

Lélekösvény vándorútján

M.A.G.U.S. versenymodul 3-5. TSZ karaktere részére

Helyszín: Nandahala, Fenyvesföld;

Időpont: Psz. 3717 Antoh 3. hónapja Tengercesend, 6. napja

Írta: Shalafi del Necro, Tanti, Lucius, Isti



Megtorlók

Zúna szundikálását köhécselés szakította félbe. A mokány, fiatalnak számító törpe nő balra nézett, miközben keze rászorult a vastag, fekete posztóköpenye takarásában lévő kurta hajító bárd nyelére. A holdak fényében közeledő alak láttán azonban rögvést eleresztette. A tűz körül alvó többi alak is mozgolódni kezdett.

- Lóin – mondta ki a jövevény nevét, miközben kidörzsölte a szemeiből az álmot.
- Elmúlt éjközép, te jössz – suttogta az idősebb, borzprém kucsmás, férfi létére szintén csupasz arcú törpe, és kérges tenyeréből egy nagy marék ízletes fenyőmagot szórt Zúnáéba, majd lefeküdt a még meleg talajra.
- Köszönöm. Rakok a tűzre – dűnnyögte a nő, miközben felcsatolta a rövidkardját, és megmozgatta a elmacskásodott tagjait. Hamarosan felfigyelt a közelből idehallatszódó mormolásra.
- Napnyugta óta csinálja – Lóin mintha a gondolataiban olvasott volna.
- Pompás. Már csak ezért is el kéne vágni annak a fürtelemnek a... – elharapta a mondat végét, mert homálytestvére megfedte, amiért káromolni merte a... szövetségést.



A majd' másfél évszázadot megélt nő és bajtársai gaábok voltak. Olyan kő fiak, akik gyalázatos bűnöket követtek el Torof Oggi királyságában, ezért kitaláltak, és csak akkor térhetnek haza, ha a kontinens összes shúrja holtan, kivérezve hever a lábaik előtt. Gaztetteikről hallgattak, mint a barlangi halak. Talán le is döfték volna azt a törpét, aki firtatni merészeli. Zúnáék harcmodora kiemelte őket a többi vezeklő közül. Ragon, pajzs és láncing helyett denevérgyorsasággal libbenő fojtódrót és lecsapó borotvaéles tör. A legidősebbjük, Lóin parancsolt a csapatnak. A nő sejtette róla, hogy a honvágy a lassan már két évszázados fel világi száműzetés alatt lassan, de biztosan elkoptatta elméje épségét, ahogy a kősziklát a szél. Egyszer utána settenkedett, és látta, hogy a meglett férfi zokog, mint egy árvagyerek. Iszonyúan szégyellte magát, amiért hallgatott homálytestvére, aki titokban elásott aranytallérokkaal beszélte tele a fejét, és követte.

Korábban sosem gondolta volna, hogy az ősi ellenség egyik tagjával fognak egy levegőt szívni, na de azt sem sejtették, hogy a mindenféle tudományáról híres varázslóváros képes lesz arcon köpni Tarin nagyjait és a sok tízezer hősi halált halt vértését, és követeket küldeni, mi több,

haddot ajánlani egy hordányi feketeszívű, mocskos, vére szomjazó dúvadnak. A homálytestvér igyekezett elterelni a gondolatait, és azt súgta neki, hogy Tarinnak tetsző, amit tenni fognak, a vén uralkodó pedig oly hálás lesz, hogy talán még vissza is fogadja őket.

A kántálás már jó ideje abbamaradt. A fenyőmagokat ropogtató Zúnának könny szökött jég kék szemébe. Mélyet sóhajtva, sajgó szívvel gondolt Sagtakarra, a szorgos fajtársai által vájt tárnák mélyén lobogó vidám, barátságos lángokra, és buzgón bólogatott, miközben lelke árnyékának duruzsolását hallgatta. Tömpe, gyászkeretes körmű ujjai a nyakában díszelő ork agyar nyakláncra tévedtek. A tegnapi küzdelem! Jól meglepték az átkozott szörnyetegeket. A shúroknak és a velük lévő primitív embereknek jóformán arra sem volt idejük, hogy megemeljék hitvány fegyvereiket. Azt meg kell hagyni, hogy a szörnyszülöttet óvó fegyverforgatók is jól harcoltak, jó lesz, ha rajtuk tartják a szemüket. Váratlanul egy toboz reccsent a sötétben, a nő pedig kivonta a pengéjét.

- Kivallattam a foglyot - szólította meg a kardforgatót a két testőre társaságában érkező, rókavigyorú, széles vállú alak, szinte köpve a szavakat. – Hamarosan elérjük a hodályukat. Nem fogod elhinni, cimbora, de még táncos, zenés mulatságot is rendeznek a tiszteletünkre. Remélem, nem hoznak szégyent rád a kurta lábaid.

- Nem őriztünk együtt racklát, szörnyszülött! – csattant fel Zúna.

- Emlékeztetnélek arra, te csökött néember, hogy a hatalmas uram kémei nélkül nem derült volna fény a Szövetség szégyenteljes árulására. Nélkülünk még mindig abban a penészes odúban ücsörögnétek, és a pinceászkákat itatnátok a keserű könnyeitekkel.



A hosszú sörényű, köpenyes alak meg sem várta a homlokát ráncoló nő válaszát, és a saját tüzük felé vette az irányt. Az ismeretlen kovácmester beteg elméjére valló díszítésű gyilokokkal felszerelt testőrei csöndes árnyakként követték. Óvatosan leült, valamivel messzebb a lángoktól, hogy a mellkasából kinőtt ikertestvére ne szenvedjen a hőtől. A borzalmas kinövés ezúttal nem rúgkapált, a torzszülött pedig szeretettel cirógatta végig annak hátát, tomporát.

- Tudom, mennyire idegesítőek ezek a férgek, de mint láttátok, hasznosak – mondta a harcosainak a saját nyelvükön, azok pedig némán bólintottak.

A halál születése

Azon a napon, mikor Ember lett,

az Élet legelején,

Atya és Anya együtt jöttek,

halk szókkal beszélgettek.

“Gyermekeink örökké élnek,

örökké élnek majd,

mikor Embernek születnek.”

Erről s így beszélgettek.

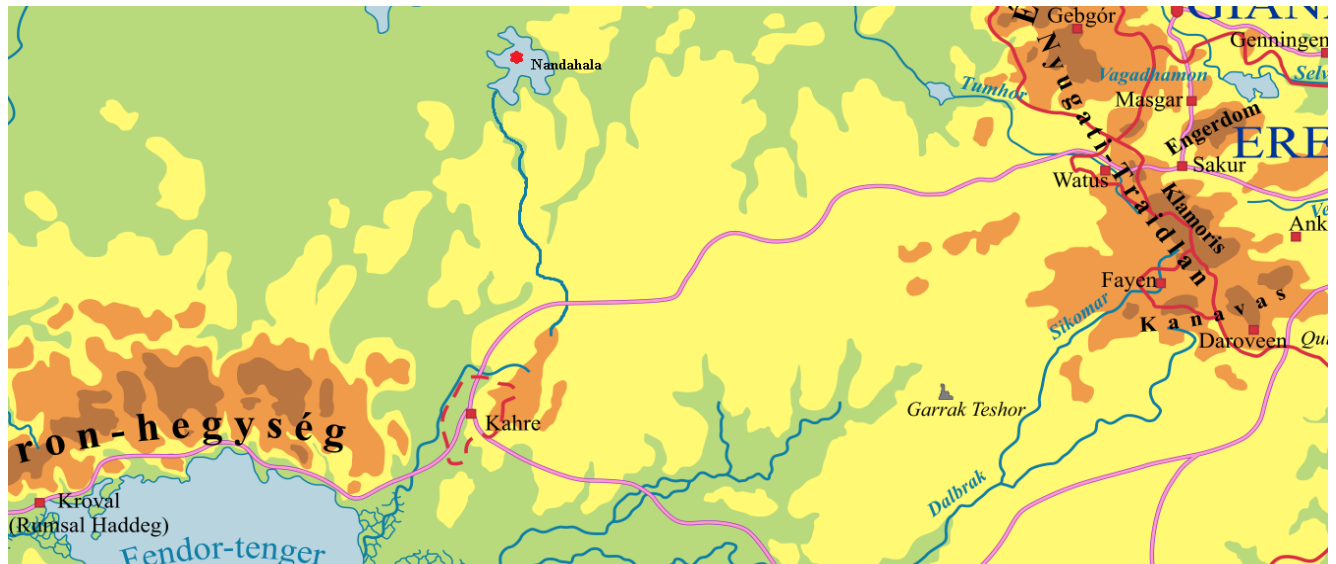
De a kis madár sírni kezdett:

“Hogy rakjak fészket,

hol rakjak fészket,

ha minden ember örökké élhet?”

Háttér, Alaphelyzet:



Miután az ős térkapu incidens lezárult, és lehetővé tette az érintkezést, ha korlátozva is, a messze délre, Nandahala városa fejlődésnek indult (X. Vándorkronikák tábor, Észak és Dél c. modul). Lakossága ugrásszerűen megnőtt, kapcsolatot teremtett a távoli kelet országaival, minek köszönhetően, burjánzik a kereskedelem, s Kahre szorosabbra fűzte kapcsolatát a fenyvesi nomádok "fővárosával", egy Oxar nevű kereskedőn keresztül. E fejlődés két tényezőnek köszönhető. Az északi szövetség, de főként Doran magiszterei, felfigyeltek a térkapu okozta mágikus aktivitásra, ezért a dorani titkosszolgálat megérkezett, hogy kivizsgálja a jelenséget. Miután meggyőződtek arról, hogy a történetek ártalmatlanok, és szembesültek a ténnyel hogy dél Ynev egy ellenőrizetlen területére nyit átjárást, tartottak attól, hogy a gonosz hatalmak ezt kihasználhatják, úgy döntöttek állandósítják a kapcsolatot Nandahalával s építenek egy nagykövetséget, hogy szemmel tudják tartani a vidéket, és a gyors beavatkozás érdekében, Nandahala és Doran között térkaput építenek. A délre nyíló kapu okozta mágikus zavarokra felfigyeltek az északi fenyvesek törzseinek sámánjai is, s mikor eljöttek és látták az új lehetőségeket, melyeket Nandahala kapcsolatai jelentenek, sok kisebb törzs egyszerűen áttelepült, a stabil szállásterületű erős törzsek pedig megerősítették a várossal a kapcsolatot, s törzsükből, képviselőket küldtek.

