu és a keleti oldalán egy nagyobb városocska terül el. A helyiek főként ezeken a településeken adják el áruikat és itt szerzik be azokat a szükséges készleteket, amiket saját maguk nem tudnak megtermelni.

A Onimika birtok (a lány lakhelye)

Az Onimika család birtoka, a Tian'huangtól délnyugatra, félórányi távolságban fekszik. A birtokon főleg teafüvet termesztenek. A hely mikroklímájának és a gondos nemesítésnek hála a hegyoldalon, kb. két holdnyi teaültetvény fekszik. Az ültetvény az Onimika kisnemesi család tulajdona. A birtokon lévő szolgák és a faluból felbérelt idénymunkásokkal, ápolják és gyűjtik be az értékes fűszert.

A birtokon négy pagoda és egy szélesebb raktár áll. A raktárban tárolják a teafüvet, a feldolgozásának megfelelő három külön részben. Az egyik pagodában a szolgák és a három fegyveres őr lakik. A másik pagoda a hölgyek szálláshelye. Itt élnek az ágyasok, a gyerekeikkel, és a nagymama. A harmadik pagodában a birtok ura, és korábban a hitvese lakott. Az anya halála után a nagymama beköltözött Yumiko és a dajka mellé a főépületbe. A negyedik pagoda egyfajta szakrális hely, ide járnak imádkozni a birtokon lakók, itt edzenek a harcosok, itt zajlanak a tárgyalások, illetve itt szállásolják el a családnál a vendégeket.

A későbbi években Taroda miatt, egy másik apró lakóépület, és egy külön küzdő és gyakorlótér is épült.

Sielhan (mezőváros) - Tiadlan

A Keleti-Elyától északkeletre, a Gro-hegység lábánál, nem túl messze a Velerian-tengertől fekszik Sialhan városa. Északkeleten a határig ez az utolsó város Tiadlanban. A határ kb. fél napi lovaglásra van.

Sialhan egy kisebb mezőváros, melyet kb kétezren lakják. Az itt lakók legnagyobb mértékben a növénytermesztésből és fafeldolgozásból, kisebb mértékben az állattartásból élnek. Ezen felül a határ közelsége miatt a határvédelem is fontos tényező a városban. Sok a katona, és a kiképző állomás. Főként a gyors mozgású, lovas egységeket és harcmodort oktatják itt. A tapasztalat azt mutatta, hogy az ork gyors, meglepetésszerű portyák ellen ugyanúgy a gyors, mozgékony egységek tudják felvenni a harcot.

A várost egy három egymás mögött elhelyezkedő, főképpen fa védművekből álló, kerítés veszi körül. Szabályos időközönként elhelyezkedő őrtornyokkal és magaslesekkel. Ezen kívül a határig, mérföldenként egy-egy 15 méter magas, őrtorony vigyázza a falakon kívül élőket is.

A városka épületei főként fából, az előkelőbb részeken kőből építkeztek. Viszonylag sok a raktár és fa tárolásra alkalmas épület. A városban minden fontosabb kereskedő és szolgáltatás megtalálható. Velar temploma a főtéren emelkedik a magasba.

Ez a városka nagy valószínűséggel akkor kaphat szerepet, ha a hajóút helyett a gyalogos utat választják a kalandozók.

Kereskedők, kisebb karaván

A modulban több lehetőség van kereskedőkhöz, vagy kisebb karavanokhoz csapódni. Egyrészt Elyából a tengerpartig vagy Sielhanig, a határvárosig, és természetesen vissza, Sielhanból Elyába.

Gro-Ugonban nincs se ember kereskedő, se karaván. Van egy minimális kereskedés az orkok és tiadlan között, de az csak pár mérföldre a határ mellett, s inkább alvilági szervezésű. Az orkok többnyire nem akarnak kereskeni. Elveszik, ami kell.

Niare nyugati, a Világyűrűn kívül fekvő tartománya szegény. Ott szinte nincs is karaván. Magányos utazókereskedők járnak a falvakat. Ha néha a császár több száz fős hadteste is erre tevékenykedik, akkor azok védelmében lehetnek még karavánok.

Ha a kalandozók egy ilyen karavánhoz csapódnak, a karaván létszáma főútvonalon 20-30 fő. Mellékutakon inkább 5-10 fő. A karavánok a védelemért cserébe mutatják az utat.

Fontos megjegyzés, a karavánban biztos, hogy sokkal több a nő. Minimum négy fő, az ordani csapat teljes álcában. Ha lehet, akkor az **ordani csapat ne hibázzon**, ne lehessen felfedni a kilétüket a karavánban.

Példa nevek és foglalkozások a karavánban (képek az arcképcsarnokban):

- Nidan - Ékszerész, ékszerekkel kereskedik.
- Lira - Csepűrágó, vásári mutatványos.
- Gar - Kelmefestő, inkább a tudását adja el, de van nála pár szép kelme.
- Hele - Fegyverkereskedő, mindenféle átlagos, vagy átlag alatti fegyverekkel.
- Kiranna - Prémkereskedő, állatprémek, és állatbőröket szeretne eladni.
- Lyse - Lim-lom kereskedő, minden "szemét" vagy értékes "semmiséggel" kereskedik.
- Adra - Fafaragó, faragott botok, pálcák, pipák, dobozkák vannak nála.
- Reita - Cipész, mindenfajta csizmák, lábbelik és topánkák tömkelege van nála.

NJK-k

Tiadlan

Bunkós Kal - kocsmáros

Neve Bunkós Kal. 50 év körüli. Nagy hangú jókedélyű dörzsölt fickó. Egykor ő is kalandozó volt, de nem igazán jött be neki a szabad élet, de ezt sosem vallja be. A rengeteg kudarc és megpróbáltatás után egyszer szerencséje volt. Tapasztaltabb kalandozó társai megoldották a küldetést, de mindnyájan odavesztek, így a munkáért kapott 10 aranyat egyedül zsebelte be, amiből megvette a fogadóját, megnősült családot alapított. A fogadóskodás már sokkal jobban bejött neki. A kalandozók barátjának vallotta magát és szívesen látta őket a fogadójában. Kezdetben merész hiteleket adott a kalandozóknak, bújtatta őket, amiért busás jutalmakat zsebelt be. Rettentően gazdag, de ez kívülről nem látszik, jobb neki az árnyékban. Jelenleg is folytatja ezt a tevékenységét, és közben próbálja megőrizni a semlegességét. Segítő kezét nyújt mindenkinek, persze megfelelő juttatás ellenében. Megállapodása van az alvilággal is, az ő kocsmájában csak a tudtával rabolhatnak ki embereket. Egyedül a befogadott kalandozók tetteit nem tudja irányítani, ezért időnként kitörnek nála kocsmai verekedések, de ezeket valahol a szíve mélyén még élvezi is. Bár utána sopánkodik és panaszkodik, hogy neki ez mennyibe fog kerülni! Tulajdonságai: emberismeret Mf, diplomácia Mf, kocsmai verekedés Mf, hamiskártya Mf, többi képzettsége átlagos.



Információ morzsák:

- Habár ez jó az üzletnek, de Toron szerint túl csendes.
- Azt beszélik, hogy Ottenbyben esküvőre készülnek. A Dorcha is meg van hívva.
- Újból rablók lepik el dél Tiadlant. A Dorchának intézkedni kellene.
- Szinte bármilyen "munkát" tud találni! 30%-ot kér a közvetítésért.

Rosa Mama - fogadósne

Rosa Mama nyíltszívű kedves 40-es évei közepén járó aktív nő. Orданban született, de gyerekként már Elyában nőtt fel. Fiatalon ment hozzá Kalhoz, amikor még azt hitte róla, hogy világra szóló híres kalandozó. Talán arra számított, hogy a férje ráhagyja a fogadó vezetését és elmegy kalandozni, de ez nem történt meg. Szereti a pénzt, és nincs tisztában azzal, hogy férje milyen vagytonon ül, de azt tudja, hogy nem szegények, ezért maradt a házasságban és megpróbálja a lehető legboldogabban élni az életét. Szeretőket tart. Most éppen Bach a partnere. Széles csípőjű karcsú derekú nő hatalmas mellekkel, életkora ellenére sugárzik belőle a termékenység. Arca átlagos, de sminkkel próbál javítani rajta. Különlegessége lángoló vörös haja van, bőre szeplős. Vonzó nő. Nagyhangú, szívélyes. Amikor a férje nem látja, kacérkodik a



vendégekkel. Célja, hogy csúnyácska, félénk lányát hozzáadja egy hasonlóan szerencsés kalandozóhoz, mint amilyen az apja volt.

Több barátnője is van, akikkel tartja a kapcsolatot. Az egyik egy régi, gyerekkori barátnője, még mindig Ordanban él. Vele nagyon sokat levelezik, ez a legolcsóbb módja a kapcsolattartásnak. Ezt használja ki az ordani Tűz Táplálói Rend, hogy üzeneteket küldjön Tíadlanba vagy vissza.

Információ morzsák:

- Ha bárki eljegyzi a lányát, kiakud a férjénél 30%-ot a kocsmá bevételeiből.
- Vannak rokonai Erenben, Erionban, Ordanban, és Toronban is.
- A fiatal bárdokat látványosan utálja (a lánya vonzódik ezekhez a "rosszfiúkhoz").
- Narka, Zarum és Erin mindig kapható egy kis szkanderre.
- A folyóparton valami újfajta "fűszer" került elő.

Belinda - fogadós lánya

Belinda nagyszerű lány, de nem örökölte anyja szépségét és temperamentumát. 17 éves. Kicsit lusta, és ügyetlen. Gyakran elnagyoltan végzi el a rábízott feladatokat. Inkább a háttérben szeretne maradni, zenével foglalkozni. Ha van bárd a csapatban, akkor ő már gyerekkorában is kiszúrhatja, hogy van zenei tehetsége. Mivel a kalandozók régen látták szinte gyermekként, annyira már nem is csúnya, inkább csak jellegzetes vonásai vannak. Aki jól ért az álcázás mesterségéhez, könnyen a helyébe léphet.



Információ morzsák:

- Ő szokta kézbesíteni a kocsmá leveleit.
- Hella lehet, hogy a testvére, de ezt nem tudja biztosan.

Hella - pincér

Hella nem családtag, alkalmazott. Csinos, butácska lány 20-as éveiben jár, azt mesélik róla, hogy Kal balkézről született lánya, és csak azért kapott munkát, mert az anyja megfenyegette Kalot, hogy kitálat a feleségének. Rosa Mama ugráltatja, elnyomja.



Információ morzsák:

- A fogadós régen nagy nőcsábász volt, de vele nagyon kedves.
- A fogadósne túl kapós, biztos van szeretője. Az utálat kölcsönös.
- Bíbic és Cingár valójában egy toroni nemes gyermekei.
- Narka, Zarum és Erin tündérik, és könnyen tudnak pénzt keresni/szerezni.

Bíbic és Cingár - lovásziúk

Bíbic és Cingár a két lovásziú ikertestvérek olyanok, mint két tojás, ezt gyakran ki is használják. Ha az egyiket megkérlik valamire és ő elmulasztja megcsinálni azt, simán rákeni a testvére. Csak Kal, a fogadós tudja megkülönböztetni őket. Ő nevezte el Bíbicnek és Cingárnak a két gyereket. Szerinte az egyik állandóan futkos, mint a bíbic a másik meg kevesebbet eszik és gyengébb. A fiúk még csak 15 évesek és nem túl rég kerültek a fogadós alkalmazásába. Állítólag egy kalandozó zabigyerekei, akit Kal szívességből alkalmaz. A kalandozócsapat még nem ismeri őket. Próbálnak boldogulni a világban, ugyanakkor még nagyon fiatalok ezért nehéz rájuk számítani.



Információ morzsák:

- A lovokról mindent, minden másról semmit sem tudnak.

Narka, Zarum és Erin - kocsmatöltelékek

Narka az a fajta, aki ha iszik mindenkinél okosabb lesz és könnyen dühbe gurul. Hangosan politizál és szidja a rendszert.

Zarum a csúf. Szegény, akkora orrot növesztett a hosszú ivással töltött évek alatt, hogy kevés rondább embert láttak nála Yneven. Jóindulatú és kedves, de ha iszik, sokat hantázik és rengeteget beszél.

Erinről mindenki azt hiszi, hogy süketnéma, pedig csak mély fájdalmában némasági fogadalmat tett és védve próbálja elfelejteni azt a sok borzalmat, amit egy toroni rabszolga táborban tettek vele és a családjával... Zarumon kívül senki sem tudja, hogyan menekült meg onnan. Ha túl sokat iszik Zarum, akkor általában történeteket talál ki Erin csodálatos szökéséről a toroni fogságból. Ha mind a ketten eleget ittak, akkor jól összekapnak ezen Narkával, mert Narka mindenkinél jobban tudja ilyenkor, hogyan is működik a rendszer.



Információ morzsák:

- Nagyon sok képtelenséget mondanak.
- Alvilági munkákat tudnak adni, de a felét eltennék maguknak.
- Hella Kal gyereke.
- A kocsmárosné szeretője egy erv nemes, de itt még nem látták.

Bach - felhajtó

Bach 55-60 éves erv férfi, habár gyakran ennél többnek néz ki. Ereni származású, de az elődei kultúráját rég maga mögött hagyta.

Utcagyerekként kezdte az életét, a kisstíliú tolvajok között nőtt fel. Kicsit később az Északi Szövetség kémhálózatába került. Majd egy toroni megbízás után sikeresen tért vissza az "ővéihez". De hogy mi történt ott?

A birodalom ügynökei elfogták a csapatát, s őket kínzókamrákba vetették. A társai nem éltek túl, de ő igen. Ennek ára volt. A kínpadon megtört, és átállt. A toroniak kihasználták az egyébként is benne rejlő törtető, nagyravágyó jellemvonást, és a Háromfejű szolgálatába állt.

Visszatérvén a "sikeres" küldetésből. Az északi kémhálózat előléptette, és már mint felhajtó, megbízó tevékenykedett. Az évek során a toroniak néha-néha kértek egy kis szívességet, de cserébe adtak is valamit. Hiszen egy magas pozícióba lévő kém, nekik is sokat segíthet. Így jutott Bach egy viszonylag magas kémhálózati pozícióba. Viszont a birodalom a zászlóháborúban direkt hanyagolta kettős ügynökét. Nem tartotta vele a kapcsolatot. Mindezt azért, hogy a háború után még jobb pozícióban erősíthesse a Háromfejű akaratát.

Bach ezt egy kicsit másképp élte meg; úgy érezte nem elég jó Toronnak, és többet kell tennie. Ezért keresett, és talált is egy olyan ügyet, ami mindkét félnek jó lehet. Ez előrelépés az északi kémhálózatban, és jó lehetőség, hogy megmutassa Toronnak is, hogy vele számolni kell.

A kalandozókat hosszabb ideje ismeri, és nagyon barátságos, majdnem apai jellemvonásokat tükröz. Segíti és ösztönzi őket. Az ő célja is az, hogy megtalálják a lányt.



Információ morzsák:

- Mindent elmond ami a Megbízás jelenetben le van írva. Mást nem.

