

A keselyű jegyében

M.A.G.U.S. Versenymodul 3-6. TSZ karakterek számára

Helyszín: Fenyvesföld

Időpont: Psz. 3718. A dal hónapjai, Alborne terce „Álmok” Hava



Újjászületés

A sötét folyosókon lobogó fáklyák tánca kísérteties hangulatot kölcsönzött a ziggurat belső termeinek. Úgy tűnt, mintha letűnt korok lelkei járnák vitustáncukat a falakon. Csak a beavatottak tudták, hogy ez valójában nem illúzió, hanem időnként a valóság. Először halk kopogás hallatszott, majd robosztus árnyak tucatjai törték meg a falakon játszó árnyakat. Mintha a sötétebb sarkokba menekültek volna az érkezők fegyverei elől. Jelenlétükre még sötétebbé váltak a folyosók, mintha a fáklyák fénye is visszavonult volna. Valójában csak a robosztus vértjük fekete színe nyelte el a fényeket, és csak a vájszeműek vehették észre az őket körülengő halvány fekete aurát, ami még a folyosók sötétjétől is elütött. Csizmájuk izsamós volt a kinti eső által felvert sártól és vértől, mely mindent belepett. A ziggurat szívét képező teremből halk mormogás hallatszott ki, tiszteletteljesen megálltak az ajtaja előtt, bebocsátásra várva. Percek teltek el, mire behívta őket az erőteljes, rekedtes hang. A kortalan férfialak háttal állt az ajtónak, valami keserű és szúrós szagú anyaggal foglalatoskodva. Az érkező harcosok fél térdre ereszkedve várták meg azt a pár pillanatot, míg a férfi feléjük fordult, és szemével jelezte, hogy felkelhetnek. Nem szerette ezeket a formaságokat, pláne ilyen vészterhes időkben, de tudta, hogy a vadak ragaszkodnak a hagyományokhoz.



A bestia harcos jelentést tett, látszott rajta, hogy megviselték az elmúlt napok csatározásai. Még az ő kemény szervezetük is kezd kifogni az örökké éltető energiából, ami mindig viszi őket előre, új harcok felé. De már hetek óta nem volt alkalmuk pihenni, és ez az igénybevétel már nekik is sok volt.

Hosszan gondolkodott a férfi, hogy mit tehetnének, ujjai végigsimítottak az öklömnyi zöld jáspison, egy pillanatra elmélázott a mélyén ragyogó lángnyelven. Már csak egyetlen lehetőséget látott maga előtt, itt már nem számít, hogy a tanács mennyire ellenzi az elképzelést, szükségük lesz minden fegyverfogatóra. Szemén látszott, meghozta a döntést, és ezt tudta a harcos is, hiszen több alkalommal beszéltek már erről a lehetőségről. Fogazott kését belemártotta a korábban előkészített sűrű folyadékba, eközben a páncélos alakok ismét fél térdre ereszkedtek. Karcos hangját szertartásosság töltötte meg, ahogy ráemelte tekintetét az előtte főt hajtó harcosokra, akikről tudta, hogy a végsőig, sőt akár tovább is szolgálnák őt.

– Bestiák vezére, gar Bokkar, fogadod-e ajándékomat, hogy engem, Baál-Káint, és a nagy Crantai Birodalmat szolgálj haláloddal és azután?

Mosoly húzódott az agyaras ajkakra, kivillantva farkasra emlékeztető fogazatot. Felemelkedett, majd a keskeny ablakon bevilágító holdra tekintve elnyújtott farkasüvöltéssel jelezte válaszát.