Valamivel több, mint egy év telt el a kapuincidens óta. A doraniak építette térkapu elkészültével, nagy ünnepséget rendeznek melyre sok Északi szövetségbeli méltóság érkezett, hisz tárgyalások zajlottak, ahol megegyeztek kapcsolatuk szabályairól, valamint ez ünnepség ad alkalmat, a törzsek szövetségének kialakítására melyben, az erv országok is közreműködnek. Így rengeteg ember, és érték halmozódott fel a színpompába öltözött Nandahala városában.

Ez idő alatt Toron hatalmasságai sem voltak restek kivizsgálni az újdonsült kultúrát, s mikor kémhálózatuk jelentéséből rájöttek, hogy ősi ellenségeik, a már-már feledésbe merült Cranta távoli leszármazottai, és sámánjaik az ősi birodalom hagyatékával is rendelkeznek, azonnal megszerveztek egy szabotőr kompániát, akiknek feladata az árnyakban romlásba dönteni az épp csak bimbózásnak indult civilizációt, hogy ősi ellenségeik továbbra is a múltban maradjanak. A Kyr nagyurak, Cranta iránt érzett gyűlölete, azonban nem tudta elhomályosítani hatalomvágyukat, ezért a lélekgyűjtőkként ismert Spiretor boszorkánymester iskolát kérték fel, hogy adottságaikkal gyűjtsék össze a megfelelő lelkeket melyektől a titokzatos Cranta, tudását megszerezhetik. A titkosszolgálat jelenlegi fejének egy grandiózus terv bontakozott ki a fejében. Mi lenne, ha viszályt szítanának Tarin és a többi ország között? Tudta, hogy a Szövetség területén hazátlan törpék kóborolnak, akik hadat üzentek az ork oknak, és hogy Tarin sem szenvedheti a farkas fattyakat, ezért ügynököket küldött, hogy felkeressék ezeket a száműzötteket. Rajtuk keresztül beszámolt nekik az emberek árulásáról, és törékeny szövetséget kötött a félőrült törpék egyik fejedelmével, a Gaábokkal, akik mélységesen felháborodtak, hogy Doran titokban tartja Tarin elől, hogy a nandahalaiakkal egyezkedik. Az így létrejött törp toroni alakulat, immáron egy hónapja tevékenykedik az északi fenyvesek népei között, s az ünnepekre megérkezve nagy lépéseket tesznek.



Kaland alapötlete:

Jelen kampányunknak, célja hogy az északi fenyvesek népeinek egyesülését, és nemzetté válásának kezdeti bonyodalmait dolgozzuk fel, így a soron következő harmadik kalandban, a fenyvesi nomádok lelki, és vallási kultúrája kerül terítékre. A magukat Mawininek nevező, északi fenyvesek területén élő, rengeteg törzsre oszló nép, crantai ősökkel, s hagyományokkal büszkélkedhet, s ennek volt köszönhető, hogy a

Tongóriában, őseik szellemének parancsára néhány sámán, vallásuk feltámasztásának helyszínéül Nandahalát, az ősi crantai romokra épült várost választották. Ám ez már két emberöltővel ez előtt történt, ami idő alatt kinevelődött sok nekroszerafista sámán, akik őrzik a régi hitet, s fenntartják a kapcsolatot az ősökkel. Ezen ősi hagyományokat formálja stabil vallássá, és ruházza fel hatalommal sámánjaikat, a kaland eseménye. Valamint szeretnénk bemutatni ezt a nekroszerafista régi-új hitet.

Esemény lánc:

- Megérkezés a nandahelai ünnepségre, érkezésük céljának megkezdése, és ütközet a toroniak és törpék egyesített csapatával.
- Mulatozást nyitó sámántánc katasztrófája, lelkek kiszakadnak és átkerülnek a Crantai köztes síkra
- Ismerkedés a Crantai köztes síkkal, és kultúrával
- "Révésznek" teljesítendő feladat, visszajutás a testekbe az anyagi síkra
- Lélekstabilizáló szertartás felkutatása
- A szertartás végrehajtása

Bemesélés:

A kapcsolatteremtő ünnepségnek köszönhetően, ez sokféleképp történhet. Könnyűszerrel bemesélhetők valameik küldöttség, diplomata, kereskedő, kíséretként. De mindenképp valami alapfeladattal jönnek ide, mely egy titok felderítéséről szól, vagy egy feladat végrehajtásáról, hogy a kaland bonyodalma a nyakukba szakadjon, egy váratlan eseményként.

Mi itt felvázolunk néhány lehetőséget, melyek kapcsolódhatnak a történethez, de nyugodtan ki lehet találni saját, a csapatkonceptióhoz jobban illő alternatívát.

Amennyiben a csapat pozitívabb szemléletű, vagy úgy érzed lehetséges számukra, a dorani titkosszolgálat, hallván az itt és másutt végrehajtott tetteikről, felkereste őket, hogy kutassák fel a Toron által küldött kémeket, mivel felfedezték a titkosszolgálatba beszivárgott kémeket, s így megtudták, Toron tevékenykedik Nandahalában. A toroniak utáni kutatásban ráakadhatnak egy gyászoló ork nőtényre, aki eddig az erdő mélyén élt családjával, s a napokban irtotta ki őket ez a furcsa törpékből és emberekből álló banda.

Ha a csapat abszolút nem alkalmas arra, hogy a dorani titkos szervezettel társuljon, és inkább hajtja őket a nyereségvágy, akkor az ő saját tennivalójukat, a Riegoyt irányító kalmárhercegi tanácsának, vezetője Escal da Kahal, bízta meg egy feladattal. Egy Riegoy által felajánlott koronát szállítanak az alakuló félben lévő nemzet vezetőjének ezzel felajánlva Riegoy segítségét a vezető hatalmának megszilárdítására. A nyugati kalmár ország szándéka ezzel az, hogy az újonnan hozzáférhető javakat ők irányítsák. A játékosok feladata tehát az, hogy felkeressék a megfelelő vezetőt s meggyőzzék őt Riegoyhoz való kötődésről, ám ezzel annyi a gond, hogy nincsen ilyen személy, tekintve hogy Nandahala egy vallási központ, melyet a fenyvesek, ork és ember népei a kapcsolatteremtésre és a törzsek szövetségének fenntartására használnak. Így nekik kell kialakítaniuk a Riegoly számára ideális helyzetet...

Azoknál a csapatoknál ahol valószínűbb valamiféle toroni érdekeltség, ott a káoszisten birodalmából kapják az ideérkezés okát. Mikor a császár kiadta, Nandahala elpusztításának tervét szolgálk között, egy törtető nemes úgy döntött magának szerzi meg e feladattal járó dicsőséget, s megbízta a vele kapcsolatban álló kalandozókat, hogy kerítsenek módot nandahala romba döntésére, és esetleges hasznos tudásuk kimentésére. E nemes, lehet az előtörténetükből, kapcsolataikból, a lényeg hogy támogatja őket mindennel amivel kell, csak a spiretor előtt ériék el toron célját, hogy neki szerezzék meg a dicsőséget.

A helyieknek, avagy az előző modult lejátszóknak, pedig Ponaka adja a feladatot. Ő a Mawinik (északi fenyvesek embernépei) kettős hitvilágából a természet hit főpapja. Nemrég látomása volt, egy természet szellem kereste meg, amiről azóta kiderült, hogy a fenyvesi elfek szent uscayha fája, ami legfeljebb másfél napi járóföldre van. A fa szelleme érezvén a változásokat keresi a békés kapcsolat lehetőségeit, s felajánlotta testének egy darabját melyből Ponaka, élő totemet akar csinálni, hogy a fenyves elfeknek állítsanak egy szentélyt Nandahalában a már meglévő természetszellem Uwakan szentélyén belül. Mikor odamennek csak két elf van a szent liget területén mely egy ősi crantai kőkör, aminek közepére nőtt az uscayha fa, ami törzsében egy öreg össze aszalódott elf alussza sok évszázados álmát. A kalandozók érkezésekor a fa lehullatja egy ágát.

Akárhogy is kerülnek a kalandba, a lényeg, hogy miközben épp csak elkezdtek a dolgukat, alighogy megtudták hogyan tudnak nekiállni, összeakaszkodnak a Gaáb törpe, és toroniakból álló csapat töredékével, ezzel felvillantva a kaland fő gonoszát. A kalandozókra támadó csapat akkora legyen, hogy le tudják őket győzni a jk-k, de a spiretor mindenképp köztük van, ám pár kiszórt varázslat után ő és testőre elfutnak.

1. rész: A Yenahum incidens, avagy a kapcsolat ünnepe:

Tehát a toroni szabotőr csapat támadása megeshet, a városon kívüli erdőségben, amikor rajtuk ütnek, mert egy orkkal vannak, vagy a város egy elhagyatott területén, mikor lebuknak egy akciójuk közepette. A harc után mikor a sebeiket nyalogatják, segítségükre sietnek a nandahalaiak, s az ápolás után, a mulatságon marasztalják őket.

Az ünnepbe öltözött város:

A Mawinik, szent városukat Nandahalat, a tongóriai necroszerafista sámánok látomása alapján, egy hatalmas tóra épült, ősi romra húzták fel, aminek legmagasabb épülete az ősi idők óta eláradt kastély kilógó tornya. Másik fontos "épület", a tó közepén lévő természetes sziget, az oltár sziget, melyet pár szentnek tartott fa és gyökérzetük alkot, amiket közrefog négyszögletesen a helyiek hitének szentelt négy oltár, melyek stílusukban tükrözik a hitvilágot minek szentelték. a négy oltár a következők: a természet hit minden szellemének, és az élet nagyszellemének Uwakannak, az ősök tiszteletéről szóló nekroszerafista hitnek, valamint Gar-bokkarnak van két oltár szentelve, melyeknek egyikét az orkok sámánja, másikat Gar-bokkar ember papja szentelt, jelképezve a két nép szövetségét. Ezen a szigeten vibrál a déli határhegységi Batböldinbe vezető térkapu. Azért hogy e két fontos épület közelében lehessenek mesterséges szigeteket hordtak össze, és alakítottak ki, cölöpökön s egyéb technikákkal, hogy felépíthessék, rájuk az otthonaikat melyek egy-egy nagycsaládnak adnak otthont, így ezek a házak 20-30 méter hosszúak. E házak körül burjánzanak a szintén mesterséges kert szigetek. A sok-sok szigetet összeköti a meganyi híd melyeknek köszönhetően pókhálóra hasonlít a város, aminek legtöbb fonala a 2 főszigethez vezet. Mióta a városba özönlött a meganyi törzs ember és ork népe, azóta a tó körüli erdő is feltöltődött házakkal, sátrakkal.