Harc esetén:

- Mágiával, törrel, dobótörrel harcol
- Fegyverei [mérgezetek](#): 4. szintű, siker esetén: émelygés, kudarc esetén rosszullét

Gro-Ugon

Cédrus - a szerzetes

Cédrus egy öreg pyarroni szerzetes. Célja a hegyi ork hordák megtérítése, megszelídítése, bajbajutottak megsegítése. Ha nagy bajban van a kalandozócsapat, rossz nyomon jár, a szerzetes útbaigazíthatja őket, esetleg elkíséri őket egy darabon. Pénzt nem fogad el a szolgálataiért, esetleg csak élelmet.

A kalandozók öreg szentfazéknak nézik, és valóban az is. Már arra sem emlékszik, hogy milyen hitre kellene megtérítenie az orkokat. Egyébként pyarronita szerzetes. Életkora meghatározhatatlan, őszöregnek látszik. Az a csoda, hogy még ilyen jól tartja magát. A hegyi levegő csodákra képes, vagy a hideg tartósít? Nagyon szeret



beszélgetni, mesélni, ami saját bevallása szerint sem illik a remete létehez, de az érdekes emberekkel (pl. kalandozókkal) kivételt tesz. Néha beszéd közben elszunyókál, elfelejti miről is kezdett beszélni. Információkat adhat a kalandozóknak a hegyről, a környékbeli ork hordákról, arról hogyan érdemes őket elkerülni, hogyan lehet velük tárgyalni. Elmondja, hogy az orkok, bár vadak, istenek teremtményei, akik élnek, éreznek, szeretnek... Lehet velük beszélni, ha valaki kellő alázattal közelít feléjük.

Sok információt meg tud osztani, főleg az utazással, a hegyekkel, emberi és ork lélekkel, és szokásaikkal kapcsolatban. A megosztott információkat a kalandmesterekre bízunk. Például lehetnek olyan történeteket az orkokról, amit aztán később a kalandozók hasznosíthatnak, ha összefutnak velük.

Ha sikerül összebarátkozni a szerzetessel, amit nem nehéz elérni, akkor kapnak egy nagy tégely kenőcsöt, ami hegyi kecske faggyúja mellet ork vizeletet is tartalmaz. Ez a szerzetes saját fejlesztése, ami megtéveszti az orkok híresen jó szaglását, ezért könnyű elkerülni vele az ork felderítőket. Tíz ember bekenésére való adagot kapnak, ami akár a visszaútra is elég. Az ember azt hinné, hogy penetráns orkbűzt áraszt, de ez benne a trükk. Az emberi orr számára érzékelhetetlen mennyiségben tartalmazza az ork vizeletet. A kecskefaggyú szagának semlegesítésére a szerzetes szárított citromfű és kakukkfű keveréket használt. A receptet és azt, hogy honnan és hogyan szerzi az ork vizeletet, nem árulja el, vagy épp akkor nem jut eszébe.

Információ morzsák:

- Több ork nemzetség északnak vonul, az okát nem tudja.
- A kenőcse segít elbújni az orkok elől.
- A fájdalom próbákról tud információt adni.
- Az orkok kultúrájáról tud mesélni.

Fehér Sver - a nemzetség feje

A Fehér Halál nemzetség feje. 3-as szinten beszél a közös nyelvet (hála Cédrusnak). Részt vett a XIV. zászlóháborúban, és nem akar több vérontást. Békét akar a népének, de ugyanakkor meg akarja védeni őket mindenáron. Van egy fia, akit ennek szellemében próbál nevelni. Fehér Halál klán jele egy fehér kereszt, amit mindig büszkén visel, vagy egy festett fehér fém amulett formájában a nyakába akasztva, vagy a ruháinak a hátára festett módon.



Fehér Svergaug - a legidősebb fiú

Emberi években mérve 15 éves lehet. A szerzetestől kiválóan megtanulta a pyarroni közöst. Ha kell ő tolmácsol az emberek és az orkok között. A fiú ügyes harcos, bár a neveltetésének köszönhetően nagyon kíváncsi, ugyanakkor már több kudarcot is megélt ezért borzasztóan óvatos. Inkább kérdez, mint információt közöl. Ha a kalandozók ártanak neki, azzal kihívják a Fehér Halál nemzetség haragját.



Sivuurr - a sámán

Gyűlöli az embereket. Haragszik a Cédrusra a szerzetesre, mert le akarja téríteni az orkokat a helyes útról, ám mivel kiállta a próbát, ami elé Fehér Sver a nemzetség feje állította és házi kedvencként tartja, nem engedi, hogy ártson neki. Frusztrált, dühös, titokban, nagyon óvatosan mérgezi a szerzetest. Sajnos nem tudja, hogy ami az orkok számára lassú méreg, az embereknek rendellenesen hosszú életet adó gyógyír. Így, ha a kalandozókat megkínálja, és azok megisszák az általa ártó szándékkal kavart lötytyöt, felfrissülnek és gyógyulnak tőle. A sámán nem beszél a közöst. Képességei: gyógyítás Mf (orkokra), herbalizmus Mf (orkokra), Jóslás Mf, Időjóslás Mf, Csillagászat Mf. Sámán mágia nem tud használni.



Üvöltő Rozdon - a nemzetség feje

Az Üvöltő Farkas nemzetség feje, korántsem olyan barátságos és békeúró, mint Fehér Sver. Ő is részt vett a zászlóháborúban és a Kard Testvériség elleni harcban, de neki minden reménysége odaveszett. Két fiát és az összes feleségét megölték az emberek, és ezért mérhetetlenül gyűlöli őket. Hordája vad, fűti őket a bosszúvágy, onnan ismerhetőek fel, hogy nyakukban mindig ott lóg a csigolyacsontokból készített vörös medál. Ha véletlenül velük akadnak össze a kalandozók, annak mindig harc a vége. Rozdon célja, hogy egyesítse a Fehér Halál és az Üvöltő Farkasok nemzetségét. Ezért unokahúgát, Szellemfarkas Root-ot hozzá akarja adni Fehér Svergaughoz. Mivel Sver nincs meggyőződve arról, hogy a Fehér halál nemzetsége jól járna ezze a házassággal, húzza az időt, bár nem mondott kategorikusan nemet. Nem akar konfrontálódni a másik ork törzssel, de nála van az előny, hiszen a törzsi szokások szerint a fiának kell megszereznie magának Rootot. Rozdon Sivuurral szövetkezik az akaratának teljesítése érdekében.



Szellemfarkas Root - a menyasszony jelölt

Az ork menyasszony jelölt. Szintén fiatal kamasz ork lány. Semmi kedve házasodni, és nem érti mire fel a sietség. Ő élni, tapasztalni szeretne! Bár tetszik neki Svergaug, de inkább barátként gondol rá, mint házastársra. Elege van az egészből, és ha teheti, kiszökik a szerzeteshez. Hallgatja a meséit a világról, vágyik az életre, a kalandra. Ő kicsit beszél a közöst, bár félénk az idegenekkel.



Niare

Sundjuchigusan - serpa

Sundjuchigusan, de mindenki csak úgy emlegeti; a Serpa. Egy 55 éves, lecsúszott niarei kocsmatöltelék. Hajdan abból húzott busás hasznót, hogy átcsempészett ezt-azt a niarei határon. Jól ismeri határ gyenge pontjait, és otthonosan mozog a meredek, hófödte hegyvidéken. Jól ismeri a hágó rejtett és természetes csapdáit is. A kalandozók most is egy határhoz közeli kocsmában találják meg a hágó lábánál. Éppen elkártyázta az össze vagyonát és még annyi pénze sem maradt, hogy jó leigya magát. Hitelt próbál kicsikarni a kocsmárosból, de nem kap. Ekkor kiszúrja a kalandozókat, akik megpróbálnak vezetőt keresni a hágón való átkeléshez. Kevés idegen jár erre, ezért könnyű kiszúrni egy nem idevalósi szedett-vedett társaságot. Szituációtól függően megkérhet egy utcagyereket vagy egy pincérlányt, hogy ajánlja be őt a csapatnál. Úgy véli, ezzel a módszerrel több pénzt tud kicsikarni belőlük. Akár az utolsó rezét is odaadja a küldöncnek, hogy fényezze egy kicsit a képességeit a kalandozócsapat előtt. Jellemében furfangos, kapzsi, és megvesztegethető, de odáig sosem vetemedik, hogy direkt öljön. Képzettségei: Hegyjárás Mf, Időjóslás Mf, Nyomolvasás Mf, Erdőjárás Mf, Hangutánzás Af. Fontos! A serpa figyelmezteti a kalandozókat a lavinaveszélyre, ebben az időszakban!



Onimika Yumiko - a kiválasztott lány

Született: P. sz. 3699 - a játék idejében 16 éves tinédzser.

A viharos születést eseménytelen gyermekkor követte, legalábbis, ami a lány képességeit illeti. A születés körülményeiről lassan mindenki megfeledkezett. Csak később figyeltek fel újra a sok furcsa álmra. Az apja szerető gondoskodással neveli Yumikot, és bár ágyasai több gyermekkel is megajándékozzák, a kis Yumiko maradt a kedvence.

A vér szerinti családja - a tűzfolt miatt - gyakran "Napom és Csillagomnak" vagy *Napocskának* becézik.

P. sz. 3715-ben csinos nagylánnyá cseperedett. Néha kész hölgy, máskor viszont hisztis királynő. Apjával és nagyanyjával szemben mindig tisztelettudó. Tarodának néha már kifakadt egyszer-kétszer, de mivel Ő nem vevő a hisztire és önmérsékletre próbálja tanítani a lányt, Yumiko kénytelen volt belátni, hogy ezzel a módszerrel semmit sem ér el nála. A dajka kapja az összes hisztit és tiszteletlen megjegyzést.

Az ágyasokkal óvatos, távolságtartó, tisztelettudó. Nisitától fél. Az ágyasok gyermekeit, a féltestvéreit szereti és olykor tanítgatja, anyáskodik felettük. Atori kivétel (lásd Atori leírása).

A kalandozókkal kezdetben kedves és tisztelettudó, amíg a birtokon vannak. Negatív jellemvonás itt még nem derülhet ki róla. Ha a kalandozók több időt töltenek vele, előbújik belőle a kisördög.

Jellemző rá, hogy néha bal lábbal kel fel. Ilyenkor a szar is keserű. Senki nem tud jól szólni hozzá, kivéve a szerelme. A kalandmester kiválaszthat egy kalandozót. Jellemzően azt, aki a legnagyobb különbségű sikert ért el a szépségpróbával (az ellenkező nemből). Csak az Ő érveit fogadja el, bármilyen bugyuta érvei is legyenek.



Ha van harc- vagy kardművész a csapatban, Őt tiszteli. Vele ritkábban szemtelen és nem felesel. Ha túlzottan rendszabályozni próbálja Yumikot, annak a csapat látja kárát. Mindenki mással dacosabb és hisztisebb. Egy idő után elkezd kerülni a harcművész kalandozó társaságát.

Ha női kalandozó van a csapatban, vele szemben nyílt csodálatot érez, issza a szavait. Jellemformáló szerepe van, utánozza a női kalandozó jellemét, viselkedését, gyakori szokásait, és mondatait. Pl. smink, szépítkezés, öltözködés, ékszerek, és a kapcsolatait.

Más férfi kalandozót is tekinthet példaképének. Ezt a kalandmester választhatja ki, hogy ki legyen a csapatból. Lehet több kalandozó egy-egy jellemző tulajdonsága is.

Része akar lenni a csapatnak. Beleszól a beszélgetésekbe (persze, ha a KM úgy látja jónak). Ezzel a KM hátráltathatja, vagy előre viheti a csapatot a megoldásban. Ha a kalandozók figyelmen kívül hagyják és nem foglalkoznak vele, megszökik (lásd Színesítés).

Titokban elvehet dolgokat a kalandozóktól. Pl. Ha a kalandozóknak valamilyen titkos varázstárgya van, vagy egy olyan tárgy, amit nagy becsben tartanak (pl. kráni csatamén aszott bal füle). Yumiko a belső időt használja erre.

Ha van olyan képzettség a csapatban, ami látványos és Yumikor nem ismeri, nyaggatja a tudóját, hogy ezt meg szeretné tanulni. Itt a kalandozók megtapasztalhatják, hogy milyen gyorsan tanul. Alapszinten egy-két nap alatt megtanítható neki akármelyik nem tudományos képzettség. A nyelveket tanítás nélkül megtanulja. Pár óra alatt értő szinten, egy nap múlva 3-as szinten beszél a nyelvet. Ezért, ha a kalandozók idegen nyelven beszélnek előtte, csak figyelni és következő alkalommal, ha ugyanazt a nyelvet használják, már bele is szólhat a beszélgetésbe.

Yumiko fáradhatatlan. A csapat bármely tagját lepipálhatja mind mozgásigényben, mind beszédben.

Előfordulhat, hogy plátói szerelmet érezhet egy csapattárs iránt. Vele szemben elnéző, verset ír hozzá vagy szerelmes levelet, amit a csomagjába rejt. Ez mind a KM-en múlik.

“Fúúúj ezt utálok! Nem eszem meg!” “Túl kövér vagyok...” - tipikus tinédzser mondatok az étkezéssel kapcsolatban. Ha nincs más konfliktus, és unatkoznak a kalandozók, vagy a KM szeretné kibillenteni a csapatot, akkor előjöhethet a kaja kérdés. Yumiko bármire kijelentheti, hogy ez undorító és nem hajlandó megenni (még a pap által teremtett ételekre is). Általában olyan ételt szeretne enni, amit Niareben készítenek. Niarei kultúra ismerete hiányában a kalandozóknak fogalma sincs, hogy mi lehet ez. Ha van szakács szakmával rendelkező kalandozó, akkor neki lehet sejtése az ételről, de többnyire konyha kell az elkészítéséhez.

Ha kiderül Yumikor számára a kalandozók szándéka, hogy az Északi Szövetség kémhálózatának szeretnék átadni őt, három dolgot tehet:

- egyetért a kalandozókkal és támogatja őket a megvalósításában,
- nem akar máshová menni, szeretni a kalandot és a csapat része akar lenni,
- nem ért egyet a kalandozókkal, és nem is szeretne velük maradni.

Azt, hogy a feni opciók közül melyik valósul meg, a KM dönti el a kalandozók játéka és Yumikoval kialakított kapcsolata alapján.

Ha a kalandozók rosszul bánnak Yumikoval, vagy figyelmen kívül hagyják, akkor az első adandó alkalommal megszökik egyenes az ordani csapathoz.

Nem fog a kalandozó csapat helyett harcolni, inkább belső időben lelép vagy csak védekezik.