A modul célja:

Hát eljött a kampány zárás ideje. E kampányunkban a fenyvesföldi népek sorsának, jelenkori alakulását dolgoztuk fel. Ezen időszak azért volt jelentős, mert az itt élő ember nép kultúrája a barbár, nomád viszonyokból ismét virágzásnak indult, mint oly sokszor Ynev történelme során, ám valami mindig elmetszette virágzásának szárba szökkenését. Ez most se lett volna másképp, ha nem tévedtek volna erre kalandozók, akik megakadályozták a kataklizmus eseményeket, minek következtében megszilárdulni látszik Nandahala, és a Mawini nép helye a világban. Ám e szilaj helytállásuknak köszönhetően magukra haragították, a fenyvesi elfek népét, s most Mallior útját járva készülnek a feledésbe taszítani az új várost. E harcok alakulását fogjuk végigkísérni s a kalandozók sikerén múlik mi lesz a végkifejlet. Viszont a háború, egy nagy erejű együttállás idejére esik, melyet a keselyű jegyének hívnak. Ez időszak hivatott arra, hogy az ősi Crantából fennmaradt élőholt harcosok a kóborlók összegyűljenek, és felajánlják szolgálatukat régi mestereiknek vagy annak, aki erre méltó. A kalanddal célunk hogy a kóborlók mítoszát új mederbe tereljük, egy új kalandokat nyújtó lehetőséggel, egy harcos kultuszt fenntartó ereklyesorozat gyűjtögetésének teret adva. Valamint eljött az idő, hogy a legnagyobb crantai kóborló útja célba érjen, mely során Gar Bokkar, vezérből kóborló, majd hősz lett, és végül istenné válhat.



Kaland vázlat:

A kalandot elolvasva észre fogod venni, hogy néhol túl sok esemény is van. Azonban szinte minden opcionális, és ha úgy érzed, ez-az csak húzná az időt, nyugodtan hagyd ki, viszont ha nagyon előre haladnának, lesz miből szemezgetni. A kaland legfőbb célja, egy méltó kampányzárás mellett, az epikus, és intenzív élmények. Ehhez az kell, hogy a játékosoknak, és ne az eseményeknek legyen ez az élményük, persze a hangulathoz kell a környezet, ami megalapozza. Ne feledd, csak a nehezen kiérdemelt jutalom lesz emlékezetes. :)

- Kezds, a himano sivatagi fennsíkon. Itt szembesülnek először a lélekpecsétek létevel. Krad papnak segítve megindulnak az elf hadifogolytáborba. Oxar feleségének kiszabadítása, majd vele együtt átlépnek a térkapun.
- Oxar kúriája. Az utált kereskedő csatlakozik a karakterekhez, és elmenekülnek a dühödt páriáktól, majd végre feltámasztják a Gar Bokkart.
- Nandahalai csata ahol a hős elmondja a lélekpecsétek titkát, és hogy hol találják, az övét mellyel legyőzhetik végleg az ó elfet, és megőrizhetik az erejét. Segítenek neki a csatában felerősödni, majd végül megölik az ó elfet kinek lelke belemenekül a gyilkosába.
- Utazás a Lélekpecsétet rejtő barlanghoz. A fenyvesföld bemutatása, és túlélési játék az erdőben. Megérkezés a barlanghoz és az az előtti településhez. Barlangban eljutni a crantai totemig, és egyezkedni a lélekpecsét ittlévő felét őrző életfaló sámánokkal. Itt tudják, meg hogy a kereskedőtelep tulajánál van a másik lélekpecsét fél. Takelma a kereskedőtelep, ahol utoléri őket a hátrányaik, és szociális próbatétel során megszerezni a pecsétet a város vezetőjétől.
- A pecsét elvitele az uscayha fához. Elf őrjáráttal való harc. Lélekpecsét fába rakásakor, látomás melyben kibékítik a feleket, majd az ősi fa megadományozza a játékosokat a magjával, amit el kell vinniük Nandahalába.

Előzmény, háttér:

Hőseink Nandahala megbízásából elindultak, hogy előkeressék a rég nem látott legendás félistent, Gar Bokkart. Erre azért volt szükség, mert a fenyvesföldi népek egységéért létrehozott, túlnépesedett tavi város, hatalmas veszélybe került. Az elmúlt néhány év tetet, kultúráját, és lelket próbáló katasztrófáiból sikeresen talpra álltak, ám tetteikkel kivívták a fenyvesek elf népességének nemtetszését, amit Urria gyermekei úgy fejeztek ki, hogy szép lassan ellehetetlenítették a város túlélését, megkezdve a kiéheztetésüket, valamint tizedelik is a városból kimerészkedőket, s e tettükben egy csapat pária ork, a látók törzséből is segíti az elfeket.