A nagy eseményre, feldíszítették a várost, sajátos művészetükkel, lampionok lógnak mindenütt, a hosszúházakat lefestették más-más színűekre, és a leg indokolatlanabb helyekre is, színes, faragott totem szobrokat és díszkapukat állítottak, a természet sámánok pedig ahova csak tudtak színpompás virágokat növesztettek. Mintha maga az erdő is érezné az ünnep jelentőségét, de főleg az őszi időjárásnak köszönhetően, az erdő lombhullató fáit, arany vörös és drapp szín hátteret festenek a tó köré. A levegő



állandó csípősen hideg, és csapadéktalan, még a sok napsütés ellenére is, ezért a legtöbben díszes prémekbe öltöznek, de néhányan már beszerezték a civilizált világ kelméit is, bár az orkok többsége félmeztelenül villogtatja híres tűróképességüket, hasonlóan öltözködnek a természet leghőbb hívei, papjai, akik legfeljebb, indákból, nádból és egyéb hasonló anyagokból készült, takarókba tekerik magukat. Szívesen vendégelnek meg mindenkit, s igyekeznek mindenben kedvükre tenni, ilyenkor szembesülhetnek, e természeti népek szokásaival, s egy igazán meglepő dologgal, hogy a halottaikat, pár napig a házukban tartják míg elkészülnek az , lélek kísérőnek nevezett, a halott kedvenc fajaiból származó, növény és állati részekből, font babával, amit temetéskor a mellkasára raknak, minden halottnak. Minden háznál zajlik a sütés, főzés, és mulatozás, ám senki sem, részegedik le vagy, kábítja el magát az itt mindennaposan használt tudatmódosítókkal, hiszen várja az estét amikor a sámánok áldanak meg mindenkit, az általuk készített szent szerekkel, hogy átérezzék az ünnep szellemét. Az egész város nyüzsög, minden szórakozásra kaphatóak, és ha nem lenne elég a, helyi emberek és orkok, valamint a keletről jött követek és kísérőik kavalkádja, a városba jött tiszteletét tenni az erdőség óriásainak vezetője, Grótum, és annak 4 fia, valamint kísérete, de rajtuk kívül él itt még egy Traclon, aki kovács mesterségének köszönhetően, közismert a városban.

Amíg leszáll az est a városban tanácskozó törzsi vezetők, és az északi szövetség, illetve Kahre követei, tartanak beszédeket, a törzsi tanácsnak helyet adó szigeten, hogy tudassák a néppel, a szándékaikat, terveiket, és



hogy mi minden jóval jár, népeik szövetsége. Bár a tó hatalmas, annak egész területén hallhatóak a beszédek, a Haonwelli követ praktikáinak köszönhetően. Mikor azonban felragyog az éjszaka első csillagpárja a Sigmarion, jelezve hogy alig két óra van éjfélig, rémisztő erejű ütemes dübörgéssel, zengik tele a völgyet, a sámáni dobok, jelezvén a kapcsolat ünnepének kezdetét. Sámánok teljes pompájukban járják be a várost, hogy mindenkit szellemlátással áldjanak meg, az egyé válási szertartáskor használt vegyes pszichedelikumokkal. A sámánok rendkívül tapasztaltak az efféle áldások kiosztásában, ha kell az ünneplők orrába, arcába fűjják a porított áldást, csak hogy mindenki részesüljön a közösség szelleméből. A

város akármelyik épületébe, szigetére szabad a bejárás így, bárki megszemlélheti, az oltárszigeten a fősámánok egygyé válás táncát, Yenahum a nekroszerafista fősámán vezetésével, ami igazán látványos. Színes túlvilági fények villognak körülöttük, a tantrikus dob dallam ritmusára, s a házakban felravatalozott holttestek remegni látszanak. Ledér ifjak táncolják körbe a tüzeket teljes önkívületükben.

Ekkorra a jk-knál is elérte a hatását a sámáni tradíciók, s láthatják e nomád népek ünnepi szokásait. Itt alkalmuk van egy kis önfeledt vigalomra, játékokon tehetik próbára karaktereik képességeit, még akár birkózást is rendeznek, vagy villoghatnak tánc, zene egyéb tudásukkal. Mikor is észreveszik a toroni szabotőr csapat tagjait ahogy sötét szándékú tekintettel sietnek egy irányba. Mikor elérik őket követve a szentélyszigetet megütközhetnek velük ám a Spiretor észrevétlenül ledöfi a révülő Yenahumot, s ekkor a valóság elmosódik. Bár eddig is láttak nem létező dolgokat, most egy egész szürreális hallucinatív, látomást borítanak rájuk a szellemek. Ez a látomás valóban a szellemvilág bocsájtja rájuk, köszönhetően a kinyílt tudatuknak, és a jelentős eseménynek. A kaotikus látomás minden jelképe lényeges, ugyanis ezzel adják a



karakterek kezébe a most keletkezett probléma teljes megoldását, annak pontos részleteivel, bár akárcsak della üzenetei ez is igen burkolt látomások, hogy nekik kelljen megfejteniük. A játékosok e látomásból is megtudhatják a lélekforrasztó szertartás, végrehajtásának módját.

A látomás: Lényeg hogy szürreális legyen villogó állatok magyarázzanak s növények beszélnek, vagy teljesen elfolyt világban amorf formák, öltik alakba a rituálé menetét, ezzel adva a karakterek kezébe a megoldást a szellemek. A szertartáshoz felkell áldozni egy lovat, ami az utazást jelképezi, majd a sámánnak egy ujját kell a kehelybe dobni amibe mindenki akin végrehajtják a rituálét, pár csepp véréét csepegteti, majd mindezt egy nagy máglyára kell önteni, amire előzőleg egy összekötözött sást dobtak mely mikor felröppen, megnyitja a résztvevők lelkének, és tudatának a fantomsíkra vezető utat. Ezeket a látókat kell lefordítani egy pszichedelikus képi világba, mely közben egy vers ismétlődik, ami a szertartás litániája.

Mikor magukhoz térnek, a révületből, egyikük kezében van a tör mellyel ledöfték Yenahumot, lábai előtt pedig a halott nekroszerafista fősámán, akiből kék füstként felpárolog a lelke, majd a Nandahala völgyet bezengve felsikít (vagy egyéb látványos módon). Ezzel ösztönösen elszabadítva az egyesülés szertartásának mágiáját, s mindenki aki részesült a sámánok tudatmódosító áldásából, azt eléri Yenahum átka, s lelkük átszakad a crantai köztes síkra.

2. rész: A túlvilág vándorai:

Rövid zavaros út után, mely során átlépnek az anyagi és lelki világot elválasztó fantom síkon, egy sztyeppén találják magukat mely üvegfüből áll, s az ég meg a láthatár is legyen egész szürreális több a jelkép mint a fix forma. Itt ott, foszladozó épületek különböző stílusban, ezek Cranta emlék maradványai, s a fütenger szélén egy, bájos de hátborzongató külsejű kislány, gyűjti össze azokat akiknél egy, baba van, ha valakinél nincs, azt észre se veszi mintha nem is létezne. Miután a kislánynak odaadják a lélek kísérő babát, az átvezeti a halottat, egy kevert stílusú, nandahalai hosszúházra hasonlító gigászi kastélyba. Ez a Cranta máguskirályai által készített túlvilág ahova minden leszármazottjuk kerül, hogy aztán innen megidézhessek őket, sámánjaik ha népüknek szükségük van a tudásukra.

Itt persze mehetnek akármerre, de a kastélyon kívül, ami maga a túlvilág, a foszladozó crantai emlékképeken kívül nincs semmi csak a hatalmas másvilági sztyeppé. Viszont a monumentális kastélyban, ahova a lelkeket kíséri a furcsa kislány, rengeteg különös küllemű alakkal találkoznak, hisz cranta múltjából azóta gyűlnek ide a lelkek mióta az istenné emelkedett, őseik megalkották saját túlvilágukat. Az ősi máguskirályoktól kezdve, a híres hősök, és minden crantai ember, megtalálható a régmúltból, így a halottakkal is találkozhatnak akiket esetleg láttak Nandahalában, Néhány máguskirály lelke trónon ül a főtér körül. Egy kőhajításnyira tőle szürke bőrű, éjfékete szemű pufók kisgyerekek játszadoznak. Birkóznak, homokoznak, amit a KM akar. Ezek a lények egykoron Cranta hatalmas istenei voltak, és milliók lesték kegyeiket, mára azonban alig többek a palota folyosóit járó híveiknél, csupán szimbólumaikat formázó küllemük, ruházatukból lehet felismerni őket. Csecsemő alakjuk jelképezi, hogy már elveszítették híveiket, így hatalmukat. A kastély mérete tehát akkora hogy a sok ezer lélek mind elférjen benne. Hiába van itt enyi lélek, csak kevesen vannak tudatuknál, mivel ez a sík csaknem elvesztette hatalmát az anyagi világgal, s minimális kapcsolata a sámánok imáiban kimerül, így a legtöbb lélek teljes apátiában lézeng, egyedül csak, cranta régmúlt urai, a máguskirályok, és néhány közember lelkei tudnak reagálni, vagy segíteni bármit, ha esetleg kérdezik őket. Ilyen máguskirály például az a Nahumiel akinek ősi palotájára épült Nandahala, aki leginkább egy azték papra emlékeztet. Vagy a nekromancia hatalmát végsőkéig kiaknázó máguskirály



Harambe, akinek később még fontos szerepe lehet, ugyanis ő az egyik pont ahonnan megszerezhető a lélek stabilizálásához szükséges szertartás. Ha beszélnek valamelyik crantai lélekkel, utána az követi őt bármit is csinál.

Ezen szakaszban a játékosoknak van lehetőségük megismerni egy kicsit Cranta letűnt kultúráját, s megtudni titkait, ha társalognak a lelkekkel, már amelyik képes rá, s miközben érdeklődve faggatják őket Ynev jelenlegi képéről, meglepődve tapasztalják, egy-egy emlékük hiányát a karakterek.

Itt érzékeltetni kell velük, valamiképp lelkük fakulásának tényét, az emlékeik folytonos eltűnésével. Idővel ez a használható képességeiket, tudásaikat is érintheti. Ez

szolgál majd motivációként, hogy vissza akarjanak jutni.