Különleges képességek:

- **Leplezett mágia:** minden különleges mágikus képessége leplezettnek minősül. A leplezés ereje az évek múlásával gyengül. Születésekor 20E és minden betöltött életévvel 1E-vel csökken (most 4E).
- **Teste ellenáll a tűznek és a hőnek:** minden ilyen alapú hatással szemben 20E védelme van.
- **Vére maga a tűz:** ha egy ellenséges szándékú esemény során, egy fegyver által kicsordul a vére, akkor hirtelen tűzaura csap fel körülötte. Ezt először 15 évesen tapasztalata meg, amikor Atorival gyakorlatozott. A tűzaura 5E erősségű és 5 körig tart.
- **A világ nyelvei:** a lány megért és megtanul beszélni bármilyen nyelvet, amit legalább 1 órán keresztül hall. Ezzel a képességével senki sincs tisztában, mert Niareben egy nyelven szóltak hozzá.
- **A tudás hatalom:** a lány egészen 20 éves koráig nagyon gyorsan tud minden, nem tudományos, képzettségeket megtanulni. Töredék idő alatt meg tudja tanulni, csak lesve, nézve és utánózva a technikát.
- **Anyai ösztön:** Bármilyen nő vagy nőstény, akinek a jellemében nincs benne a Halál, és megérinti (akár ruhán keresztül is), azt elragadják az anyai érzelmek és ösztönök. Meg akarja óvni a gyermeket, gondoskodni akar róla. Ez alapesetben nem feltűnő változás, de kritikus szituációkban kiderülhet, hogy úgy tekint rá, mintha a saját egyetlen féltett gyermeke lenne.
Ez a mágikus képesség a gyermek születésekor 60E asztrál mágiának felel meg, és addig tart, míg a lány meg nem találja az első viszonzott szerelmét.
- **Apai ösztön:** Bármilyen nem nő, vagy nem nőstény, akinek a jellemében nincs benne a Halál, és megérinti (akár ruhán keresztül is), azt elragadják az apai érzelmek és ösztönök. Büszke lesz rá, meg akar neki tanítani mindent, s meg akarja védeni őt a veszélyes külvilágtól. Ez alapesetben nem feltűnő változás, de kritikus szituációkban kiderülhet, hogy úgy tekint rá mintha a saját egyetlen féltett gyermeke lenne.
Ez a mágikus képesség a gyermek 3 éves korától alakul ki, amikor már folyékonyan beszél és kommunikál. Kezdetben 30E asztrál mágiának felel meg, s évenként 3E-el erősödik. Egészen addig tart, míg a lány meg nem találja az első viszonzott szerelmét. (Az írók eredeti története szerint, ez majd csak felnőtt korában történik meg.) Most ez: 66E erősségű.

Onimika Tamako - az atyai nagymama

A nagymama vékony szikár öregasszony, úgy 70 év körüli, nem harcol, de ez nem jelenti azt, hogy nem is tud. Hajdan szép nő lehetett. Fekete szemei szigorúan méregetik a kalandozókat, de a ráncai mosolygós emberről árulkodnak. Mindig udvarias, elnézi az idegeneknek, ha nem ismerik a niarei etikettet, bár ő maga ad a formalításokra.

Ő sokmindent tud a gyerek születéséről és az azóta történt eseményekről. Ha kedvesen, tisztelettudóan beszélnek vele, amit tud elmond.



Onimika Togai - az apa

Onimika Togai 50 éves niarei nemes. A felesége, Yumiko anyja halála után nem hozott új asszonyt a házhoz, megelégedett ágyasaival, akik több gyermeket szültek neki. A családi örökség legidősebb fiára száll, de kedvence mindig is Yumiko maradt. Különleges figyelmet fordított a taníttatására. Sokmindenre oktatja, amire futja a családi birtok bevételeiből. Mivel úgy gondolja, hogy a lánya nagy dolgokra hivatott, ésszerű érvekkel meggyőzhető, hogy elengedje a lányát a kalandozókkal. Kedveli a különleges pipadohányokat, alkoholt nem iszik. Tiszta fej, tiszta szellem, hosszú szabad élet! Az alkohol öl butít és nyomorba dönt. Nagyon kedveli a birtokon termelt zöld teát, amire méltán büszke. Ajándékoz belőle a kalandozóknak is. Nyitott a kalandozók irányában, mert meg akarja ismerni azokat, akikre rábízta a gyermekét.



Bármilyen érv elfogadható, amit kalandozók logikus érvek mentén vezetnek le.

Onimika Hieniko - az anya

(Yumiko születésekor - P. sz. 3699-ebn - meghalt. Most 46 éves lenne.)

Niarei nemesi családból származott. Togaival a házasságuk szerelemből, nem pedig az ősök által elrendelt módon jött létre. Ezzel kihívták több niarei nemes ellenszenvét. Hienikot nem érdekelték a formaságok. Tisztelte és szerette a férjét, amíg azt az istenek engedték neki. A házasságkötésük után egy évvel megszületett az egyetlen lánya, akiért az életét áldozta. Sohasem derült ki, hogy megérezte-e a gyermeke kiválasztottságát vagy sem. A születés pillanatában viszont már biztosan tudta, hogy a gyermeke nagy tettekre hivatott. Érezte, hogy egy égi hatalom keze nyúlt feléje, s utolsó erejét is beleadta abba a tűzaurába, ami körülvette az újszülöttet. Habár ő, a kis parány ember, nem érezhette, hogy a felé nyújtott segítő kéz mely istenség megnyilvánulása, de azt tudta, hogy mindvégig a lelkében élt, s az imái neki szóltak.

Satsura - a dajka

Anyja halála után Yumikot a nagymamája nevelte, amit később édesapja vett át. Mindketten szerető családtagként fordultak felé, ám mindvégig vele volt a születése óta Satsura, a dajkája.

Satsurát a közeli faluból hozták a birtokra Yumiko születése után. A születése körülményei kezdetben mindenki eltántorított attól, hogy megfogják a gyereket, de végül mikor a tűz kialudt a nagymama felemelte Yumikot, és mindenki láthatta, hogy a gyerek nem jelent veszélyt. Ennek ellenére mindenki vonakodott attól, hogy elvállalja a gondozását.



Kapóra jött, hogy a faluban a szegény sorsú Satsura elveszítette egyetlen fiát. A féjre a fronton harcolt, Ő maga pedig arra készült, hogy véget vessen az életének. Ekkor jött a hír a faluba, hogy a szülés után tűzhalált halt az Úr felesége és dajkát keresnek a kiválasztott gyermek mellé. Satsura ezt Kaoraku hívásának tekintette. Értelmet nyert számára mindaz a sok borzalom, ami vele történt, és azonnal jelentkezett a feladatra. Anyjaként szereti a gyermeket, bármire képes érte. Ha a kalandozók erővel próbálják megszerezni a gyermeket, akkor azt csak a dajka élete árán tehetik.

A tinédzser Yumiko esetén a dajka szerepe már háttérbe szorul. Bár Satsura ugyanúgy szereti Yumikot, ebben az életkorban már időszerűvé válik az elválás. Ha a kalandozók megkérdezik, hiteles információkat kaphatnak Yumikor gyermekéveiről.

Érdekes adalék, hogy a most 48 éves Satsurán az öregedés jelei szinte nem is mutatkoznak. Ennek nincs különösebb oka, de alkalmasint furcsa pletykák táptalaja is lehet.

Gokkan Nisita - első ágyas

A 45 éves Nisita szívből gyűlöli Yumikot, féltékeny rá. Úgy érzi, hogy elveszi az apa figyelmét a saját fiától, a legidősebb fiútól, az örököstől. Attól tartott, hogy Togai elherdálja a fia örökségét a lány taníttatására. Ezért folyton áskálódott a lány ellen, és ott próbált meg keresztbe tenni a lánynak, ahol csak tudott. Mindent elkövet, hogy megkeserítse a kislány életét. Kapóra jön neki a kalandozócsapat. Megpróbálja rábeszélni őket, hogy vigyék magukkal a lányt. Arra hivatkozik, hogy Togai második gyermeke a birtok örököse, de Togai hozzáállásával nem elégedett. Túl sokat enged meg a lánynak. Elszórja a vagyonát a lány iskoláztatására, mindenféle furcsa küzdőteret építtet neki. Ráadásul az idegen tűzpap is elejtette, hogy hagy itt embereket, akik majd vigyáznak a lány "örökségére"! Arra kéri a kalandozókat, hogy vigyék el Yumikot, mert így Togai tönkreteszti a birtokot. Ráadásul ha nem lenne itt a lány, akkor megszűnnének a rossz álmok, és végre nyugodtan alhatnak. Ez mindenkinek jobb lenne.



Mindent megtesz, hogy a lány eltűnjön a birtokról, de gyilkosságra nem hajlandó.

Atori - első ágyas fia

A fiú másfél évvel fiatalabb Yumikonál. Most 14 éves. Az apa fiaként neveli. Anyja áskálódása őt is megmérgezte, gyűlöli Yumikot, de ezt nem nyíltan teszi, mert apjának is igyekszik megfelelni. Néha kedves, negédes és barátságot színlel, a háta mögött meg ott árt a lánynak ahol tud. Ezért Yumiko sem szereti. A harcban néha Yumio gyakorló partnere is szokott lenni. Jó harcos a fiú, de Yumiko sokkal jobb. Mindkettejük Taroda mester tanítványai. Mivel Taroda is inkább Yumikoval foglalkozik, Atori úgy gondolja, neki sokkal jobb lenne, ha a lány elmenne a kalandozókkal. Ha valaki beszél vele, őszintén elmesél minden családi titkot amit Yumiko születéséről hallott, és hogy valamiért kiválasztottnak tartják. Illetve elmeséli az utolsó közdötéren történt eseményeket is, amikor Yumiko "kigyulladt".



Ari, Umi, Shami, Teisa - további ágyasok

Ari (41), Umi (39), Shami (38), Teisa (36) évesek. Ők elfogultabbak vagy semlegesek a lánnyal kapcsolatban. Van, aki úgy véli jobb lett volna a gyerekeknek, ha az anyja után megy, mások viszont szeretik. Shami és Teisa közeli kapcsolatba kerültek a gyerekekkel és szeretik, Ari és Umi kezdetben semlegesek voltak, de Nisita meggyőzte őket, hogy a gyermek csak bajt hoz az udvarház népére. Mindannyian szívesen pletykálnak a gyerekről a kalandozóknak, csak egy kicsit másképp. Shami és Teisa büszkék és áradoznak a gyerekről, aki a születése nehéz körülményei ellenére bájos aranyos és szépen fejlődik. Ari

és Umi szerint pedig bajt hoz a családra ez a baljós lángoló születés. Információkat csepegtetnek a kalandozóknak a születés körülményeiről.

Az ágyasok gyerekei: Mato (f, 9), Uda (f, 6), Jari (f, 3), Ichuri (n, 9), Yumi (n, 7), Cunagi (n, 4). Némelyikük jobban mások kevésbé szeretik Yumikot. A legkisebbek szeretik. A 3 éves kisfiú Jari kezdetben fél a kalandozóktól, ha összebarátkoznak vele minden kérdésükre őszintén, a három éves szintjén válaszol. Az apróságok előtt a múlt nem tiszta. Nagyon sokat beszélnek, de a kalandozók a sok zagyvaságból és a hirtelen témaváltásoktól nem biztos, hogy megértik őket. Pl. kérdezik a szakácsnőről és közben eszébe jut, hogy a szakácsnő két héttel korábban megégette az ujját és jajgatva rohant ki a kúthoz hideg vízbe dugni a kezét. Vagy beszélnek az örök szokásairól, majd hirtelen eszükbe jut, hogy mi lenne, ha egyszer rálépne az egyik Cirmi farkára és az milyen vicces lenne, ahogy a cica szőre az égnek mered... és ettől kezdve már a macskáról beszélnének.

Az idősebb gyerekek félénkebbek, tisztelettudók és a kérdésekre válaszolnak, de csak tömönatokban. El kell nyerni a bizalmukat ahhoz, hogy megeredjen a nyelvük. Ezt leginkább finomságokkal vagy izgalmas mesékkel lehet. A kalandmester bármit a szájukba adhat, hiteles vagy hiteltelen információt is, a csapat igényeire szabva.

Uri Taroda

A most kb. 70 éves Uri Taroda volt az a niarei szerzetes, aki álmodt látott Yumiko születésekor. Ennek hatására elindult megkeresni a lányt. A lány vállán látható tűzfolt alakjának képe beleégett a retinájába, és ha kérdezik, el tudja mondani az alakját, pedig sohasem látta. Taroda úgy érzi az a küldetése, hogy megtalálja és tanítsa a gyermeket. Ezért felkereskedik a hegyi kolostor védett magányából, és az ösztöneire hallgatva keresi a csecsemőt.



Uri Taroda egy - a kevesebb, mint egy tucat - harcművész szerzetesek közül, kik még alkalmazzák az ősi Long-de-jueqi stílusú harcmódot. A modern Niarében már csak ennek az ősi stílusnak az egyszerűsített, kevesebb kötöttséget és lehetőséget tartalmazó változata maradt fent, a Sárkány stílus. Ezt az ősi harcmódot adta át az ifjú Onimika Yumikonak.

Taroda 12. szintű, vak harcművész mester. Csak akkor harcol, ha mindenképp elkerülhetetlen, inkább belső idővel operál.

Taroda fontos szerepet tölt be a gyermek életében. Ő nevelte harcművésszé. Nagy bizalommal és szeretettel bánik Yumikoval, bár a mester-tanítvány viszony megvan köztük. Yumiko mindig tisztelettudóan viselkedik vele. Ő az egyetlen, akivel szemben feltétlen engedelmességet tanúsít, és többnyire nem pimaszkodik vele. Taroda érzi, hogy még sokat adhat Yumikonak, de előtte meg kell tapasztalnia a világot, hogy igazán beteljesíthesse a sorsát. Tudja, hogy a tapasztalás elengedhetetlen ahhoz, hogy levetkőzze ifjú kora szeleburdiságát, kiszámíthatatlan vakmerőségét. Támogatja, hogy a lány elmenjen a Maximiliennel, de feltétlenül ragaszkodik hozzá, hogy egy év múlva újra találkozzanak.

A kalandozók érkezésekor nincs jelen a birtokon. Egy hónappal korábban elindult egy zarándokútra az Ezer Szóhoz, ahol fiatalkorában először hallotta az Égi Sárkány hangját a lelkében. Úgy érzi, hogy újra szüksége van Kaoraku tanácsaira, hogy érezze, miben tud segíteni a Kiválasztottnak.

Maximilien Morilian - főnix

Maximilien Morilian Ordanban született és ott is nevelkedett. A Tűzkobrába vetett mély hite az egyházi pálya felé terelte az útját. Már nagyon hamar felismerték a tehetségét mind harci, s mind mágikus téren. Így a Tűz Táplálói Rend kiemelte és a Főnixek közé rendelte, hogy fegyverrel és a hitével támogassa a Ordant és a Tűzkobra terveit.

A fiatal Maximilien is be lett válogatva abba az ordani csapatba, mely a kiválasztott keresésére indul P. sz. 3699-ben. Sajnos kezdetben nagyon kevés információjuk volt arról, hogy merre kell keresni a lányt. Ráadásul, összeakadtak egy másik csapattal, feltételezése szerint a Kard Testvériség embereivel, akik gyakorlatilag az összes társát megölték. Szerencsésnek érezhette magát, hogy ő megmenekült. Megfogadta, hogy így is, egyedül, folytatja a feladatát. Több kaland és viszontagság után sikerült azonosítani a látomásban szereplő hegyet. Így Niare felé indult.