Mikor útra keltek a herosz felkutatására, Nandahalát az elfek serege megtámadta, melyet a fenyvesi elfek ősapja, legendás vezetője, egy ó elf vezet egy bizonyos Oberiel a fa gyermeke. Oberiel alapította annak ideén az északi fenyvesek elf nemzetségét, így leszármazottai az ő eszmeiségét követve, legutóbbi elvonulása óta Serenayakat nevel ki maguk közül, ennek egyik oka, hogy ősapjuk Mllior elszánt, sőt megrögzött híve, s az ő eszmeiségét követve alapította, ezt a nemzetséget. A hosszú évezredek egy uscayha fában vegetálva, medítálva élte túl, s csak akkor kelt életre mikor népe veszélybekerült, ienkor általában nagy csatába vezette őket, hogy népüket és elveiket védjék. Legutóbbi ébredésekor Gar Bokkar ámokfutását állította meg, s ejtette foglyul kő börtönébe, majd utolsó erejével visszatért újabb hosszú álmra éltető fa bölcsőjébe. A 2 évvel ezelőtti őskapu incidens (Észak és Dél c. kalandmodul), okozta mágikus zavarok, felébresztettek egy óriási aquirt, ami az elfek egyik szent városa alatt, aludta sok ezer éves álmát, s ennek következtében rengeteg elf halt, meg hogy a világot megmentse a gonosztól. Az elmúlt évek katasztrófái, mellyel az emberek egész fenyvesföld lelki életét is fenyegették, ám ezzel csak új veszélyes hatalomra tettek szert (lélekösvény vándorútján c. modul). Mindez haraggal és rettegéssel töltötte el Urria gyermekeinek szívét. Ezek a veszélyek, újra tette élesztették az ó elfet, s miután eltette láb alól a népét fenyegető szörny Aquirt, ezúttal az emberek felelőtlen életét akarja eltiporni. Tehát a csata valószínűleg most is zajlik Nandahalában.

Hőseink, a városi tanács kérésének eleget téve, átverekedtek magukat a fenyvesen, ahol találtak Gar Bokkar egykor volt Crantai kóborló csapatával, majd egy bohókás erdei óriás lány mutatta nekik az utat, hogy eljuthassanak a már említett fennsíkra. Itt azt kellett látniuk, hogy a furmányos kahrei lebegő szerkezetre van erősítve a félisteni herosz, évezredek kő börtönében, akivel már messze szálnak. E rablásról egy bizonyos kahrei kereskedő, Oxar tehet. Vele bőségesen ellenszenvezhetnek az előző kalandokban részt vett karakterek, hisz sok aljassága mellett neki köszönhetően lettek leúsztatva a folyóban, és kerültek e katasztrófától hemzsegő, istenek háta mögötti vidékre (Olajos rongyok c. kalandmodul). **Amennyiben nem játszották a kampány eddigi kalandjait, összekötheted Oxar személyét a karakterek előtörténetével, előnyeivel, hátrányaival, a lényeg hogy utálják, de nagyon. Erre keress okot, s mondd meg hogy az a bizonyos háttér ott lebeg tova.** Azonban aljas heroszlopónk, nem volt oly szívtelen, és itt hagyta játszótársnak a pária orkjait, akik annak ideén szövetségre léptek vele, az ő szemükben ork erkölcsöket sértő Nandahala elpusztítására. Az összecsapás mindkét féltől áldozatokat követelt. Hőseinknek sikerült megölni párat, a kahrei lánckardal küzdő orkok közül, ám mikor elég messze repült a vezetőjük, elmenekültek. A csatában a jk-k oldaláról, meghalt a lánctörök tűzvarázslója, és az ereni harcos, valamint a Crantai kóborlói közül ketten is elesetek.

1. ciklus

- Elmúlás:

A halál 1. törvénye

Olvadt aranyban fürdő hegytetők,

Nagy, zöldszemü rétek,

Virágok, vágyak, maguk-kelletők:

Az ősz jön elétek.