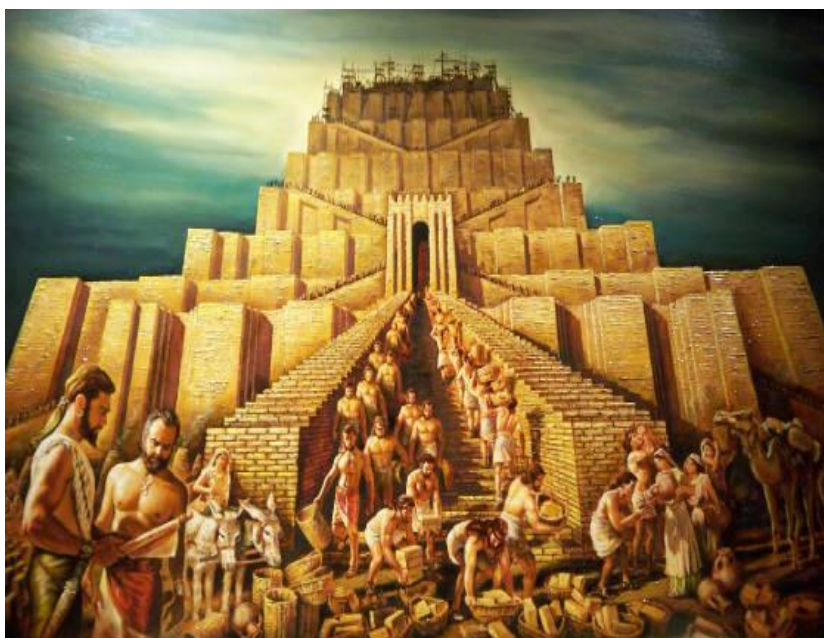
Milyen is a crantai kultúra külleme, avagy a crantai szellem város:

A barátságtalan, szürke ég alatt álló JK-knak egy kimondhatatlanul óriási, lépcsős palotát kell leírni, amelyet benőttek a növények, és félig romokban hever. Egyes részei rosszul sikerült illúzióknak tűnnek, annyira fakóak, de ha megközelítik, a képek élessé válnak. Olyan, mintha csak a kalandozók körüli néhány száz láb lenne szilárd, minden más délibábnak tűnik. A crantai palota nem lakatlan, sok ezer crantai lélek kóborol itt. Ezek a szerencsétlen páárknak isteneik pusztulása vagy árulása után nem adatott meg az újjászületés lehetősége, és a birodalmuk eleste óta kóborolnak itt. Elgyötört arcú, csontig soványodott emberek, akik között egyaránt akad fiatal és öreg, férfi és nő, bölcs és bolond, koldus és főnemes.

Az emlékek eltűnése, és lelkük kifakulása, a természetellenes másvilágba érkezésük miatt történik, melyről Harambe, a lélek tulajdonságainak nagy ismerője fel világosíthatja őket. Tőle megtudhatják az anyagi síkra vezető út, mikéntjét is, ha maguktól nem jönnek rá hogy ehhez a "révész" kell.

És miért pont ők fognak ezzel foglalkozni? Az átkerüléskor minden lélekkel rendelkező lény aki

Nandahalában, és a völgy területén volt, az átkerült ide a crantai köztes síkra, azonban a már ittlévő lelkekhez hasonlóan, rájuk is hatással van, e másvilág kisugárzása, mely az anyagi síkból származó kevés energia miatt, kialakuló végtelen közöny és apátiával jár. Valami miatt azonban a kalandozók tudata továbbra is tevékeny marad, így a Nandahalában mulatozó másik kalandozó csapat a lánctörök is éber tudattal kutatják a jelen helyzet megoldását (az ő leírásukat az njk-knál megtalálod). Lélektudós máguskirályunk erre is tudja a választ: azok, akiknek akarataukban, és lelkükben gyökeret vert a nyughatatlanság szándéka, folytonos változtatásokra készíti, azok nemcsak életükben de a túlvilágon is képesek hatással lenni a sorsra, az életben az efféle emberek gyakran lettek kalandozók, s cranta korában e kalandozó kórral rendelkezőkből készítették a kóborlóknak nevezett élőholtakat.



Az itt következő lehetőséget, nem feltétlenül kell használni, csak ha úgy érzed nem fogja túlnyújtani a játékidőt. Harambe megkéri a karakterekhez csapódott lelkeket, hogy maradjanak velük, és segítsék küldetésüket, hátha ezzel megerősödhet a kapcsolat az anyagi síkkal. Mindegyik karakterhez találj ki egy lelket, személyiséget aki vele lesz, ezek a letűnt crantai időkben élő közemberek, akár nemesek, de az alábbi listában mi kidolgoztunk párat hogy könnyebb dolgod

legyen. Az ehhez szükséges leírást megtalálod a függelékben.

Tehát meg kell tudniuk hogyan juthatnak vissza az anyagi világba, amit ha maguktól nem találnak ki, akkor Harambe elárulhatja nekik, hogy Tokwi Wakan, azaz a lélek futárnak nevezett kislány, felügyeli a lelkek épp átjutását a világok között őt kell felkeresniük. A sztyeppe szélén sétáló kislány viszont csak akkor áll szóba velük, ha feláldoznak neki valamit, ezt ő ki is fejezi, mikor szólítgatják, mert ienkor csak a markát tartja. Az áldozat lehet akár egy emlék, de bármi más is amit elfogadhatónak érzel, lényeg hogy a játékosok találják ki. Mikor átadják az áldozatot, a lélekfutár elmondja nekik hogy végig kell járniuk a lélek adomány útját, mely során elkészítik a saját lélek babájukat, s ha megvan ez a lelki komponens, annak erejével vissza tudja küldeni az összes hibásan átkerült lelket. A lélekfutár nem beszél, gondolati képekkel,

érzelmeik átküldésével kommunikál arról hogy hova kell menniük, persze ha úgy jobbnak látod beszélhet is különös túlvilági hangján. Mikor elmondta, kinyitja a lélek adomány útjához vezető kaput, ami lehet egy fa vagy akár ő maga, ahogy kinyitja a kabátját, akár lelökheti őket a szakadék szélén, vagy bármi ami tetszik.

Mikor a kalandozók elhagyják a túlvilág kastélyát, a toroniak legyőzik Harambét, hogy tudása miatt, a spiretor bebörtönözze saját lelkébe. Ezzel a toroniak átviszik a máguskirályt az anyagi világba, s mikor ott magukhoz térnek, kicsempézik lélek gyűjtőjüket, Nandahala tavának szélén lévő, félreeső bűvöhelyükre.



Lélek út:

A karakterek visszajutására egy igazán biztonságos módszer van, ha a révész visszaviszi őket. Habár révésznek nevezzük, de nem igazán a hagyományos értelemben vett révész az alakja. A Crantai lelkeket egy kislány kíséri át a túloldalra és ő is képes segíteni nekik visszajutni. Hosszú egyenes fekete haja félig a szemébe lóg, fehér lepel takarja kicsi vékony testét, szemei pedig mintha éteri fényel ragyognának fel a fekete haja mögül. Ő az aki kézen fogva átvezeti a másvilágra a holtakat.

Ahogy keresgélnek a kiutat szépen lassan fakulnak ki az emlékeik, de eljutnak arra a konklúzióra, hogy a révész az összekötő kapcsolat a két világ között. Ez az a szerepe ami miatt ő lesz az aki vissza is fogja tudni kísérni a karaktereket. De mindennek ára van, mint ahogy ennek is. Végig kell járniuk a karaktereknek a lélekösvényt, és elkészíteni a bábút ami visszavezényli őket, mint ahogy bábura van szükség ahhoz is, hogy visszajussanak.

A Révész megmutatja nekik az ösvényt de maguknak kell végigjárniuk. Elmondja, hogy ahogyan

az életnek úgy ennek is szakasza van.

Első szakasz, a Lélekcsíra:

Ahogy a növényeknek meg kell küzdeniük az elemekkel az életben maradásért úgy kell a karaktereknek is megküzdeni, hogy megtalálja mindenki a saját bábujának az anyagát. Nem tudják meg, hogy mi az anyaga, mindenkinek ki kell választani azt ami a legközelebb áll hozzá, ami a legjobban kifejezi őt, hiszen ha nem jól választ a lelke örökre itt ragadhat.

Ahogy átlépnek az elefántfü sűrű falán egy lehetetlen erdőség tárul eléjük. Először ámulatba ejti a játékosokat az erdő idegen mivolta és sokszínűsége. A mesélő fantáziájára van bízva, hogy milyen csodákkal kecsgetet először. Idegen és ismerős gyümölcsök, gyönyörű fák és bokrok, rajtuk ismeretlen virágok és más termések. De hamar megtapasztalják, hogy egy óvatlan mozdulat is veszélyes lehet. A mérgezések hatásai legyenek véletlenszerűek akár furcsák, hiszen nem a Ynev elsődleges anyagi síkján tartózkodnak. Az indák csavarodjanak rájuk, a tüskéik meredjenek a lábukba bele, súlyos vérzést okozva. Ha menekülnek zuhanjanak le egy meredélybe. Szakadjon be a lábuk alatt a talaj amiből vulkanikus láva tör fel. Hurrikán szerű vihar tomboljon, ami rájuk dönti a fákat.

Fontos, hogy színes leírásokkal érzékeltess a helyszínt és bízd a választást a játékosokra, had találják meg a saját lelkük anyagát. Fontos mindenkié más és más kell, hogy legyen, ahogy nincs két azonos lélek, úgy az anyaguk sem lehet azonos. Ha mindenki megtalálta a sajátját, újra fel fog tűnni a Révész valahol elefántfüvek között, hogy jelezze a játékosoknak, hogy ideje továbblépni.

Második szakasz, a Lélek szárba szökik:

Az állatoknak már nem csak a környezettel kell megküzdeni, hanem egymással is a területért, az élelemért és a túlélésért.

Meg kell küzdeniük a saját jellemükkel. A szó szoros értelmében. Vad vidékeken, kiszáradt sivatagokon, vulkanikusan aktív mezőkön üldözik őket keresztül kasul mindenféle állatok és szörnyek nem hagyva nyugtot nekik. Ezen a részen kell formába önteniük a lélekcsírát, ehhez viszont meg kell találniuk a formát.

Az alapelv a következő: Minden karakternek le kell győznie a jellemét jelképező szörnyet. Ezek a szörnyek irányítják a karakterekre vadászó falkákat. Példa: csapatban van egy Rend, Élet (Griff)

jellem, egy Káosz (Traclon) és egy Rend (Draco) , amik vadásznak rájuk nyugodtan lehetnek, madarak, hegyi emberek, wyvernek, de akár sárkány hibridek, teljesen mindegy, egy idő után legyen nyilvánvaló, hogy ezeket egy Griff, egy Traclon és egy Sárkány irányítja, őket kell legyőzni, hogy tovább jussanak a következő szakaszba. De a játékosok nem tudják sebezni a másik jellemét, mindenkinek a sajátját kell legyőznie.



Ha legyőzik és elnyerik a formát, hiszen a jellem véd állatának legyőzésével a korábban megszerzett növények felveszik a szükséges bábú formáját továbbléphetnek a harmadik szakaszba.