Majdnem tizenöt évvel az indulása után elérte célját, és találkozott Onimika Yumikoval. S azonnal nem, de egy küzdőtéri edzés után (lásd Yumiko leírását) megértette, hogy miért Ő a kiválasztott.

Az ott eltöltött egy évben Tarodával együtt tanígtatták a lányt, s próbálták felkészíteni a külvilágra, az élet kihívásaira. Ez idő alatt több üzenetet is küldött Ordanba, de egyre se jött válasz. Sajnos a Világgyűrű meggátolt minden más kommunikációs formát a hagyományos írott levélen kívül. Ezeket a leveleket sikerült a toroni kémnek megszerezni. Viszont az ordani válasz már nem ért vissza Niarébe.

Amikor a kalandozók betoppannak Tian'huangba, Maximilien megint a partmenti halászfaluban tartózkodik, hogy egy újabb levelet küldjön Ordanba. Csak az után érkezik vissza, hogy a kalandozók továbbálltak.

Kinézete: 190cm magas, fekete rövid hajú, barna szemű, szikár, a 40-es évei felé közelítő ordani férfi. Ruházata általában fekete. A régi köpenyébe, amit az utazóládája mélyén tart, mélyvörös lángnyelvek vannak varva. A hátán egy hosszúkardnak kinéző fegyver van. A lova egy testesebb niarei barna csődőr.

Jelleme: nyitott és jó kommunikációs képességekkel van megáldva, de hajlamos a bezárkózásra, főleg ha eszébe jut az a sok veszteség, ami az eddigi utazásai során érte. Az idegenekkel szemben kezdetben kimért, de hamar megtalálja velük a hangot. Yumikot nagyon tehetséges és tényleg különleges lánynak tartja. Habár ezt soha sem mondaná ki, de rajong érte, és gyermekeként óvja. Folyamatosan őrlődik a küldetése, és a rejtett vágyai között.



A kalandozók csak akkor találkozhatnak vele, ha legalább egy hetet töltenek az Onimika birtokon. Az ordani csapattal karöltve, ekkor ér vissza a tengerparti halászfaluból.

Ordan

A csapat motivációja

Hárman Ordanhoz végletekig hűek. A negyedik tag pedig egy pedig egy pyarroni pap, aki nemcsak a vezetői szerepet tölti be ebbe a csapatban, hanem az Északi Szövetség kémje is. Ordan szemében azért különleges ez a csapat, mert nagyon régóta beszivárgó és kém tevékenységet végeznek a Tűz Táplálói Rend számára. Egy olyan csapatot alkotnak, ami merőben más eszközökkel operál, mint az ordani elit egységek. A Tűz Táplálói Rend is elismeri, hogy bizonyos helyzetekben ők a legjobb megoldás.

Természetesen a Rend berkeiben néha-néha felmerül, hogy a négyekben nem lehet maradéktalanul megbízni, de az eddigi számtalan megbízást tūpontosan, Ordan szándéka szerint oldották meg. Bízna bennük. Ők nemcsak vakon követik a Rend parancsait, hanem gondolkodnak, optimalizálnak, és olykor érzelmi alapon döntenek. Tudják, hogy az erőszak sokszor a visszájára fordul, s nem hozza a várt eredményt. Ha nincs más megoldás, akkor átadják a terepet, és Sogron lángja perzsel.

A csapat nagyon ügyel az álcájára, szinte minden nap, más-más bőrébe bújnak. Ezt szinte művészi módra fejlesztették. Az eltöltött idő alatt, fél szavakból, finom jelbeszédéből is megértik egymást.

Eleinte úgy tekintenek Yumikora, mint akit ki kell menekíteni egy bántalmazó környezetből. Később, a kalandozók hozzáállásától függően, ez változhat.

Ara - tiadlani bárd (fedőneve Láng)

Arát 10 évesen szabadították ki az ordaniak a toroni rabszolgaságból. Isteni tehetsége a zenéhez már akkor is megmutatkozott. Az ordani titkosszolgálat úgy vélte, kiaknázhatja a benne rejlő lehetőséget, bárdnak tanították. Mestere nem más, mint a híres félelf dalnok Erhan. Láng ordaninak vallja magát, hálás és hűséges a szervezethez. Kreatív, lobbanékony természetű művészlélek, ezért a Láng fedőnevet kapta. Az évek alatt kiválóan megtanulta uralni az indulatait, de ha lehetősége adódik egy jó kis kocsmái verekedésre, örömmel csatlakozik hozzá. Az álcázás és az illúziók mestere. Bármikor, bárkivé képes átalakulni. Mindig az aktuális szituációhoz legjobban passzoló alakot ölt fel.



Vren - erigowi tolvaj (fedőneve Szikra)

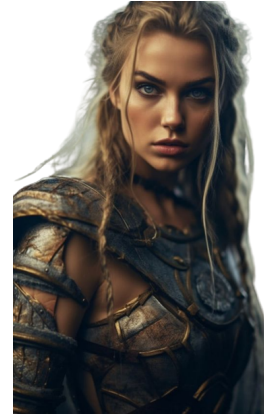
Vren 21 éves, de 5 évet bátran letagadhat. Férge, törékeny tinédzsernek látszik. Utcagyerekként kezdte pályafutását és egy küldetés alkalmával onnan is szedte össze a csapat, félholtra vert állapotában. Az erigowi tolvajklántól vette meg Láng tanítója, aki éppen újdonsült tanítványát vitte a legendák tornyába. Szikra anyára, nővérre, családra talált a lányokban. Szereti csapattársait és nagyon élvezi a titkosszolgálatnak végzett munkát. Hűséges és hálás ő is. Nagyon férge és ügyes. Kis termete miatt mindenhova befér. Nagyon ügyesen bánik a fúvócsővel, melynek segítségével ártalmatlan mérgekkel kábítja, altatja el ellenfeleit. Ügyesen állít csapdákat és



ügyesen fel is fedezi a mások által állított csapdákat. Zseniális színészi tehetsége van. Az elme erejét alap szinten használja.

Niora - ereni fejedő (fedőneve Hamu)

Ereni félelf. Nem túl beszédes, inkább a tettek embere. Higgadt és türelmes, kiváló megfigyelő - ezért a Hamu fedőnevet kapta. Bámulatos állóképessége van, és nagyon jó harcos, a közelharc a specialitása. Nyomolvasás és eltüntetés mestere. Láanggal együtt mentették ki a toroni rabszolgasorsból, hűgként szereti Lángot. Fegyvertestvéreinek nevezi, ügyesen harcolnak együtt. Fél szavakból pillantásokból is értik egymást. Ő is hálás és hűséges Ordanhoz. A toroni rabszolgaság sajnos nem múlt el nyomtalanul, hátán korbácsnyomok láthatók, vállán pedig egy eltávolított tetoválás hege. Ő is mestere az álcázásnak és a hangutánzásnak. Ha kell mellébeszél és mestere az emberismeretnek is.



Sybella - haonwelli Ellana pap (fedőneve Parázs)

Parázs Haonwellben született és a többiekkel ellentétben ő ismerte és szerette a családját. Hét évesen nagy büszkeség érte, Ellana Nővérei maguk közé választották és egészen az utolsó zászlóháborúig csak nekik dolgozott. Most is az ő nevükben és érdekükben tevékenykedik. Kettős kém az ordani csapatban. E miatt, a többieknél is jobban ügyel az álcájára.



Sybella a zászlóháború idején egyedül maradt északon, és a harcok áradatában összehozta a sors Lánggal, Hamuval és Szikrával. Ekkor még a csapat vezetője Láng tanítómestere, a félelf Erhan volt. Parázs neve pedig akkoriban Léna volt. A csapat egy csodálatos és fájdalmas szerelmi történet szemtanúja lehetett a harcok idején, aminek sajnós Erhan hősi halála vetett véget. Léna átvette Erhan szerepét, hisz egyrészt ez volt a feladata, másrészt a csapatnak vezetőre "volt szüksége". A háború viszontagságait így élték túl együtt. Léna megszokta szívének fájdalmát csillapította a csapat „Erhan gyermekeinek” védelmezésével, és hazavitte őket Ordanba. A Rend kezdetben nem bízott a kívülről jövő idegenben, de tettek vele egy, majd még egy, majd még több tucat próbát. Sikerült neki mind, hibátlanul. Így Léna megkapta a Parázs fedőnevet. Ezt a nevet nem volt nehéz megszoknia, mivel még Erhan ragasztotta rá anno, becenévként.

Ordan számára azóta sem derült ki, hogy Parázs egy északi kém, azt sem tudják, hogy Ő Ellana szent papja. A zászlóháború óta, azaz több mint 15 éve vezeti a csapatot. Senki sem gyanakszik rá, az álcája tökéletes.

A csapat legnagyobb erénye, hogy eddig szinte harc nélkül a lehető legnagyobb titokban intézték el a rájuk bízott feladatokat. Vannak olyan megfigyeltjeik, akik a mai napig nem tudják, hogy valaha is megfigyelés alatt álltak. Stratégiájuk leginkább az, hogy változatos álcákban épülnek be rövidebb hosszabb időre a megfigyelt személyhez.

A feladatra azért választották ki éppen őket, mert nemük folytán alkalmasnak tartották arra, hogy elhozzanak egy gyereket az otthonából.

Használt nevek (ordani csapat)

Az ordani csapat által használt nevek (karakterképek az arcképcsarnokban).

Női nevek:

- Dar Sintanna
- Alges Liran
- Oionus Amaressa
- Han Tillaresse
- Tafeal Kerna
- Gavayla Karina
- Dyl Issa
- Devalto Lore
- Cal Krien
- Tor Yverna
- Wer Loreana
- Er'athorn Valyen

Férfi nevek:

- Diarm Erin
- Cein Uon
- Niddor Roln
- Hor Darin
- Ran Sal
- Dia Akrin
- Erdan Eracon
- Rawa Akriun
- Marre Elie
- Ber Reveracon
- Han Ribalmon
- Garawial Isagrimus

Egyéb északiak

Ork portyázók Niarében

P. sz. 3715-ben egyes ork nemzetségeknek sikerült utat találni a Világgyűrűn át. Arról nem szól a fáma, hogy ezt mivel, vagy kinek a segítségével érték el, de betörték a niarei tartományokba.

Az egyik ilyen portyázó csapat a Tian'huang falut felé halad. Fosztogattak, gyújtogattak, és rohamos tempóban közelednek ehhez a faluhoz is. A fosztogatók száma változó; 5-50 között van attól függően, hogy hol milyen ellenállásba ütköznek.

Tiadlani rabló "lovagok"

Habár a tiadlani főbb hajózási és szárazföldi úthálózat viszonylag biztonságos, azért van még sok önjelölt "igazságosztó". Kis létszámú rablóbandák több helyen is tanyát vertek. Általában kisebb létszámú kereskedőkaravánokat, vagy utazó csoport támadnak meg.

A rablók általában gyávák, csak akkor támadnak, ha nyeregben érzik magukat, vagy túl sok törpe pálinkát ittak. Egy ilyen rablóbanda támadhatja meg a csapatot.

Vas fiai ork zsoldos hadsereg

A toroniak (vagy bárki más rabszolgotartó szervezet) felbérelt egy osztagot a Vas Fiaitól, hogy hozzanak számukra rabszolgákat. Ők zsoldosok, ott harcoltak a zászlóháborúban is, ahol megfizették őket. Nagyon agresszívak. A tetemre hívás alkalmával ők is lehetnek a rabszolgákat szállító csapat.

Függelék: Karakteralkotási irányelvek

KESZK (publikus)

A szokásos könyvek: ETK, MTK, HGB, PPL engedélyezettek, illetve a Rúna cikkekéből, azok, amik az alábbiakkal nem ellentétesek (pl.: tolvaj felszerelések, bárd hangszerek, bárd szervezetek, Slan útja, harcművész fegyvertára, alkímia, méregkeverés).

Szintek (publikus)

A modul egy 4-5 főből álló kalandozócsapat számára készült. A javasolt az 5-6. (de legalább 4.) szintű karakterek megalkotása.

Maximum 3500 TP-ből lehet karaktert alkotni. Tulajdonság növelési költség: 80 TP, Kf költség: 200 TP.

Megkötések (részben publikus)

A kalandmodul az ember- és életközpontú karakterek jellemére épít. Így a karakteralkotással kapcsolatban a következő megkötésekkel rendelkezik:

- **Nem hozható olyan faj / kaszt**, melyről egyértelműen kiderül, hogy egy zászlóháborúban a vörös vagy a fekete hadurakhoz csatlakozna inkább.
- **Javasolt** olyan jellemű, fajú, kasztú karakterek kidolgozása, kik az **Északi Szövetségben elképzelhető pozitív jelleműnek** számítanak.
- A Játékos Karakterek az Északi Szövetség kémhálózatának tagjai. Így a képviselt értékekkel ellentétes jellemű, vagy gondolkodású karaktert nem fogadunk el.
- Jellembeli megkötések
 - Tiltott minden olyan jellem, melyben megjelenik a Halál
- Faji megkötések
 - Játsható fajok: ember (0 TP), félelf (400 TP), udvari ork (400 TP)
- Kaszt megkötések
 - Tiltott:
 - iker- és váltottkaszt,
 - minden olyan kaszt/alkaszt, aki képes varázslói mágiát használni,
 - minden pyarroni panteonon kívüli pap főkasztú karakter, plusz Orwella felkentjei és,
 - minden olyan kaszt/alkaszt, melyet főleg a Sheraltól délre tanítanak vagy képeznek ki.
- Szintbeli megkötések
 - Minimum 4. szintű karaktereket lehet csak alkotni.
- Tárgyi, vagyoni megkötések
 - Szint * arany induló vagyonnal kezd,
 - Mágikus tisztaságú drágakő az ETK-ban lévő szorzóval számítható (azaz 1 karát = érték * 10),
 - Varázstárgyak: 1 Mp = 1 a + a tárgy egyéb költsége,
 - Méreg a szokásos módon,

- A maradék TP-k; 10 TP = 1 ezüst arányban válthatók be.

Előttörténet (publikus)

Minden Játékos Karakter a XIV. zászlóháborúban a vörös hadurak soraiban harcolt, vagy fiatalként megtapasztalta a háború borzalmait. Az ott átélt traumák miatt megfogadták, hogy nem oltanak ki (több) életet. Ez után csatlakoztak az Északi Szövetség kémhálózatához (ez a modul kezdete előtti fél évben történt meg).

A játékosoknak le kell írniuk a karakterük előttörténeteibe, hogy:

- Milyen trauma érte őket a Zászlóháborúban.
- Miért fogadták meg, hogy nem ölnek soha vagy soha többé.
- Miért akartak csatlakozni az Északi Szövetség kémhálózatához.

Bónuszok

Képzettségek (publikus)

A kapott képzettségeket a csapat eloszthatja a csapat tagjai között, bármilyen kombinációban. A kapott képzettségek fejleszthetők a megfelelő Kp ráfordításával. Minden kapott képzettséget (és az esetleg rá költött plusz Kp-eket) külön fel kell tüntetni a karakterlapon, a leírásban.