Harmadik szakasz, az Élet lehelete:

A bábuba bele kell lehelniük a saját lelkük egy részét, hiszen az értelmes lényeket a gondolkodás képessége határolja el az állatvilágtól.

Egy a karakterek kultúrájának és származásának megfelelő díszes épületbe érnek, ahol a padlóban, falakban, levegőben úszik egy értelmes tekintetű, szörnykígyó (unchehela a tudat szelleme), aki feltesz nekik egy-egy rejtvényt, amit megfejtve töltik fel értelemmel a bábukat és indulhatnak vissza a saját életükbe. Mindegyik játékosnak saját maga kell megfejtenie a fejtörőt. Ha a sajátját megfejtette, csak akkor segíthet a többieknek, ellenkező esetben nem fog tudni visszajutni és kezdheti előlről a lélekösvényt immár egyedül!

A rejtvényeket a függelékben megtalálod.

Immáron a lélekbabákkal visszatérve, Tokwi Wakan egyenként átkíséri őket az örvénylő fantomsíkon, hogy egy ismételt agytépő szürreális látványon átvergődve felébredjenek a saját testükben.

3. rész: S lelkük tovább pusztul:

Nandahalában, ők térnek magukhoz elsőként, majd sorban egyenként mindenki, ám a nekroszerafista hagyományokat ápoló sámánok már ott tanácskoznak Yenahum hullájának máglyája körül, s mindenki egy alacsony ősz hajú, fiatal nő, Gaima beszédét hallgatja, ő lesz Yenahum örököse, a fősámáni rangban. Épp a túlvilágon történeteket vitatják meg, s azt hogy mindenki érzi a megerősödött kapcsolatot

túlvilágukkal. A város nagyon nyugodt, sok helyütt keserű szaggal gőzölnek a tűzhelyek. Emberek, orkok nyögdecselése hallatszik, ahogy sorban ébrednek. Ekkor már hajnalodik, csípős párás a levegő, s a ködös város rózsaszínben ragyog a kelni készülő nap sápadt fényétől. néhol legyilkolt orkokat találnak, amit a toroniak csapata művelt, mialatt kimenekítették a meditáló spiretort.

Ha használod a Potyautas lelkeket, akkor ébredés után, mikor felteszik maguknak a költői kérdést hogy mi történt, készségesen válaszol a fejükben a potyautas crantai lélek, ugyanis ők követték őket hozzácsatlakozva a lelkükhöz. Ezek a lelkek megállás nélkül magyaráznak hisz gyönyörködnek az anyagi síkban. Kéréseik lehetnek, hogy kóstoljon meg ezt azt a gazdatestük, vagy csináljon meg valamit, hisz az ő érzékszerveivel érzékel, és újra megakarja tapasztalni az életében kedvelt élményeket. Akár konfliktus is lehet két crantai lélek között, az életükből, melyet itt is folytatnak, ekkor érzelmeik annyira erősek lesznek, hogy a hordozójukat is magával ragadhatja.

Szép lassan felébred mindenki, s azt a játékos, aki Yenahum hullája fölött ált, a lelkek kiszakadásakor, a törzsek tanácsa elé viszik, hogy megtárgyalják mi legyen a büntetése. Nahumiel ősi palotájának romjaiban berendezett nagy kör alakú term, aminek falairól 8 kissé majomszerű koponya néz középre, ezek a tongoriai sámánok koponyái, itt ülnek körbe a hatalmas tüzet, a Mawinik törzsfői, a dorani küldöttség vezetője, és a vallási vezetők: Ponaka természetsámán, Gaima nekroszerafista sámán, Argaruk Gorbwha félork gar Bokkar sámán, Adoniram a gar Bokkar pap. Alapvetően vádolják őket hisz a tények alapján ők szabadították el a katasztrófát. Készséggel meghalhatják és elfogadják érveiket, viszont ha nem tudják felmenteni magukat, csak akkor hajlanak arra hogy életben hagyják őket, mikor Ponaka elmondja amit a sámánok tapasztaltak, és Yenahum lehetett az élő áldozat, mely a nagy erejű szertartásokhoz kell, így viszont nem bűnösök csupán eszközök, a tongoriai sámánok jövendölésében. A törzsfők ugyan sajnálkozva, hogy nem áldozhatják fel őket, de engednek a sámánok bölcsességének, s a sors töréneke nevezve el őket, megengedik, hogy maradjanak a következő ünnepségen.

A város tanácstalanul, aggódva lézengő lakosságának, a fő szigeten, sámánjaik elmagyarázzák mi is történt, megértetve velük az események jó oldalát, mely miatt a kapcsolat ünnepe nem szakadhat meg, így a nép újrarendezve, városukat, felélénkítik a tüzeket, s minden sámán nekiáll visszahangolni a népet, táncukkal s énekeikkel.

Ez alatt a dorani küldöttség igyekszik összerakni valamit hogy visszatérhessenek hazájukba, a szörnyű események elől, miközben azt mondják, a megoldást keresik bezárkózva küldöttségük sátrába.

Itt a játékosokat hagyhatod, hogy egy kicsit játsszák karakterüket, szórakozzanak a környezetben amit alkottunk nekik, vagy csinálják amihez kedvük van, illetve a hozzájuk csatlakozott crantai lelkekkel való interakciónak adhatsz helyet, amennyiben bemesélted őket. A szabad tevékenység alatt, éreztetni kell velük, emlékeik hiányát mely egyre súlyosbodik. Miközben szórakoztatni akarja, közönségét saját szerzeményeivel, nem találják ujjai az akkordokat, hiába akarja felajzani íját, hogy képességeivel villogjon, fogalma sincs hogyan kellene az ideget felfeszíteni, és hasonlóan fontos emlékek, foszlottak szerte ez eddig. Akárhogy próbálják visszahozni emlékeiket, azok lelkük megbolygatása miatt tűnnek el. Egy-két képzettséget, varázslatot, diszciplínát nyugodtan lehúzhatsz, vagy visszafejleszthetsz, melyeknek hasznát vehetnék, had érezzék az esemény súlyát. Ez aggasztó jelenségre felfigyeltek mind a vezetők, és a sámánok, akiktől hőseink megtudhatják, a vészes következményt miszerint, lelkük végleg ki fog fakulni a létezésből, ám ezt megakadályozni csak az ősi Cranta tudásával lehetséges, egy bizonyos lélekforrasztás rituáléval, melyről csak meséket, és homályos jövendöléseket halottak, melyekben azt is elmondták, hogy e szertartás végrehajtását csak néhány rejtélyes helyen van elrejtve a világban. Mivel hőseinkre a sors eszközeiként tekintenek, a sámánok úgy gondolják az lesz a legjobb ha ők kutatják fel, e titkot.



Lélekforrasztó szertartás beszerzési útjai:

Itt mi felvázolunk pár lehetőséget, ám ezeket te úgy kombináld, alakítod az események tükrében, s a karakterekhez illően ahogy az neked tetszik. Azonban biztos, az ünnepen átélt látomás, melyet Yenahum halálakor bocsájtottak rájuk a szellemek, az pontosan leírja e szertartást, s ezt csak ők látták. A látomásban

utalni kellett rá, képi eszközökkel, hogy a lelket képes megjavítani meggyógyítani, esetleg a látomást nyithatja Uwakan szavai, aki közli hogy ezt használd, akár crantai vagy Mawini nyelven. Amennyiben sikerül a látomást kibogozniuk akkor, neki is állhatnak a szertartás végrehajtásához, melyet maga Gaima vezényel le. A lélekforrasztó szertartásra, egész nandahala népét, megáldják a szent füvekkel, s mindenki révülni kezd, ám a jelenlévő mintegy 3 ezer főből csak ezernek kell, vérét csurgatnia az üstbe, hogy a máglyára öntsék, s ők fogják bejárni a fantom síkot.

Az ősi időkben, hogy ne vesszen el a hatalmas mennyiségű mágikus tudás, az ősök mindent a kőkolostoroknak nevezett, sziklakörökbe vésték, s ilyenekből tanulják meg a hagyományaikat a sámánok. A kőkör amihez a leendő sámánok elszoktak zarándokolni, az egy heti, járóföldre van, de van egy közelebbi is, mely valamivel több mint fél napra van Nandahalától, azonban abba az irányba még vadászni vagy gyűjtögetni sem mennek, mivel ott élnek Uwakan erdőszellemei, szent fájuk körül, akik mindenkit megölnek aki a közelükbe merészkedik. Az erdő szellemei, valójában fenyvesi elfek, és néhány ezer éve a kőkör közepébe nőtt egy Uscayha fa, s hallgatólagos megállapodás kötött, köztük és az embernépek között, hogy egyikőjük sem háborgatja a másikat. Ha felkeresik a szertartásért ezt a kőkört, akkor megküzdhetnek védőivel. Két elf harcos és egy álomtáncos, valamint ha ezt kevésnek érzed, néhány elf kopó, mágikus teremtmény, és erdőpillék is, az elfek segítségére lehetnek. Az ellenfelek leírását, megtalálod az njk-knál. Mikor ide érnek láthatják a szent fa törzsében meditáló/vegetáló, öreg kopasz megtartót, aki köré nőtt a fa. Ha ezt az utat választják, megkéri őket Ponaka, a természet hit fősámánja, hogy hozzanak neki egy ágat az Uscayha fából, mert annak szelleme felajánlotta azt neki, hogy népeiket kibékítsék, s mikor megérintik a fát, némi fényjelenség kíséretében leválik egy hatalmas ág, aminek hatására az elfek abbahagyhatják a támadást.

Gaima, a fiatal nekroszerafista fősámán, azzal az ötlettel áll elő, hogy akár visszamehetnének a túlvilágra, és megkérdezhették Harambét a valaha élt legnagyobb sámánt. Ám oda csak úgy juthat vissza valaki, ha öngyilkos lesz, de Gaima vissza tudja hozni, ha addig életben tartják a testét, hasonlóan a halva született gyermekhez, akit sikerült visszahozni, nekroszerafista sámán lesz, mivel már megjárta a szellemvilág közötti utat. Ha ezt vállalja valamelyikük, és éppen vissza is tér, annak életerejé permanensen csökken, k2-vel, és ugyanennyivel nő ausztrálja, vagy akarateréje, valamint kissé összerosódnak emlékei Gaimáéval, hisz az ő lelke volt a horgony mely a testéhez kötötte. A túlvilági palotában, nem találja Harambét, hisz már ellopta a Spiretor, de Nahumiel erről fel tudja őt világosítani, és elrejt az emlékeiben egy szertartást mely utat mutat bármelyik lélekhez ha náluk van egy személyes tárgya vagy egy testrésze, s

átnyújtja Harambe fejdíszének egy tollát. Mikor visszatér meggyötört testébe, felköhögi a tollat. A szertartással megtalálják a toroni szabotőr csapat búvóhelyét, a várostól félreeső kőkunyhóban. Gaima elkészít nekik egybábút, amire ha rácséppentik a Spiretor vérét, kiszívja belőle, a máguskirály lelkét, hogy aztán abból kikérdezzék a szertartást. Mikor felkeresik őket együtt vannak a törpék és a toroniak, hogy megvédjék a spiretort, aki semmire sem képes csak medítál, ám mielőtt ebbe a sebezhető helyzetbe kényszerítette magát, létrehozott egy, vagy több élőholtat, amennyit be akarsz rakni. Ezek lehetnek emberek orkok, de akár egy óriás is. Az ellenfelek leírását, megtalálod az njk-knál. természetesen ha veszésre állnak a toroniak megpróbálják kimenekíteni spiretorjukat.