P. sz. 3715:

- vakharc Af
- hadvezetés Af
- birkózás Af
- fegyvertörés Af
- zsonglőrködés Af
- ének/zene Af

Bónusz képzettség (titkos)

Ha a KM indokoltnak látja a Játékos Karakterek a modul kezdetén a **bemelés alkalmával** kapnak 10 pontnyi KP-t, amit csak a **niarei nyelvismeretre** költhetnek el. Ők döntenek el, hogy ez milyen arányban oszlik meg a csapattagok között.

Felszerelés (publikus)

Korábbi próbatételek és kalandok során a következő tárgyak maradtak meg a csapatnál:

- Gyógyital I: két kisebb, és egy komolyabb sérülést gyógyító ital (2-2 ÉP, 8 ÉP).
- Gyógyital II: két kevésbé súlyos és egy súlyos betegség gyógyítására alkalmas ital.
- Két ló (utazó), lószerszámokkal.
- Egy darab üres, tenyér méretű, fa ékszeres dobozka.

Ezeket bárhogy el lehet osztani a csapattagok között, vagy akár el is lehet "veszíteni".

Függelék: Fontosabb területek, országok

Tiadlan

A Hármaskiráltság sokszínűsége, különös hagyományai gyakorta ejtik ámulatba az idegenből jötteket. Az utazók által leggyakrabban látogatott tengerparti nagyvárosokban nyüzsgés az élet, furcsák a szokások és pocskék a közbiztonság. Rengeteg az utcákon a koldus, a kurtizán; éjjel rablógyilkosok, nappal zsebtolvajok lesnek az idegenre. Ám ha valaki a Dwyll Unió vagy Ilanor felől lépi át a határt, hetekig utazhat az erva lovagok birtokain átvezető kiváló utakon anélkül, hogy néhány kóbor harcművésztől és niarei vonásokat viselő kereskedőtől eltekintve bármi különössel találkozná; bár a hegyvidékeken elő-előfordulnak rablótámadások. Vidéken olcsó az élelem és a szállás egyszerű, de otthonos az országúti fogadóban. A használati tárgyakat azonban borsos áron adják. A nagy városokban ennek épp a fordítottja jellemző; olcsó és jó minőségű használati tárgyak, de drága az élelem és szállás. Az ország lakosai többnyire vendégszeretőek és udvariasak, örömeányai messze földön híresek. Az utazó azonban jól teszi, ha elsajátítja az itteni, szertartásos udvariasság alapjait, hogy tapintatlansága miatt ne értetlen tekintetek és elnéző mosolyok kísérjék tétova lépteit, hanem szóra nyíló ajkak és segítő kezek.

Gro-Ugon

Gro és Ugon erősen tagolt, alacsonyra kopott röghegyeit sűrű erdőségek borítják; a lombhullató faféléket csak a legmagasabb régiókban váltják fel a tűlevelűek, a hóhatár fölén azonban egyetlen orom sem emelkedik. Ásványi kincsekben gazdag vidék ez, ám kiaknázásukat megnehezítik a kedvezőtlen környezeti viszonyok; a gyalogos közlekedést mindenfelé szurdokok, szakadékok, vetődések akadályozzák, a folyók rövidek és sekély medrűek, sokat kanyarognak, a ladikhajózást zúgók és zátonyok veszélyeztetik. A hegyek lábánál terméketlen sztyepp terül el, növényzete gyér, talaja szikes és egyenetlen. E zord táj ad otthont Észak leginkább félreismert, legtöbb előítélettel sújtott népének: a vad orkoknak.

Orkok persze másutt is élnek Yneven, bár távolról sem olyan nagy számban, mint azt egyes krónikások elhitetni igyekeznek olvasóikkal. Eredetileg vadászó és ragadozó életmódot folytattak, rablókká és fosztogatókká később, a civilizáltabb fajok nyomására váltak: így is, úgy is kiterjedt szállásterületekre van szükségük viszonylag csekély lélekszámú népesség eltartására. A gro-ugoni hegyekben száz-százhuszezer ork él, három-négyszer ennyi goblinnal együtt, akik gyakorlatilag a rabszolgáiknak minősülnek.

Gro-Ugon lakosságát a hegyekben a bányagazdaságokban robotoltatott rabszolgák sokasága egészíti ki, a sztyeppén pedig a Kard Testvériség elszórt rendházai; ezeket azonban a tizennegyedik zászlóháborút követően az orkok javarészt felégették és lerombolták. A teljes népesség, minden fajt összevetve, nem haladja meg az egymillió főt (kb. 2 fő/mérföld²), s már ez is erősen igénybe veszi a kopár vidék eltartóképességét.

Az emberek többnyire csak rabszolgaként vagy portyázó csapatok tagjaiként juthattak el Gro-Ugon gyepűjére. Ha az emberek valahol látványos erőfölényben vannak, akkor esély nyílik tárgyalásra is.

Jelenleg, P. sz. 3715-ben, a Hat Törzs szövetsége él Gro-Ugon gyepűin; a VÉRIVÓK, a LÁTÓK, a KACAGÓK, a HOLDIMÁDÓK, az IRTÓZTATÓK, és az Irgalmatlanok. Minden törzs, lélekszámától függetlenül, húsz-huszonkét nemzetségre tagolódik.

Az utolsó zászlóháború már rég, a Testvériség elleni véres küzdelmek emléke már többé-kevésbé kifakult. Az orkok szorgalmasan nevelik a következő nemzedéket, csak a nagy öregek, bölcsék emlékeznek a régmúlt időkre. Nagyon sok a fiatal ork, mind tetterre kész és vad. Ellenben nem túl megfontoltak és figyelmesek. Gyakoriak az egymással való hadakozások is. Ez évre esik Birak gal Gashad halála is. A modulban nincs meghatározva, hogy az események a nagy ork hős halála előtt vagy után történik. Ha a KM szerint jobban illik ez az esemény az adott szituációhoz, akkor erre is van opcionális lehetőség.

Niare

Niare mindig is egy elzárt közösség volt. Az egymás után jövő háborúk, és persze Gro-Ugon közelsége évről évre arra sarkalta Niare népét, hogy még erősebbé tegye a Világyűrűn lévő védműveit. Türelmesen, aprólékos munkával egyre több erődöt, szerzetesi kolostort, természetes és mágikus csapdát, akadályt építettek, ezzel egyrészt áthatolhatatlanná téve a Niarét körülölelő hegyeket, de egyben elvágva magukat a külvilágtól.

Niare az átlagember számára elérhetetlen. Ez mind igaz a niarei emberekre és a világ többi részére is. Időnként van arra precedens, hogy egy kisebb-nagyobb kompánia bebocsátást nyer az Égi Sárkány birodalmába, illetve ez már fordítva is megtörtént (lásd Mogorva Chei hitvесе).

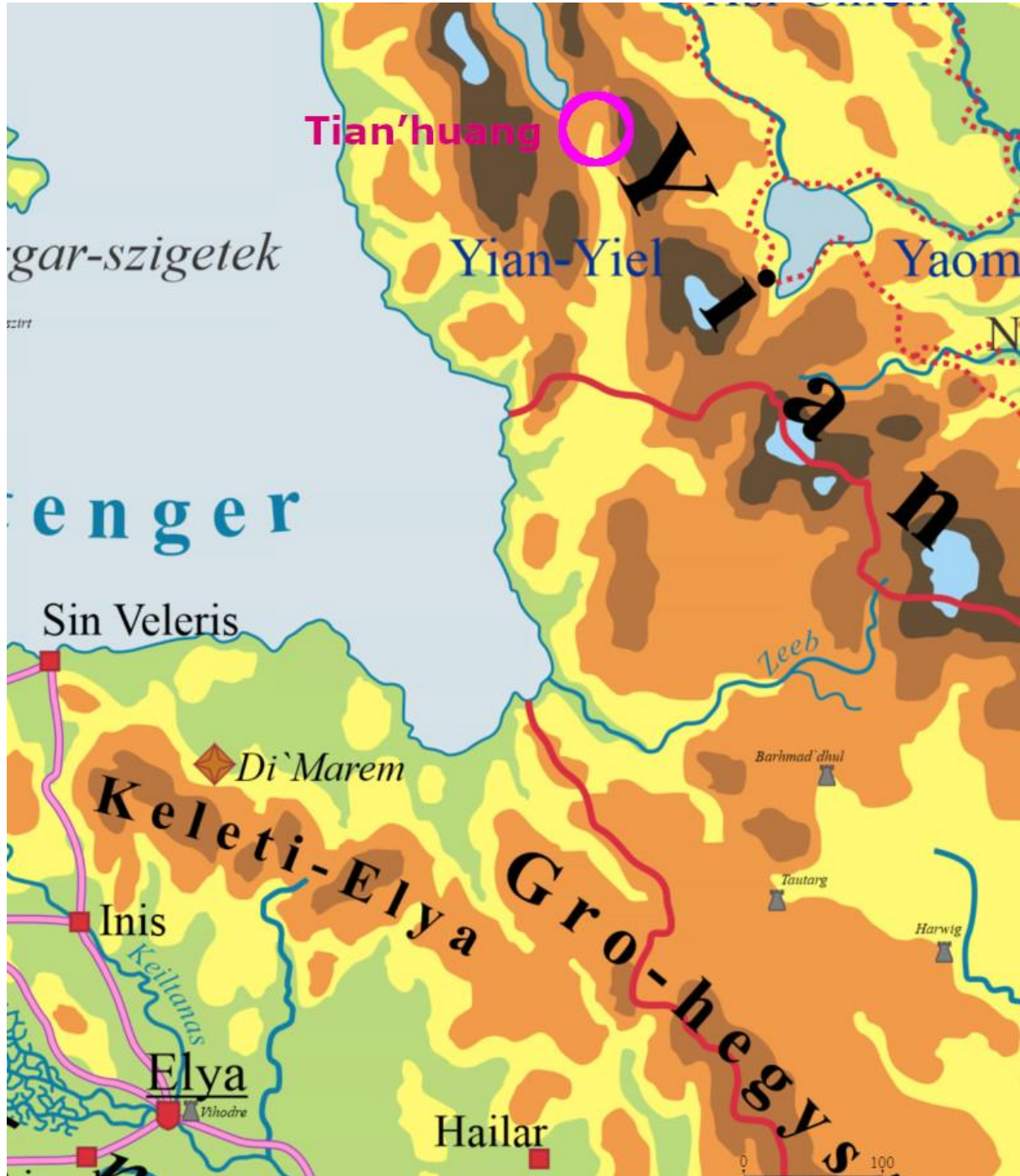
Habár a Sárga Császárság törekszik is arra, hogy elzárkózzon a világ más részei elől, ezt azért maradéktalanul nem tudja megtenni. Egyrészt a délről, fel-fel tűnnek ork portyázók, akik a Yian-Yiel lábánál élőket rendszeresen megtámadják. Másrészt a niarei emberek sem mind patyolat becsületesek. Az alvilági érdekszövetségek miatt, vannak "járható" utak a hegyeken át. Számukat akár jelentősnek is lehetne mondani, de ezeket az titkos utakat nem véletlenül nem mesélik el fűnek-fának a tolvajcéhék. S harmadik csatorna a hivatalos, az államgépezet által felügyelt, főleg a tenger melléki minimális kereskedelem és postaszolgálat.

P. sz. 3715-ben a Kuan dinasztia folytatja az enoszukei betörés utáni helyreállításokat. A démoni birodalommal történő korábbi összecsapás súlyos sebeket tépett fel mind Niarében, mind a keleti tengereken. A keleti tenger gyakorlatilag hajózhatatlan lett a temérdek szörnytől. A flotta sziszifuszi munkával elkezdte megtisztítani Niare keleti partját, helyreállítani a korábbi ellenőrzést, de a modul kezdési időpontjában még nem volt biztonságosan hajózható útvonal.

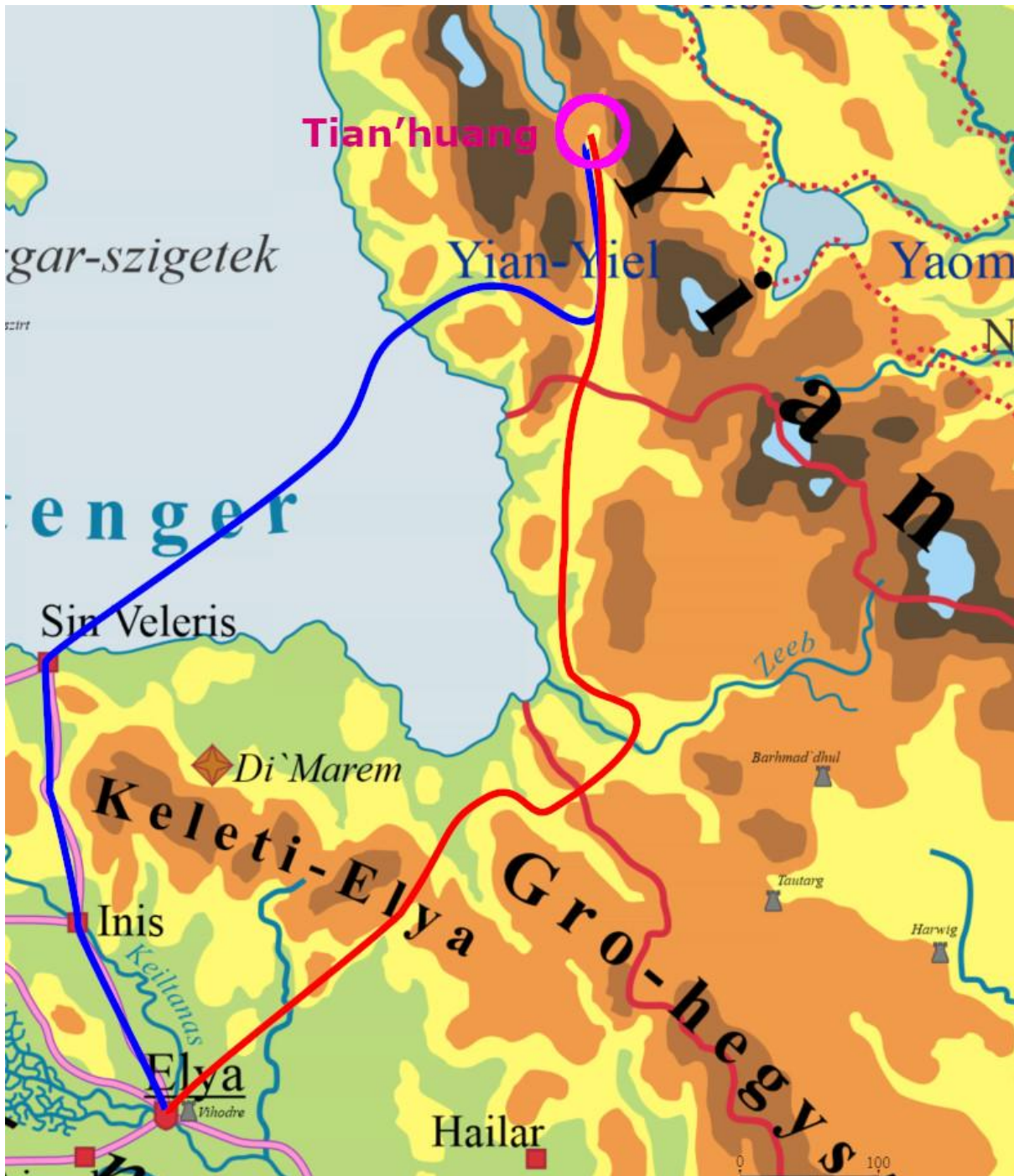
A XIV. zászlóháború után valami megváltozott / változik Niarében. A Sárga Császárság megpróbálja újra felvenni a kapcsolatot a külvilággal. Több kereskedőt küldenek a tenger mellékekre, aktívabb postaszolgálatot próbálnak kiépíteni. A roppant nagy állami gépezet lassan, nagyon lassan beindul. Túlszabályozva, ellenőrizve mindent és mindenkit. E nyitási kísérlet azonban nem kerüli el a többi északi állam figyelmét sem. Nyitott szemmel követik a niarei változásokat, legalábbis azokat, amik kívülről és indirekt látszanak.