Egy, az előzőekben leírt, kőkör található nandahalában, mely nem más mint a tó szélén lévő hatalmas kapu, melynek két láb széles dolomit lábai félig a víz alatt vannak, s tetejébe van vésve többek közt ez a szertartás is, ám a teteje a mai ízlés szerint, díszes fa burkolatot kapott, ezt pedig olyan régen készítették, hogy már senki sem emlékszik rá mi lehet a fő dísz alatt. Abból jöhetnek rá hogy ez is egy efféle kőkör, alakja épp ugyanolyan mint amilyenek a sámán említette kőköröknek kell lenniük, s lábaiba van vésve, a lélekforrasztó rituálé verse, mely ismerős lehet nekik, a szellemek küldte látomásból. Ez az út akkor jó ha rövidíteni kell, ám ez se legyen egyszerű. Mivel az írás kopottas és crantai nyelven íródott, nehéz megfejteni, a hiányzó részleteit a játékosok látomásából kell pótolni, ezért csaknem két napig tart megfejteni mialatt újabb emlékek vesznek el, s újabb képzettségeket húzhatsz le a karakterlapról. Persze az is lehet hogy maguktól ismerik fel a kőkaput.



4. rész: A fantom sík, avagy a lélek áldozat:

Visszatérve a lélekforrasztó szertartással, Gaima neki is áll a többi sámánnal együtt, előkészíteni a szertartást. Mikor felkészítettek mindenkit hogy mi vár rájuk, elmondja a fősámán, a szellemi utazáson mely vár rájuk fel kell áldozniuk, legközelebbi szerettük emlékét, s ezzel elvesz a kötődés, de megmenekül a nép. Minden ember leül a sámánok köré és a hátborzongató áldozati rituálé után, az ezer ember aki vérét csurgatta az áldozati kehelybe, lelkük belép a határvilágba a fantomsíknak nevezett, világba amit az ott lévő

emlékei formálnak. Itt fel kell áldozniuk egy szeretttük, hozzátartozójuk lelkét, azzal hogy újraélik a számukra fontos személy halálát, és ezen emlékekben nekik kell megölniük őt. Ezzel valóban feláldozzák egy hozzátartozójuk örök lelkét, így az végleg feloldódik, vagy ha már reinkarnálódott, akkor az meghal. Ez az energia kell ahhoz hogy az összes nandahalában lévő, lelkét stabilizálják. Ha valaki teljesítette ezt a feladatot, az háttérszereplőként jelen lesz a másik emlékeiben, hogy segíthessen és biztathassa. Minden feláldozott hozzátartozó után, mindnyájan érzékelné fogják hogy visszatért valami emlék. Mivel mind az ezer ember, áldozatát végig kell nézniük, elég ha csak csapattársaikét játszák le, a többiekénél csak utalni kell a végignézett töménytelen lélekölő emlékre.



Magukhoz térve, a negédes sikerélmények a szívükben és helyreált tudattal, néznek szét először, hőseink az önkívületben lévő embertömegben, s látják amint a tökéletes lehetőséget kihasználva, a magatehetetlen embereket mészárolják, a toroniak és törpék csapata, vagy ami megmaradt belőlük. Ha ekkor még élhet a spiretor akkor, a benne volt máguskirály lelkéből kiszedett tudással egy kisebb élőholt sereget rakott össze. Persze szép lassan ébredezik a város népe, de eleinte csak hőseink tudják felvenni velük a harcot.

Lezárás:

Ha túléljük, s ezzel többszörösen megmentik Nandahala népét, a tanács elé citálják őket, ahol Gaima elmondja nekik, hogy egész nandahala s minden leszármazottjuk örökké hálás lesz nekik amiért feláldozták szeretttük örök lelkét. Jutalomként, elkészítettek nekik jócsontokat, amik a helyiek által feláldozott hozzátartozóik, földi maradványaiból készült, s ha e jócsontoknak feláldoznak 2 ép-t, megválaszol egy eldöntendő kérdést, mert a túlvilág lelkeivel van kapcsolatban. Erre naponta egyszer képes, s az így elvesztett ép csak természetes úton gyógyul.

Az események következtében, megnyílt a crantai ősök síkja, és nekroszerafista sámánjaik ezentúl,

megtudják idézni őseiket, valamint egyre nő hatalmuk s fedezik fel újabb s újabb képességeiket ahogy tudást cserélnek őseik lelkével. A Dorani küldöttség befejezi a térkaput, s egy saját szigeten felépítenek következő nyárig, egy nagykövetséget hogy szemmel tarthassák a helyi eseményeket. Kahrei, és Riegoyi, kalmárok, a tó partján felhúznak egy-egy raktárházat. Nandahala sámánjai pedig elviszik, a Mawini törzseknek az új tudást, hogy népeik együtt induljanak a fejlődés és, nemzetté válás útján.



Njk-k:

Fierel Onas, 7. szintű félelf varázsló

A dorani követ egy majd' két láb magas, kövér, de szép arcú félelf nő, akinek nagyon kellemes alt hangja van. A faja képviselőihez hasonlóan nem tudni róla, hány esztendő. Nagy, mandulavágású szemei kékek, zöld utazóköpenyének csuklyája alól barna loknik kandikálnak ki. Annak idején mindenki arra számított, hogy Fierelt a többi kevertvérű tanítványhoz hasonlóan nem emberi szülőjének öröksége fogja érdekelni, ám mindenki meglepetésére a már-már elfeledett Cranta keltette fel a figyelmét. Jól beszél az ősi emberirodalom nyelvét, és ismeri annak történelmét és regéit. Ez az egyik ok, amiért ez a kalandozó múlttal is rendelkező nő kapta ezt a feladatot. A másik az, hogy két évtized óta szolgál a varázslóváros diplomatájaként, sok érdem fűződik a nevéhez.



Varázslóbotja mindig a keze ügyében van, egyetlen fegyvere egy mives, ékköves tőr. Egy haragoszöld pikkelyes, borostyánszín szemű, sárkányszerű lény kíséri mindenhova, ami majdnem akkora, mint egy átlagos ember. A Doranban tanultak, vagy a Mf-ú Legendaismerettel rendelkezők felismerhetik, hogy ez egy draquuis, egy kyr mágusok teremtette szolgasárcány. Farka végén veszedelmesnek tűnő csonttüske meredezik. A félelf nő Colashornak hívja. Nagy meglepetésekre beszél is, enyhén sziszegő hangon üdvözl titeket, mindenkit a saját anyanyelvén. Ha valaki netán szóba elegyedne vele, kulturált, kellemes, jó humorú beszélgetőpartnernek bizonyul, aki a tojásból való kikélese óta – ennek immáron nyolc évtizede - a félelf varázslónő társa.

A követ egyértelműen kerülni igyekszik a harcot, hatalmát is ennek érdekében veti be. Ha netán mégis megtámadnák, a draquuis oltalmazza, aki a harcban előbb mozaikmágiát, majd a harapását és a tüskés farkát használja.

Jellem: Rend

AME, MME: 37

AME: MME: 57 (statikus)

MP: 44

MP: 70, PP: 52, Varázslóbot MP: 12

Jellem: Élet, Rend

Rúnaköpeny (SFÉ: 2)

Colashor, a draquuis

A toroni szabotőr csapat:

KÉ: 40

A toroniak:

TÉ: 90/110

Toroni elitharcosok, 5. Tsz-ű harcosok, 4 fő

VÉ: 75

KÉ: 34/23

Ép: 9

TÉ: 80

Fp: 19

VÉ: 146

Tám/kör: 2

CÉ: 25

Sp: 1k10/1k6+méreg (7. szintű, Bénulást vagy 1k10 óráig tartó bódulatot okoz)

PP: 18

AME, MME: 20

Táv: 60 láb)

Ép: 12

Sodronymellény (MGT: 0, SFÉ: 3)

Fp: 55

Képzettségek: Fegyverhasználat

Hosszúkard (Tám/kör: 2, Sp: 1k10)

(Hosszúkard) Mf, Mászás 60%, Rejtőzés

60%, Lopózás 60%, Esés 50%, Ugrás 50%

Nehéz nyílpuska (Tám/kör: 1/3, Sp: 1k10+2,

Sötét, meleg ruhákat viselő magas, kidolgozott izmú, deres szöghajú férfiak, akiknek arcáról arrogancia sugárzik. Sodronymellényüket rejtve viselik, fegyvereiket perverz motívumok díszítik.

Cyrjerun En-Tagren, 7. Tsz-ű spiretor

KÉ: 30/27

TÉ: 55

VÉ: 105

CÉ: 25

PP: 36

MP: 49

AME: 45

MME: 49

Ép: 6

Fp: 43

63 MP-os Rúnatör (Tám/kör: 1, Sp:

Mágikus megkötések: A spiretoroknak van saját mágiájuk, ezért az általános boszorkánymesteri mágiát annyira nem ismerik: Nem használnak Természeti Mágiát, Rontásokat, illetve Mentál- és Asztrálmágiát, ezen kívül pedig csak azokat az Elemi Mágiába, Anyag-, Méreg- és



1k6+1+Toroni Pokol)

Kahrei nyílpuska (Tám/kör: 2, Sp:

1k3+Toroni Pokol)

Képzettségek: Lopózás 49%, Ősi nyelv

(Kyr) Mf, Ősi nyelv (Crantai) Af,

Mágiaismeret (Nekromancia) Mf, Lélektan

Mf, Álcázás/álruha Af

Betegségmágiába tartozó varázsigéket ismerik, amik nem kerülnek többé 7 MP-nél.

A spiretor egy hórihorgas, széles vállú, kissé eltorzult arcú, kék szemű kyr. Középen kettéválasztott hósín haja a mellkasáig ér. Lila színű inkognót visel, melynek mellrészén jókora dudor éktelenkedik, ami időnként megmoccan, ez nem más mint az ikertestvére akinek alsó része a mellkasából nő ki. Vállára drága prémköpenyt terített.

Torz (egy ember, vagy ork harcos, értelemmel felruházott teteme, a spiretor testőre)	VÉ: 123 Ép: 15 Fp: -
KÉ: 23	Csatabárd (Tám/kör: 1, Sp: 1k10)
TÉ: 49	Közepes pajzs

Gaáb:

A Gaáb az Északi Szövetség országait járó száműzött törpék szövetsége, akik mindannyian esküt tettek, hogy csak akkor térnek vissza Tarinba, ha Ynev összes orkját kiirtották. Az elsöprő többségük harcos, de néhányan fejvadász kiképzésben részesültek. A modulban felbukkanó kő fiak ezen klánok egyikének gyilkosai. A spiretor a toroni kémjelentéseket felhasználva állított a maga oldalára egy maroknyit ezek közül a búskomor fanatikusok közül, akik megvetéssel gondolnak a Szövetség többi országára, amiért elitkolták Tarin elől, hogy felvették a kapcsolatot a nandahalaiakkal.

Gaáb fejvadászok, 4. Tsz.	Ép: 11
Jellem: Halál, Rend	Fp: 50
KÉ: 37/38	Rövidkard (Tám/kör: 1, Sebz. 1k6+3)
TÉ: 67/64	Hajítóbárd (Tám/kör: 2, Sebz. 1k6+2, 2 db.)
VÉ: 135/125	Alkarvédő
Pp: 15	Hátbaszúrás Af, Fegyverdobás Af,

Álcázás/álruha Mf, Lopózás 42%, Rejtőzés 44%, Mászás 49%, Esés 34%, Ugrás 34%

Mokány, a föld színeibe öltözött, csuklyás köpenyeket viselő törpék, akik érdekes módon csupaszra borotválták az arcukat. Egy nő is van köztük, de ez csak a második pillantásra vehető észre. Egy törpe vagy egy Af-ú Törpe Kultúrával rendelkező JK számára világos, hogy ez a legnagyobb szégyen jele. Mindannyian rövidkardokat forgatnak, széles bőroveikbe hajító bárdok vannak tűzve. Vértet nem viselnek

Elfek:



Az elf, 6. szintű álomtáncos

KÉ: 32

TÉ: 46

VÉ: 95

PP: 30

MP: 42

AME, MME: 35 (statikus)

Ép: 4

Fp: 46

Levéltör (Tám/kör: 2, Sp: 1k6+1)

Elf harcosok, 4. szintű harcosok, 4 fő

KÉ: 35/33

TÉ: 75

VÉ: 128

CÉ: 53

AME, MME: 2

Ép: 12

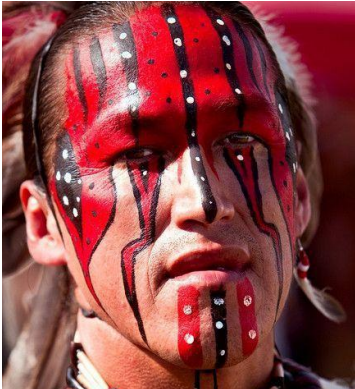
Fp: 42

Hosszúkard (Tám/kör: 1, Sp: 1k10)

Elf íj (Tám/kör: 2, Sp: 2k6+2)

Bőrvért (MGT: 0, SFÉ: 1)

Nadahala fontosabb njk-i:



Amikon, 6. szintű harcos, a törzsfő:

A nadahalai emberek főnöke, a csillagnézők vezetője egy közép magas termetű, szálkás izmú, vörös és fekete sávokkal mázolt arcú harmincas fiatal ember. Bőre sárgásbarna, homloka kicsit előreugró, haja hollófekete. Mozdulatain látszik, hogy gyors, mint a kígyó. Szarvasbőr ruhákat visel, nyakában medvekarmok és madártollak. Fegyverei: egykezes csatabárd és rövid íj. Izmos mellkasát rituális hegek díszítik.

Dargul Orakjar, 5. szintű ork énekmondó:

Két láb körüli medvetermetű ork hím, testén megannyi ütközet hagyott nyomot. Elöl, négy agyara is hiányzik, amitől a beszéde érthetlenebb, tömpe orrában vaskarika csillog. Fanyüvő alkatú testét vas mellvért védi, nyaka körül koponyalánc, övében két súlyos, kétfejű csatabárd. Egy primitív kinézetű, emberbőrrel bevont dob is látni nála, ami a válláról lóg.

Grugat Brauk, 6. szintű ork vezéri harcos, a Naphasítók törzs feje:

Jóval két láb feletti, dagadozó izmú, bikanyakú, félvértes ork, kinek sisakja sas fej formáz. Egyetlen fegyvere egy gonosz kinézetű roppant buzogány, melyet két kézzel kell forgatni, és aminek a nyeléről tucatnyi barna sastoll lóg. Nyakában őseinek koponyái függenek, vállán medveprém köpeny.



Gaima, 5. tsz ember sámán, A nekroszerafista hit fősámánja:

A Nekroszerafista fősámán, Yenahum halálával, annak legígéretesebb tanítványa örökölte a címet. Így lett a másfél láb magas, alig 30 éves Gaima az őseket idéző fősámán. A fiatal nő haja, teljesen ősz, mivel halva született, s csak Yenahum hatalmának

köszönheti hogy visszahozták. Ennek az eseménynek köszönhető, tehetsége. A nő általában fekete ruhákban jár, melyre a megidézendő ősök csont maradványait akasztgatta, arcára pedig különböző motívumokat fest, hogy, melyekkel a halál szellemét utánozza. Emberi kapcsolatai

sohase voltak mélyek, túl sok kapcsolata van a túlvilággal, s mindig is különnek tartották, azonban tudása miatt nagy megbecsülésnek örvend a Mawinik között.



Argaruk Gorwha, 6. Tsz félork gar Bokkar-sámán
Ezen a teremtményen, aki a törzs egyik szent „embere” lehet, látszik, hogy ork vér mellett valami más is csörgedezik az ereiben. Agyarai kisebbek, szőre gyérebb és világosabb, arcvonásai pedig finomabbak. Rozsomákbőr ágyékkötőt hord, felsőtestét a sastollakból álló sámáni öltözéket leszámítva szabadon hagyja. Hátára vaskos kardot szíjazott, nyakában koponyalánc.

Ponaka, 6. Tsz természetsámán

A nandahalai természetsámánok öregsámánja egy jó kiállítású, szakállas, ötvenes férfi. Szavas agancsos fejdíszet hord és farkasbőr ágyékkötőt, nyakában mindenféle apró állatok csontjai függenek. Enyhén dadog, ez leginkább vészhelyzetekben jön elő. Fegyvert nem visel.

Adoniram, 5. Tsz ember gar Bokkar-pap

Ember létére a naphasítókkal él, Argaruk is az ő fia. Ifjúkorában jó kiállítású vadász lehetett, mára viszont már megereszkedtek az izmai. A kevés haja, ami maradt, teljesen ősz már, a ráncos, májfoltos, nap- és szél cserzette arcát keretező ritkás szakálla a mellét verdesi. Állati prémebbe burkolózik, nyakában egy robusztus, pallosos, szárnyas sisakot viselő alakot ábrázoló elnagyolt szobor függ, amit borostyánból faragott ki. Markában akkora lándzsa, mint ő maga, oldalán tör.

A Láncgörök kalandozó csapat:

Ez a kalandozó csapat a Láncbarátok egyik rabszolgahajóján kovácsolódott össze, amikor a tiadlani unokatestvérek két hasonszőrű alakra bukkantak a rengeteg mocskos, lesoványodott szerencsétlen között. Sikerült megszökniük, és azóta együtt vándorolnak a kontinens hátán. Útjuk most a Távol- Nyugatra vitte őket, mert Hom atya a crantai utódnépeket kutatja.

Hom Toan, 5. Tsz-ű Nastar (Krad)- pap:	Ép: 9
Jellem: Rend, Élet	Fp: 56
Egészség: 13, Intelligencia: 18	AME: 7+29 (statikus)=36
KÉ: 19	MM: 6+29 (statikus)=35
TÉ: 39	Tör: (Tám/kör: 1, Sp: 1k6)
VÉ: 91	Zárnyítás: 45%, Szakács szakma Af, Ősi
PP: 29	nyelv (Crantai), Af, Legendaismeret Mf
MP: 45	

Nastar eme papja egy kék csuhás, hórihorgas fiatalember, akinek haja fekete, szeme pedig enyhén metszett. Tekintete egy tudásra szomjas emberé, csillog az értelemről. Nyakában az aranykőr lóg egy vékony láncon, egyetlen fegyvere egy keleties tör. Barátságos alkat, aki hadarva beszél, mintha minden mondanivalóját egyszerre kívánná a beszélgetőpartnerére zúdítani.

Werin Miban, 4. Tsz-ű kardművész:	PP: 24
Jellem: Rend	Ép: 8
Erő: 15	Fp: 62
Gyorsaság: 16	AME: 4+24 (statikus)=28
Ügyesség: 16	MME: 5+24 (statikus)=29
Egészség: 14	Slan-kard: (Tám/kör: 1, Sp: 1k10+2)
KÉ: 36	Kardművész vért: SFÉ: 4
TÉ: 67	Fegyvertörés Mf, Nyelvtudás (Ork) Af 3.
VÉ: 109	

Werin Hom unokabátyja, de a legtöbb embertestvéreknek nézi őket. Szintén magas, de gyenge kuzinjához képest izomzata jól kidolgozott. Hollóhaját hosszúra növesztette, szája felett gondosan nyírt, vékony bajusz ékeskedik. Felsőruházata narancsszín, takanja fehér, lábain szarvasbőr csizmák. Nyaka bal oldalán ronda forradást látni, amit még a gro-ugoni határvidéken gyűjtött be. Csendes, inkább a szószátyár Hom beszél helyette. Fabris Dalmon, 3. Tsz-ű renegát

tűzvarázsló:	VÉ: 114
Jellem: Rend	PP: 17
Egészség: 15	MP: 18
KÉ: 20	Ép: 10
TÉ: 45	Fp: 32

AME: 3+17 (statikus)=20

Alkarvédő

MME: 7+17 (statikus)=24

Pikkelyvért: SFÉ: 3

Hosszúkard: (Tám/kör: 1, Sp: 1k10)

Fabris erigowi születésű, látszik rajta a távoli ősök kyr vére, mert haja hamuszürke, szeme pedig zöld, mint Weila smaragdja. Sogront imádja, de semmi köze a Délvidék tűzvarázslóihoz, vagy Toron sogronitáihoz, akik meghajtották térdüket a háromfejű szörnyisten szolgálai előtt. Ruházata színeiben a fekete és a szürke színek dominálnak. Modora olyan, mint a lópokrócé, a legtöbben egy faragatlan fegyverforgatónak nézik. Ellenfelei csapásai elől egy pikkelyvért védi.