Függelék: Térképek

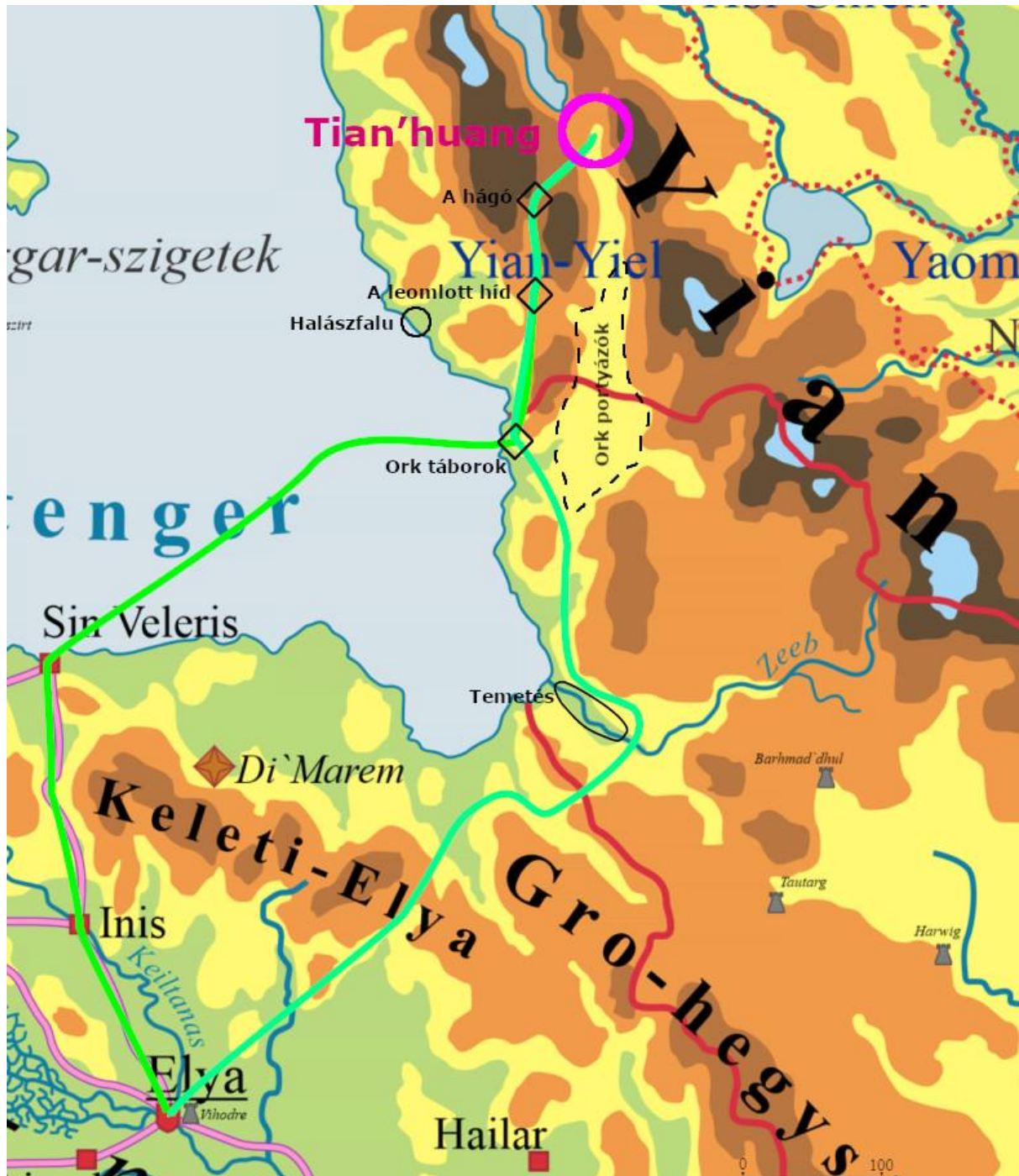
Áttekintő térkép



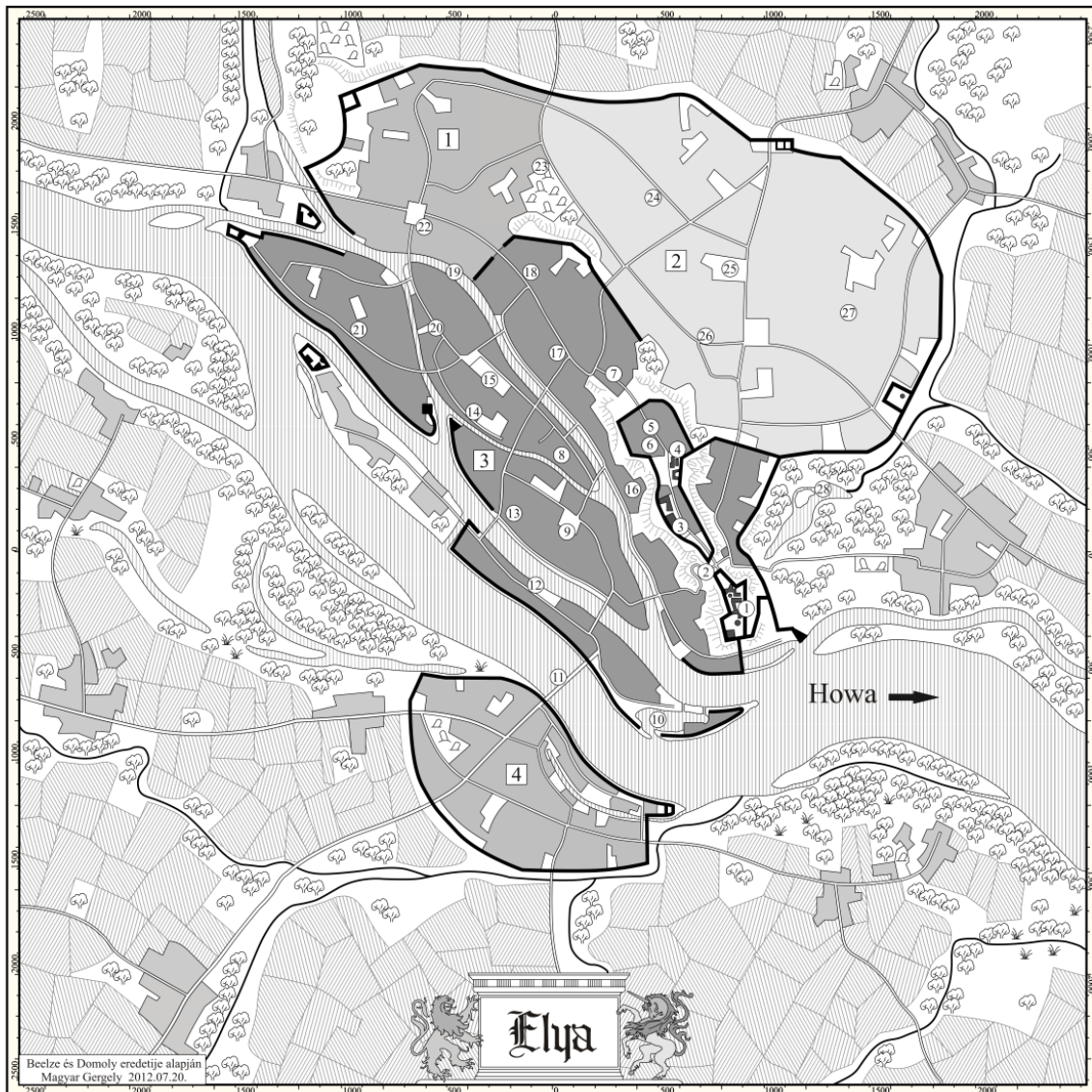
Javasolt utazási útvonalak



Valódi útvonalak és helyszínek

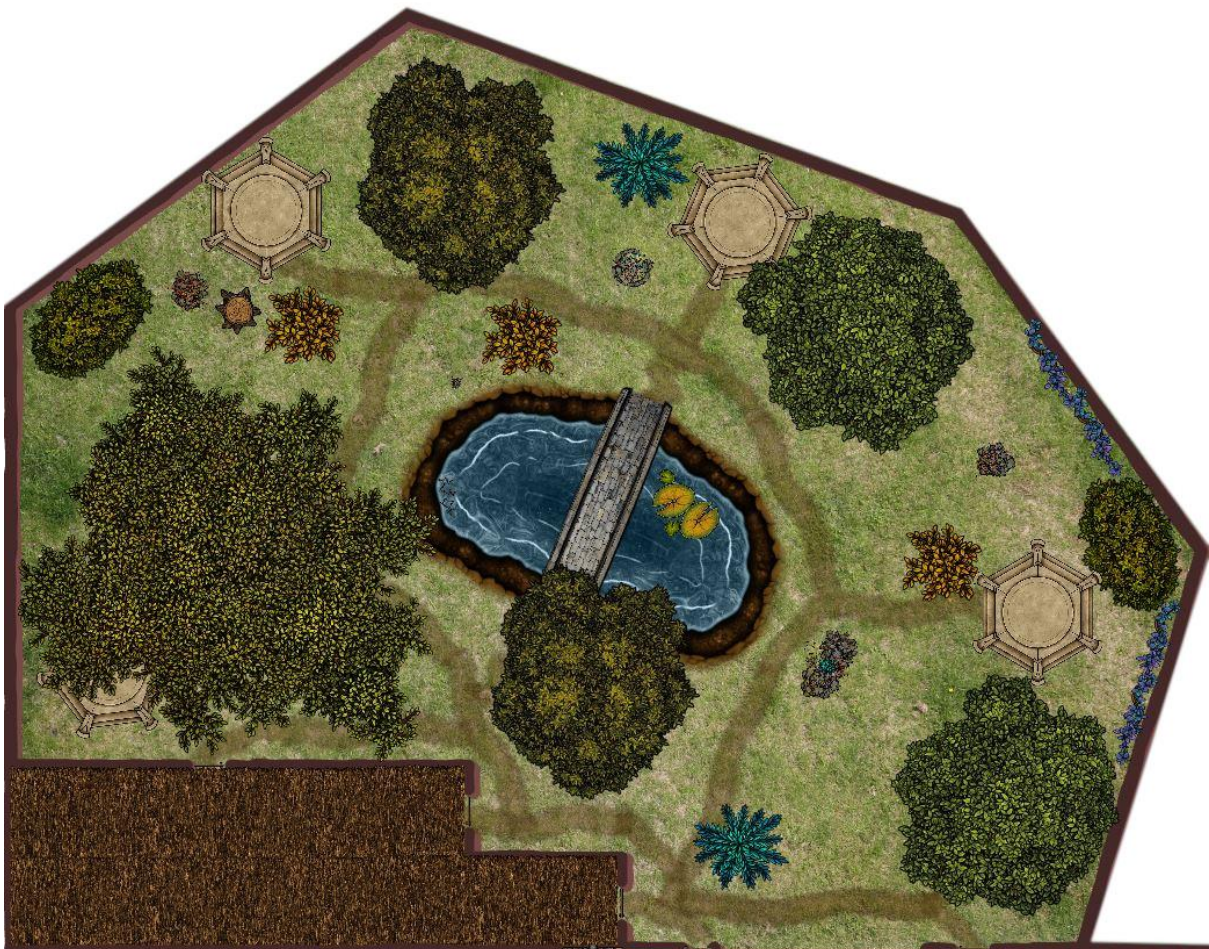


Elya - Várostérkép



- Beelze és Domoly eredetije alapján
Magyar Gergely 2012.07.20.
- | | | | |
|------------|--|--|---|
| 1 - Merim | 1 - Királyi palota | 10 - Folyami flottilla kikötője | 20 - Halpiac |
| 2 - Ginnar | 2 - Vashíd | 11 - Bölcsék hídja | 21 - Selyemszövők Háza |
| 3 - Ó-Elya | 3 - A Docha városi rezidenciája (Stelmar-palota) | 12 - Hajóépítő műhelyek | 22 - Vittadora postakocsi- és hajóállomás |
| 4 - Reun | 4 - A Duin városi palotája (Ötörony) | 13 - Kakasviadalok háza | 23 - Darton-templom |
| | 5 - Lebegő Város | 14 - Zafir Lampion mulató és vendégház | 24 - Pálinkafőzők utcája |
| | 6 - Kapuk csarnoka | 15 - Gyógyítók kertje | 25 - Csodaszilva kút |
| | 7 - Felvonulási út | 16 - Királyi bankház és pénzverde | 26 - Halyn nyomda |
| | 8 - Nastar katedrálisa | 17 - Sannao kardkovácsműhely | 27 - Tácoló Láng harcművésziskola |
| | 9 - Velar katedrálisa | 18 - Kardmesterek céhe | 28 - Balea kiráyné kertjei |
| | | 19 - Akék Tűz iskola lakóhajója | |