Eren se Worudal, 4. Tsz-ű Ereni

VÉ: 121

Kékköpenyes:

Ép: 12

Jellem: Élet, Rend

Fp: 53

Erő: 15

AME: 1+29 (statikus)=30

Gyorsaság: 16

MME: 0+29 (statikus)=29

Ügyesség, 13

Két hosszúkard: (Tám/kör: 2, Sp:

Egészség: 15

1k10/1k10)

Szépség: 16

Brigantin: SFÉ: 3

KÉ: 30

Kétkezes harc Mf, Szexuális kultúra Af,

TÉ: 69

Hamiskártya Af

Eren egy korán kopaszodó, kék szemű, igen kellemes arcú nemesifjú. Kék köpenye rögtön elárulja, mely híres alakulathoz tartozik. Tipikus erv, aki szereti az élet örömeit, legyen az egy meleg étel, egy tüzes ital, egy izgalmas kártyaparti, egy forró fürdő, egy kényelmes ágy, vagy egy még forróbb menyecske. Vagy ebben a sorrendben. Ruhái az erdő színeit idézik, és mindössze két ékszert visel: egy arany pecsétgyűrűt és egy vadkanagyarból készített nyakláncot. Remek kétkezes harcos, általában mindkét pengéjét támadásra használja. Brigantin páncélt visel. Gyakran civakodik a tűzvarázslóval, mert az nehezen tűri, hogy Eren mindig elszórja a pénzét, utána meg tőle kér kölcsön

Függelék

Crantai potyautas lelkek:

Az alábbi lehetőséget opcionálisnak szántuk, ez lassíthatja a játékmenetet. Ha arra van szükség, érdekes színfoltot hozhat a mesébe.

A játékosok a köztes síkot megjárva, mikor visszatérnek a testükbe, örömeiket hamar el lehet foszlatni, ha rájönnek, nem csak ők kívánták elhagyni az apátiában fuldokló túlvilágot...

A testükbe a lehetőséget kihasználó crantai ősök lelkei költözhetnek, akik igenis élni szeretnének. Ezek a lelkek közül álljon most alább pár példa, amikből a kalandmester kénye- kedve szerint csemegézhet. Minimális leírással próbáljuk segíteni a mesélőket, ám mindenkire rábizzuk, hogy miként jeleníti meg személyiségüket a játékban. Pl.: Az a játékos, kinek a testébe Peatra Yaramien költözött be, hajlamos lesz gyönyört lelni a természet egyszerű csodáiban, megnyugszik, sokszor békítően viselkedik bizonyos konfliktusokban. Minden megszállt testre jellemző, hogy a rovarok különösen viselkednek a környezetükben. Ezt szintén a mesélőkre bizzuk, a lényeg, hogy minél látványosabb legyen.

Abroan Yaremien

Hajdanán egy crantai nemesi család fejeként megtanult élni, és túlélni. Abroan, vagy ahogy annak idején emlegették „a sáskák szeme” ambiciózus, soha meg nem alkudó családfő volt. Határozott jellem volt, ám a feleségéért mindig, mindent megtett. Az ő nevéhez fűződik a „zöld háború” melyet egy hitvesét ért sértés miatt, a Chayren család ellen indított, s kimenetele mind két család pusztulása lett.

Peatra Yaramien

Abroan hitvese, akkoriban „kalászhölgyként” vált ismertté. Rajongott a természet adta végtelen erdőkért, csakúgy, mint a vetett búzáért. Rajongása tárgyát nem egyszer vetett vászonra. A jámbor természetű, a békét és megalkuvást hirdető asszonyság nagy népszerűségnek örvendett az alacsonyabb társadalmi rétegek között is. A pletykák szerint, ő is a közemberek közül származott, de ezt természetesen a Yaramien család vehemensen tagadta, olyannyira, hogy egy a Chayren családdal tartott közös lakoma során elhangzó sértésre, mely a Kalászhölgy származását firtatta, kegyetlen megtorlással válaszolt...

Laám Yaramien

Abroan és Peatra fia. Egész kicsi kora óta hihetetlen tehetséget mutatott az éneklésben. Csengő hangjával gyakran ringatta álomba saját anyját, és a zöld háború során sokaknak nyújtott megnyugvást. A tizenkét éves gyermek sajnos nem láthatta a háború végét. Odaveszett a második invázióban. A Chayren ház varázstudója átkozta meg, minek során testéből több ezer féreg rágta ki magát a napvilágra. Szörnyű halála hatalmas csapás volt a Yaramien családra, mely végső elkeseredésében olyan erőhöz folyamodott, ami elsöpörte mindkét házat.

Tiemrin Fabalth

A Yaramien család udvari komikusa. Nem csak kiváló tréfamester, de bölcs tanító is volt. Ő volt a felelős Laám tanításáért, és ezt teljes lelkiismeretességgel és hatalmas szeretettel művelte. Laám kegyetlen halála után végleg megőrült, az udvar egyetlen túlélőjeként élete hátralevő részét vándor remeteként élte le, megrögzötten kutatva a megoldást, hogy visszahozza szeretett tanítványát az életbe... (Talán meg is találta a megoldást a köztes síkon, a játékosok megérkezésével)

Miepinn,a rútt

Miepinn nagy tiszteletnek örvendett a Yaramien családnál. Az áldozati szertartások ceremóniamestereként, mindig jutott neki a jóból. Megszokta, hogy a társadalom eltartja, nem kell túl sokat tennie az életben maradásért. Kényelmes életvitele személyiségére is rányomta a bélyegét. Lusta, arrogáns, naplopó lett, aki mindig meglátja az élet könnyebbik oldalát. A második saskajárás során a menekülő tömeg taposta agyon. Milyen ironikus, hogy a nép által eltartott, a nép által eltaposva végezte...

Uthain Chayren

A Chayren ház vezetője végtelenül csapongó, indulatoktól fűtött családfő volt. Híres volt hirtelen kirohanásairól, lobbanó érzelmeiről, így mindenki hihetetlenül óvatos volt vele a környezetében. Érzelmi csapongását mi sem példázza jobban annál, hogy összesen élete során mindössze tizenegy felesége volt, abból kilencet nyilvánosan kivégeztetett hűtlenségért, kettőnek sikerült elmenekülnie. Legutóbb Peatra Yaramiennel folytatott viszonya lobbantotta fel a féktelen szerelmet szívében, ám a hölgy nem volt hajlandó otthagyni férjét, és felvállalni kapcsolatukat. Uthain oly haragra gyúlt, hogy egy lakomán mindent elmondott Abroannak, aki természetesen

nem hitte el, hogy felesége félrekacsint. Uthain fortyogó dühe csaknem teljesen elborította elméjét. Az áldozati szertartás előtt felállt a székéből és két arany tallért hajított Peatra ölébe. A hölgy nem tudta mire vélni a dolgot, de a bosszús szerető hamar magyarázatot adott. – Köszönöm a remek éjszakát, nem volt rossz egy parasztlánytól .-

Syen Ti Chayren

Uthain egyik felesége, kinek sikerült elmenekülnie férje haragja elől. A zöld háború már évek óta dúlt, mikor úgy döntött, hogy nincs több keresnivalója férje mellett. Egy sötét éjszakán, mikor a sáskák teljesen eltakarták a holdakat és csillagokat, megszökött, és az erdőben rejtőzött el. Pár nap után kimerülten, éhségtől kínozva egy kis kunyhóra talált, ahol egy bolond remete élt. Ételt adott, meleg ágyat, forró ölelést, nyugtató dallamot, szerető éjszakákat nyújtott a kimerült lánynak. Együtt vándorolva vészelték át a kegyetlen éjszakákat, a pusztító nappalokat. Napnyugtakor békésen nézték a horizontot helyenként sötétbe burkoló rovarrajok pusztítását. Syen sosem tudta meg a nevét, Ő volt egyszerűen élete bolondja.

Miel Chayren

Uthain gyermeke, kit soha senki sem látott Uthain első feleségén, a gyermek anyján kívül. Azt mondják magát a bábát is kivégeztette, miután a gyermek megszületett. A nép ennél fogva keveset tudott róla, és senki sem volt ki látta, és túlélte. Az a legenda járta, hogy a gyermek túlságosan rút volt. Egyesek félig csótány, félig emberként emlegették, aki emberi belsőségekkel táplálkozott. A valóság bár nem ennyire drasztikus, de nem esik messze a legendától. Uthain első gyermekét első felesége szülte, aki egyben Uthain anyja is volt. A született gyermek valóban torz volt, (itt a km nyugodtan elengedheti a fantáziáját) de a lelke tisztább volt mint bárkinek a családban. Gyermeki naivitása mellett kifejezetten intelligensnek bizonyult, így hamar megtalálta a módját, hogy találjon magának társaságot. Titkos barátjával, Laám Yaramiennel sokszor találkoztak az éjszaka leple alatt. Ő volt az egyetlen, aki látta és elfogadta a torzszülöttet. Tizenegy éves korában, még a zöld háború előtt torz teste kilökte magából a tiszte lelket és többet soha nem ébredt fel.

Rejtvények:

Egy kis házban, öt kis szoba sorakozik szépen, öt kis ember bújik oda melegedni télen. (Kesztyű)

Egy találós kérdés: etess meg, és élek, itass meg és meghalok. Ki vagyok? (tűz vagyok)

Se oldala, se fenéke, mégis megáll a víz benne. (felhő)

Csak becsukott szemmel láthatjuk, mi az? (álom)

Ütik, verik, kiabál, pedig neki nem is fáj. (dob)

Erdőn voltam, parton leszek, vízen járok, s tűzben veszek. Mi az? (csónak)

Szalad láb nélkül, mindent elnyel torok nélkül, ágya van, de nem alszik. Mi az? (folyó)

Ha nevedet kimondod, engem azonnal megsemmisítesz. (csend)

Hosszú botja, kis kalapja, ezren is ülnek alatta. (mák)

Szomjasan megy a kútra, sírva jön vissza. (korsó)

Csak a tiéd, mégis mások használják többet. (név)

Fenn is van, lenn is van, kinn is van, benn is van, néma is, zenél is, lágy is és kemény is, fehér is, szürke is, lomha is, fürge is. (víz)

Mawini nevek:Női: Sokanon, Tahki, Wapun, Mikiwak, Paha, Uzen, Orona, Woepa, Takon, Humamet.

Férfi: Nittawon, Chogan, Etchemin, Segenam, Asigana, Gahatan, Mattap, Lashoba, Neponka, Manso.