Elya - Arany Medve fogadó





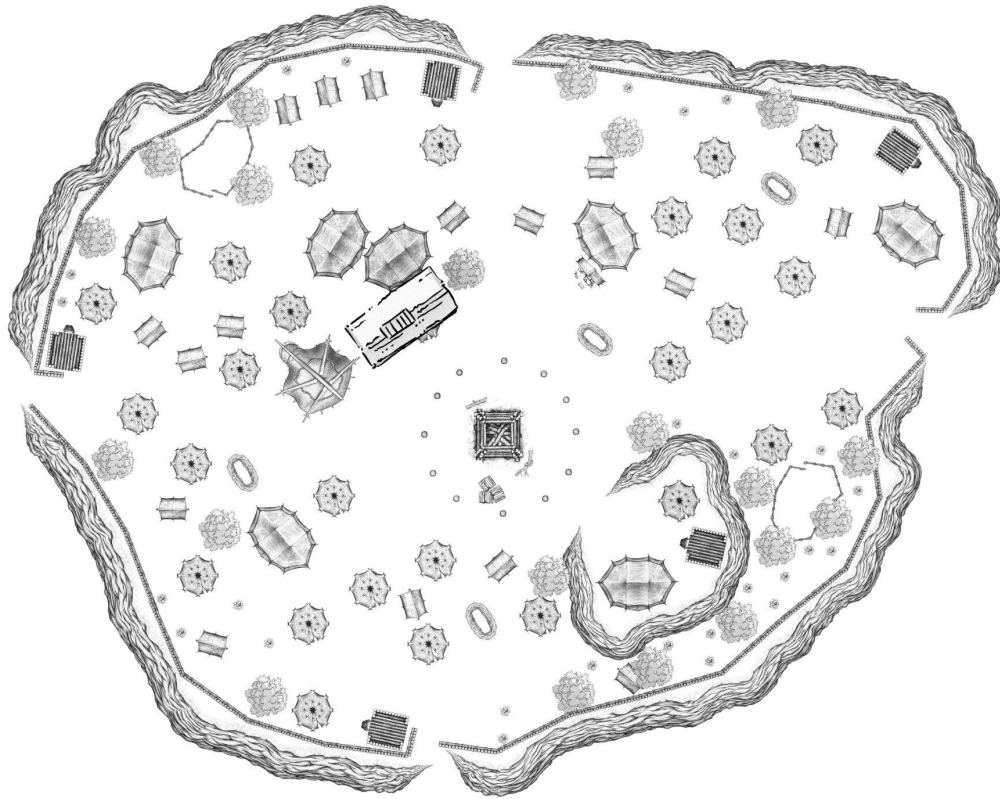
Elya - Raktárépület

Padlás

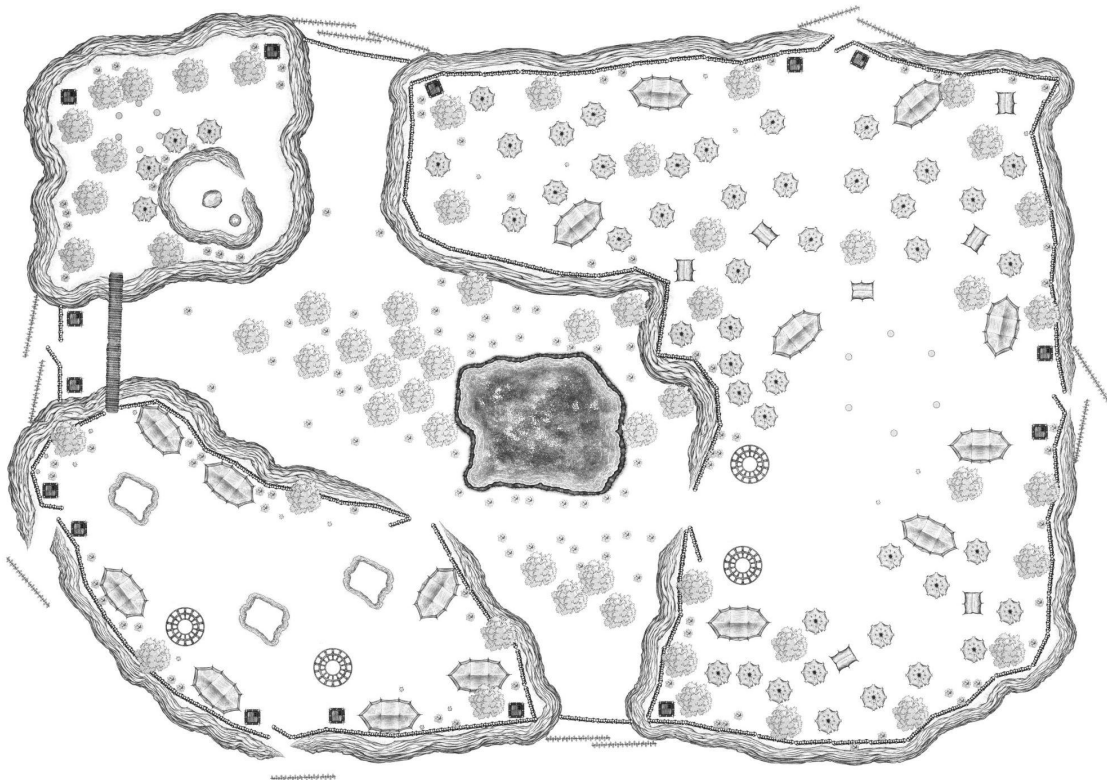


Földszint

Gro-Ugon - Fehér Halál tábora

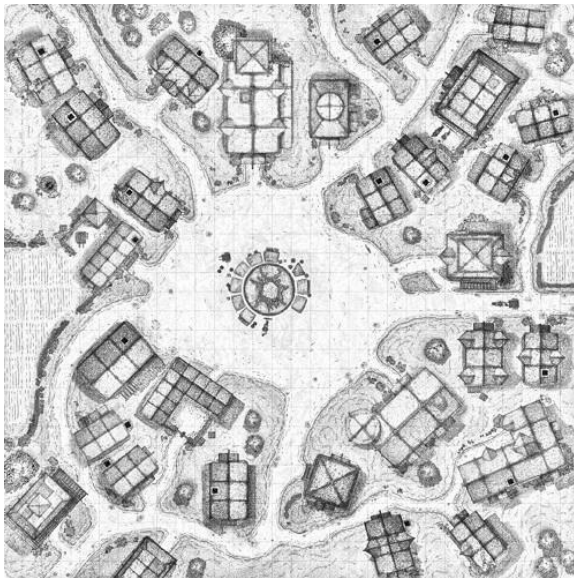
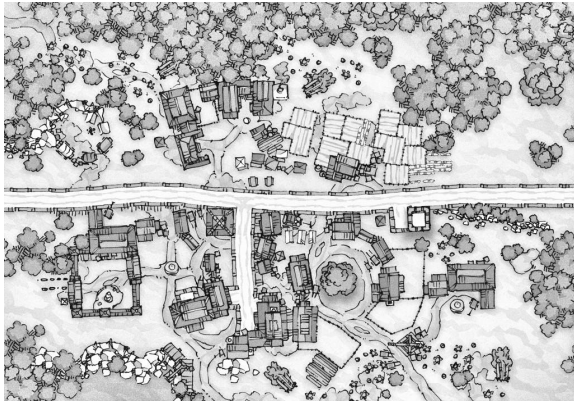


Gro-Ugon - Üvöltő Farkasok tábora

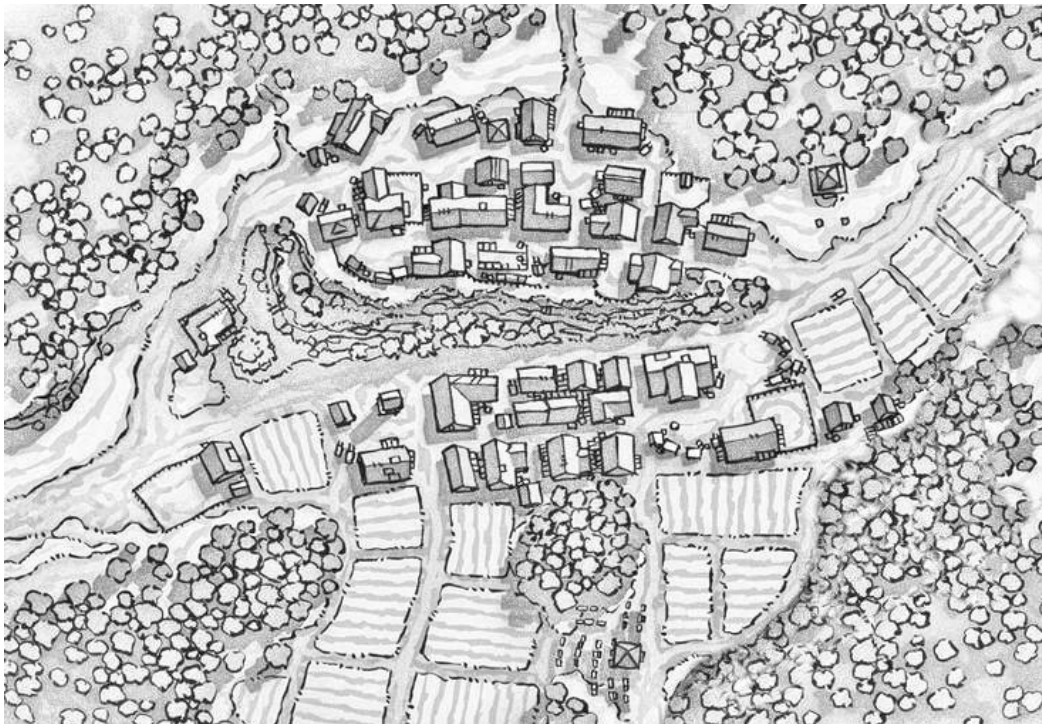


Niare - Határfalvak

Több kisebb falu.



Niare - Tian'Huang



Niare - Onimika birtok



Függelék: NJK statisztikák

Szürkemedve

A niarei hegyekben futhatnak össze vele a kalandozók. Átlagosnál nagyobb, a bestiáriumban is megtalálható, szürkemedve, aki éppen a ébren van. Dús bundája vastag, hosszú és koszos fehér színű, amely szinte összeolvad a körülötte elterülő hómezőkkel, hegyekkel. A bunda alatt erős izmok és vastag zsírréteg rejlik, amely segít az életben maradásban a hideg hegyi klímában. A medve hatalmas, kerek fülei kitűnően hallanak még a viharos időben is. Az egyetlen ép szemével pedig éber és fürkészően vizsgálja a környezetét. Találkozott már az emberi gonosszággal, ezért nem kegyelmez nekik. Ha nem bújnak el előle a kalandozók, megtámadja őket. Serpa segíthet elkerülni a medvét.

Szürkemedve			
KÉ	20	ÉP	45
TÉ	80	FP	90
VÉ	100	Méregellenállás	8
Sebzés	1k6+2 / 1k6+2 / 1k6	Asztrál ME	-
Támadás/kör	3	Mentál ME	-
SFÉ	0	<i>Bestiárium 27.o.</i>	

Jégdémon - Nayan

Nevével ellentétben e lény nem démon. Nem tartozik a Démoni Létsíkok lakói közé, mi több, az Elsődleges Anyagi Sík tősgyökeres lakója - bár a többi lakó egyáltalán nem örül ennek a ténynek.

A jégdémonok (nayanok) 2-3 méter magasak lehetnek, robosztus alkatúak, súlyuk a három, három és fél mázsát is elérheti. Fehér szőrrel borított testükön hatalmas, csupaszáj fej ül. Szájukban óriási fogak sorakoznak, több sorban. Négy karjuk van, kettő arányos testük méretével, és akár az embereknek, nekik is a vállból nő ki. A karjuk végén két, borotvaéles, ollószerű karom található. A másik két karjuk kicsi, csupasz, csökevényesnek tűnő, ám nagy erő rejlik benne. E két kar szerepéről később szólunk. A hatalmas testet két cölöpszerű láb mozgatja. A lábfejen három karom van, ami akár a jégen is stabil állást biztosít a szörnyetegnek. Látását két kocsányon lógó, savószínű szem biztosítja. A lehangoló összképet egy tüskés végű fark egészíti ki.

Jégdémon - Nayan			
KÉ	70	ÉP	20
TÉ	120	FP	90
VÉ	185	Méregellenállás	immunis
Sebzés	3k6 / 3k6 / 2k6 / 4k6	Asztrál ME	immunis
Támadás/kör	4	Mentál ME	immunis
SFÉ		<i>Bestiárium 120.o.</i>	

Hómanók

A hómanók kistermetű lények, teljesen humanoid alkatúak. Magasságuk legfeljebb egy méter. Hajuk fekete, mely a nap fényénél enyhén zöldes csillogást kap a rákent kenőcsöktől. Lapos orruk, nagy, gyűrött füleik vannak, széles szájukban a metszőfogak lapátszerűek, és egy kicsit nagyobbak a többinél, de nem annyira, hogy kilógnak a szájukból. A két első foguk között hatalmas hézag tátong, amitől beszéd közben időnként füttyögésre emlékeztető hangot hallatnak. E beszédhiba minden hómanónál megvan, őket értelemszerűen nem zavarja a beszédértésében, sőt, e hangokat beépítették beszédükbe. Ez az oka, hogy nyelvüket nem, vagy csak nehezen sajátíthatja el más. Ellenben ha ők használnak más nyelveket - ami felettébb ritka körökben - e hiba néha érthetlenné teszi beszédüket. Szemük apró, sárgás színű. Rendszerint prémmel bélelt bőrruhákat viselnek, amelyek megfelelő védelmet biztosítanak számukra a legszörnyűbb hidegben is. Fejüket prémszegélyes csuklya óvja. Vastag ruházatuk a sebektől is megvédi őket egy bizonyos mértékig.

A kalandozók egy olyan falu lakóival találkozhatnak, mely valamilyen oknál fogva elvesztette a Fehérhajú - jégvarázsló - irányítóját. Így inkább a gonosz, kaotikus, de alapvetően gyáva énjük kerekedett felül. A hegyi vándorokat általában távolról próbálják meg leszedni. Amíg bőséges létszámfölényben vannak, addig bátrak.

Hómanók (kb. 20-30 fő)			
KÉ	15	ÉP	10
TÉ	30	FP	15
VÉ	70	Méregellenállás	5
Sebzés	1k6 (szigony)		
CÉ	15	Méreg	1 szintű
Táv	25		(gyengesség)
Sebzés	1k6/3 (nyílpuska)	Asztrál ME	-
Támadás/kör	1	Mentál ME	-
SFÉ	1	<i>Bestiárium 114.o.</i>	

Maximilien Morilian

Maximilien Morilian			
Erő	16	ÉP	14
Állóképesség	18	FP	102
Gyorsaság	16	Pszi	40
Ügyesség	16	Asztrál ME	66
Egészség	18	Mentál ME	68
Szépség	16	KÉ	34
Intelligencia	17	TÉ	104
Akaraterő	18	VÉ	145
Asztrál	16	2 db lángkard +	2 tám / kör, k10 Sp
Érzékelés	14	Sogron szent tűze	+1k6 elemi tűz
Nyelvek	pyar 5, erv 5, niarei 3	Fegyverhasználat	Mf
Emberismeret	Mf	Lefegyverzés	Mf
Vallásismeret	Mf	Kétkezes harc	Mf
Sebgyógyítás	Mf	Hegyjárás	Mf
Történelemismeret	Mf	Legendaismeret	Mf

Onimika Yumiko

(megj.: nem fog a JK helyett harcolni!)

Onimika Yumiko (9.)			
Erő	12	ÉP	10
Állóképesség	16	FP	121
Gyorsaság	20	Pszi	52
Ügyesség	18	Asztrál ME	80
Egészség	16	Mentál ME	80
Szépség	16	KÉ	32 / 36
Intelligencia	16	TÉ	89 / 79
Akaraterő	18	VÉ	164 / 152
Asztrál	18	chi-harc	(hosszúkard / stílus)
Érzékelés	16	+5/+30 6tám/kör 5kör	+5VÉ és -5SP/chi-kör
Nyelvek	niarei (5), erv (5)!!!	Fegyvertörés	Mf
Emberismeret	- nincs -	Lefegyverzés	Mf
		Belharc, Vakharc	Mf
Sebgyógyítás	Mf		
Herbalizmus	Af	Hegyjárás	Mf

Ordani csapat

Ara

Ara - bárd (6.)			
Erő	14	ÉP	11
Állóképesség	13	FP	70
Gyorsaság	16	Pszi	29
Ügyesség	16	Asztrál ME	36 (7+29+10)
Egészség	16	Mentál ME	36 (7+29+10)
Szépség	16	KÉ (törkard)	30
Intelligencia	18	TÉ (törkard)	60
Akaraterő	17	VÉ (törkard)	128 (113+15)
Asztrál	17	CÉ (fúvócső)	55
Érzékelés	17		<i>altatómérég (4.sz)</i>
Nyelvek és kultúra	pyar 5, erv 5, niarei 4	toroni 5, illior 5, ork 3	
Álcázás/álruha	Mf	Ének/zene	Mf
Hangutánzás	Mf	Rejtőzködés	76
Szájról olvasás	Mf	Lopakodás	86
Zsolglörködés	Mf	Csapdafelfedezés	76

Vren

Vren - tolvaj (7.)			
Erő	11	ÉP	7
Állóképesség	14	FP	79
Gyorsaság	18	Pszi	26
Ügyesség	18	Asztrál ME	46 (7+26+13)
Egészség	13	Mentál ME	46 (7+26+13)
Szépség	14	KÉ	50 / 50
Intelligencia	14	TÉ	70 / 81
Akaraterő	17	VÉ	120 (102+18) / -
Asztrál	17	<i>altatómérég (4.sz)</i>	tör/dobótör
Érzékelés	18	SFÉ	1
Nyelvek és kultúra	pyar 5, erv 5, niarei 4	toroni 5, illior 5, aszisz 3	
Álcázás/álruha	Mf		
Hangutánzás	Mf		
Szájról olvasás	Mf		
Csapdaállítás	Mf	Összes százalékos	90

Niora

Niora - fejevadász (6.)			
Erő	16	ÉP	12
Állóképesség	18	FP	88
Gyorsaság	16	Pszi	25
Ügyesség	16	Asztrál ME	42 (7+25+10)
Egészség	16	Mentál ME	42 (7+25+10)
Szépség	12	KÉ	36
Intelligencia	14	TÉ	84
Akaraterő	17	VÉ	147 (135+12)
Asztrál	17	tám/kör	2+2 (h.kard v szablya)
Érzékelés	16	SFÉ	4
Nyelvek és kultúra	pyar 5, erv 5, niarei 5	toroni 5, illor 5, aszisz 3	
Álcázás/álruha	Mf	Fegyvertörés	Mf
Hangutánzás	Mf		
Szájról olvasás	Mf	Lopakodás	66
Vak- és kétkezesharc	Mf	Rejzözködés	71

Sybella

Sybella - Ellana papnő			
Erő	13	ÉP	14
Állóképesség	13	FP	64
Gyorsaság	11	Pszi	33
Ügyesség	11	Asztrál ME	55 (7+33+15)
Egészség	18	Mentál ME	55 (7+33+15)
Szépség	18	KÉ	22
Intelligencia	18	TÉ	58
Akaraterő	17	VÉ	116
Asztrál	17		(tör)
Érzékelés	16	MP	54
Nyelvek és kultúra	pyar 5, erv 5, niarei 4	toroni 5, aszisz 5, ilor 5	dzsad 4, vanir 3
Álcázás/álruha	Mf		
Hangutánzás	Mf		
Szájról olvasás	Mf		
Etikett és diplomácia	Mf		

Bach

Bach - megbízó (7.)			
Erő	14	ÉP	11
Állóképesség	16	FP	81
Gyorsaság	16	Pszi	31
Ügyesség	16	Asztrál ME	47 (6+31+10)
Egészség	16	Mentál ME	47 (6+31+10)
Szépség	16	KÉ	47 / 47
Intelligencia	16	TÉ	71 / 58
Akaraterő	16	VÉ	- / 131(128+3)
Asztrál	16		dobótör / tör
Érzékelés	16	fegyverméreg 4.sz	URL
Nyelvek és kultúra	pyar 5, erv 5, toroni 5	ilor 3. aszisz 2, vanir 2	
Álcázás/álruha	Mf		
Etikett és diplomácia	Mf	Lopakodás	100
Emberismeret	Mf	Rejtőzködés	100
Mellébeszélés	Mf	Zsebmetszés	100

Toroni csapat

A zászlóháború után természetesen Toron nem vonult végleg le teljesen az északi porondról. Maradtak alvó vagy tevékeny sejtek Tiadlanban is. Az egyik ilyen Elyában, a fővárosban maradt. Ez a pietorokból álló sejt, már a háború előtt is mélyen beépült a tiadlani társadalomba. Teljesen hétköznapi foglalkozásokat űznek, és csak az utóbbi időben aktiválták újra ezt a kis csapatot. Elveikben és tetteikben még mindig toronhoz hűek, s hogy hosszú ideig rejtve maradtak azt jelzi a birodalom felé, hogy rendkívül értékesek. Csak a végső esetben bontják meg álcájukat.

Ebben a csapatban hatan vannak, három férfi, három nő. Nincs közöttük kiemelt vezető. Általában a hetediket, hogy a számok is rendben álljanak, mindig Toron rendeli ki melléjük. Ezt a szerepet most Bach tölti be. Bach bárkinek a szolgálatát kérheti.

A toroni csapat alkalmaz három felderítőt is, kik kisstílusú tiadlani alvilági személyek. Nekik egymáshoz nincs közük, nem tudnak a másikról, csak a kapcsolattartóról a toroni csapatból. A felderítők nem harcolnak, inkább elmenekülnek.

Toroni fejeadások (4)			
Erő	13	ÉP	12
Állóképesség	16	FP	61
Gyorsaság	16	Pszi	17
Ügyesség	16	Asztrál ME	29 (4+17+8)
Egészség	16	Mentál ME	29 (4+17+8)
Szépség	12	KÉ	35
Intelligencia	14	TÉ	68
Akaraterő	14	VÉ	122
Asztrál	14	tám/kör	2 (tőr, r.kard)
Érzékelés	16	sebzés	k6, k6+1
Nyelvek és kultúra	pyar 5, erv 5, toroni 5	SFÉ	3
Álcázás/álruha	Mf	Fegyvertörés	Af
Emberismeret	Af	Hátbaszúrás	Af
Vakharc	Af		
Kétkézes harc	Af		

Üvöltő Farkasok

Üvöltő Farkasok (harcosok ~ 3.)			
Erő	18	ÉP	15
Állóképesség	16	FP	45
Gyorsaság	16	Pszi	-
Ügyesség	16	Asztrál ME	0
Egészség	18	Mentál ME	3
Szépség	8	KÉ	30
Intelligencia	10	TÉ	85
Akaraterő	13	VÉ	120
Asztrál	8	Sebzés	k6+4, k6+7
Érzékelés	16		(farkós, handzsár)
Nyelvek és kultúra	ork 5	SFÉ	1
Fegyverhasználat	Mf		
Pusztítás	Af	Fegyvertörés	Mf

Fehér Halál

Fehér Halál (harcosok ~ 2.)			
Erő	18	ÉP	15
Állóképesség	18	FP	36
Gyorsaság	14	Pszi	-
Ügyesség	14	Asztrál ME	2
Egészség	18	Mentál ME	2
Szépség	8	KÉ	20
Intelligencia	12	TÉ	55
Akaraterő	12	VÉ	108
Asztrál	12	Sebzés	k6+4
Érzékelés	15		(furkós)
Nyelvek és kultúra	ork 5, közös 2	SFÉ	2
Lefegyverzés	Mf		
Ökölharc	Mf		

Warg

A wargok az átlagosnál jóval termetegebb farkasok; a leghatalmasabb hímek akkorára is megnőhetnek, mint egy kisebbfajta borjú. Vad falkáik főleg az alacsony, erdős röghegységekben tanyáznak, ahol igazi csúcsragadozók; semmilyen más állat nem merészel szembeszállni velük. Ha a távolból wargvonítást hall, még a nystanok mindent felfaló siserehada is eltakarodik a környékről, és okkal teszi; ezeknek a hihetetlenül szívós farkasoknak nincs természetes ellensége, a tapasztalt, öreg vezérhímek egymagukban képesek elejteni egy kifejlett medvét. A falkát mindig a legerősebb hím vezeti (TÉ +10, VÉ +10, Ép +7, FP +10). Ilyesmire persze ritkán kerül sor, hiszen a wargok csapatban vadásznak, nagyon erősen munkál bennük a társas ösztön. A zsákmány üldözése közben a falka a legravaszabb harci taktikákat alkalmazza, a bekerítéstől kezdve a lesvetésen át a martalékra csalásig.

Warg (5-15 fő)			
KÉ	22	ÉP	22 (+7)
TÉ	55 (+10)	FP	57 (+10)
VÉ	75 (+10)	Méregellenállás	5
Sebzés	1k6+1	Asztrál ME	-
CÉ	-	Mentál ME	-
Támadás/kör	1		
SFÉ	-	<i>Bestiárium 214.o.</i>	

Nystan

A nystan egymagában alig veszedelmesebb egy felingetelt kutyánál - éppen ezért sohasem fordul elő, hogy magányosan jár. A nagy létszámú falkában vadászó, kíméletlen ragadozók leginkább hegyvidékek nagyobb erdőségeiben kószálnak, de nem ritkán levándorolhatnak a füves pusztákig is. Az átlagos nystan akkora, mint egy kisebb kutya, de marmagassága nem haladja meg az egy araszt. Apró, tömzsi lábain meglepően gyorsan képes mozogni, még tapasztalt erdőjárókat is meglephet valószínűtlenül sebes futásával.

Ha a támadó ragadozók megfelelő számban, azaz tíznél többen, rohanják meg az áldozatot, akkor szinte maguk alá temetik. Ekkor a védekező TÉ-je és VÉ-je egyaránt 25-tel csökken, kezdeményezését pedig elveszíti. Csak akkor törhet ki a vadak gyűrűjéből, ha egy körben nem támad, hanem sikeres Erőpróbát tesz -3-mal, vagy levág annyi nystant, hogy már ne lehessenek elegendő a beszorító művelethez. A falkavezér elpusztulása esetén, a még élő nystanok számától függően, vagy az egész falka elmenekül, vagy a már ismertetett, mindenkire egyenlően jutó támadást hajtják végre.

Nystan (15-25 fő)			
KÉ	35	ÉP	4
TÉ	40	FP	20
VÉ	95	Méregellenállás	3
Sebzés	1k3+1	Asztrál ME	-
CÉ	-	Mentál ME	-
Támadás/kör	1		
SFÉ	-	<i>Bestiárium 170.o.</i>	

Egyéb északiak

Rablók / banditák (2.)			
Erő	16	ÉP	13
Állóképesség	14	FP	33
Gyorsaság	14	Pszí	-
Ügyesség	14	Asztrál ME	1
Egészség	16	Mentál ME	3
Szépség	12	KÉ	25
Intelligencia	12	TÉ	55
Akaraterő	13	VÉ	108
Asztrál	11		(r.kard, lándzsa)
Érzékelés	14	SFÉ	1
Nyelvek és kultúra	erv 5		

Függelék: A Long-de-jueqi stílus

Ez a harcművész stílus eredete a niarei emlékezet homályába vész. Az eltelt évezredekben - köszönhetően a kontinens lakóival való érintkezésnek - egyre-másra alakultak ki és tűntek el a homályban egyedi vagy egyszerű harcművészeti stílusok. Ezt a változást Long-de-jueqi stílus is megszenvedte, sokat veszített népszerűségéből. P. sz. 3715-ben kevesebb, mint egy tucat ismerője van a "Sárkány ébredése" technikának.

Ennek a stílusnak a tanítását már egészen apró korban el kell kezdeni oktatni. Szinte egyszerre azzal, hogy a csecsemő elkezd járni. Így egyáltalán nem biztos, hogy öt-tíz év múlva, az alig egy éves tipegőből jó tanítvány válik. Ráadásul ilyen hosszú ideig egy tanítót fizetni, a családnál tartani nem olcsó mulatság. A tanító is örülhet, ha élete során legalább egy tanítványa van, akinek tényleg át tudja adni a tudását, tapasztalatait.

A Long-de-jueqi stílusból, leegyszerűsítve, újragondolva alakult ki a mai Niarében is ismert Sárkány stílus. Első látásra nagyon hasonlóak, mind szellemiségben, mind mozgás kultúrában, de a Long-de-jueqi harcművész stílus ereje az időben van. A stílus alkalmazói az idő haladását a maguk előnyére fordítják; minél hosszabb ideig tart egy küzdelem, annál kiszámíthatatlanabbak és annál hatékonyabbak. Ellenben soha nem ölnek, így a Sárga Császárság hadigépezete nem is kért belőlük. Egyébként sincsenek számottevő létszámban, s Kaoraku csak a megmondója, hogy lesznek-e még valaha egyáltalán többen.

Játéktechnikailag ez többmindent jelent. Elsősorban, Játékos Karakter nem tanulhatja meg ezt a stílust. Másodsorban, harc során, minden chi-harcban töltött kör után +5 VÉ adódik hozzá a chi-harc értékeihez. A sebzés minden kör után -5 Sp-vel csökken, de sose megy 1 alá. Illetve minden kör után +5%-kal nő meg az esélye, hogy egy találattal kiüti az ellenfelét, s az elájul. Ezen felül, a Belső idő diszciplinát feleannyi Pszi pontból tudja létrehozni, ráadásul pihennie sem kell egy használat után.

Több fontos megköötése van ennek stílusnak. Az első, hogy a karakter jellemében kiemelkedő helyen kell szerepelni az Életnek. Ezen felül, minden hajnalban és napnyugtakor egy-egy órát kell Levitációban meditálni. Ha ezt elmulasztja a harcművész, akkor egy napig nem képes sem a Belső idő, sem a Chi-harc diszciplinát használni.

Függelék: Teológiai megjegyzés

A P. sz. 3697-3715 között az érintettet felek teológusainak, egyházi tanítóinak még nem sikerült rájönni, hogy mi a kapcsolat az álmokban látott Sárkány és Főnix között. Természetesen mindegyik fél úgy hiszi, hogy a saját istene akaratából mutata meg a stilizált alakját a hívének. Így a képekbe Kaorakut és Sogront látták bele. Viszont a kapcsolat végképp rejtélyes és megmagyarázhatatlan számukra.

Egyrészt azért, mert valójában kevesebb, mint egy éve tudnak arról, hogy van valami kapcsolat e két entitás között. Másrészt azért, mert a hívők a másik fél által imádott égi hatalmat csak távoli, jelentéktelen semmiségnek gondolta, és gondolja még most is.

S további zavar, hogy azóta sem kaptak megerősítést arról, hogy az álmok tényleg e két istentől származnak. Mintha direkt hallgatnának róla.

Habár ennek az eseménynek van "istenti" indoka, de a modul ezt direkt nem fedi fel. Remélhetőleg egy folytatásban fellebben a fátyol!