Kendőzött arcán gonosz akarat,

A szeme más, a szava más...

Egy éjszakán majd a halál arat,

Jég-sarka nyomán ami megmarad:

Elhervadás, bús fonnyadás.

Kezdés:

A kaland ott kezdődik ahol a legutóbbi (Róka és farkas c. kaland) végződött. Tehát egy csata után, a Himano sivatag határán, egy magaslaton. A kelő nap vörös fényében látszik a keletre elterülő hatalmas erdőség, nyugatra a titokzatos sivatag teríti be a láthatárt. A csípős száraz levegő, a nap későbbi részében se javul, mindenütt dér és zúzvara, időnként hó is szemerkélhet. Ősz vége van, s hamarosan megkezdődik a tél.

Miközben sebeiket nyalogatják, s elvesztett társaikat siratják, szemtanúi lesznek annak, ahogy az egyik élőholt harcossal elpusztul, súlyos sebeiből éteri fény árad s, elporladó/valóságából kifakuló, teteme után csak egy kis zöld jáspis medál marad, amiben apró túlvilági láng pislákol. Ugyan így végezte a csata közben elhullott két másik kóborló is, ám az utánuk maradt, lángot őrző jáspispecsétet, az orkok sámánja magával vitte. A megmaradt három kóborló, viszont biztosítja őket további segítségükről. A magaslaton töltött pihenő. A kóborló után maradt ékszerrel a lánctörök Krad papja, elmondja, hogy ez nagyban hasonlít az Arbegi szent tüzet őrző jáspis amulettre, melyet lélekpecsétnek is hívnak, mellyel uralni lehet a kóborlókat. Krad szolgálja Hom Toan, halott ereni barátjának kék köpenyét szorongatva, beszámol a csapatnak az elfek legnagyobb fogolytáboráról mely nincs is túl messze innen északra, s ha azt felszámolják, az ott lévőekkel bővíthetik Nandahala seregét. A lánctörök kompániája ezért indult el, s most ő és megmaradt társa, a hűséges kardművész befejeznék e céljukat. Felkéri a csapatot, hogy tartsanak velük. (lánctörök leírása a függelékben)

Lélekpecsét/lélekláng: Mikor a Crantai birodalom a Kyr inváziótól már elbukni készült, egy istenkirályuk megalkotta a hűségesek gárdáját, vagy Nudümalok, örökké harcolni képes élőholt seregét. Őket nevezik ma Crantai kóborlóknak, kiknek egy vezére a hérosszá vált ork Gar Bokkar volt. A nagyhatalmú királyt Baal-Káinnak hívták. E pecsét



hivatott örökké fenntartani a fáradhatatlan harcosok lelkét és felruhazza őket különleges erejükkel, s ennek köszönhetően alkothatók újra porhiüvelyük elpusztulásával. A jáspis amulett, melyben lidérclángként lobog a harcosok lelke, ereklyének minősül. A kóborló pusztulásával, ha birtokába kerül valakinek, azt képes felruházni, a kóborló erejével s tudásával, ha egója nagyobb, mint az ereklyének. Az átruházott erő attól függ mien tapasztalt, azaz mennyire magas rangú volt a kóborló. Tehát rangjától függően 5-10 ké 5-25 té/vé-t kap a hordozója, valamint rangnak megfelelő ponttal nől Ép-je és pszi pontjainak száma, illetve óránként ennyi pszi pont tér vissza spontán. E mellett megörökli a kóborló harc utáni vágát, mely idő multával egyre inkább elhatalmasodik rajta. Ego értéke 20, plusz a kóborló rangjának tízszeresével egyenlő.

A fogolytáborba vezető, másfél napnyi erdei utazás végén megérkeznek, az északi tenger és a fenyvesek találkozásánál emelkedő fjordokra tagolt partszakaszhoz, ahol az egyik hosszan elnyúló mészkő magaslaton rendezték be Fenyvesföld elfjei, az épp dúló háborúban elfogottakat őrző fogolytáborukat. Még az erdőben rájuk támad egy elf őrvjárat, akik ha legyőzik hőseinket, láncra verik őket. (elf ellenfelek leírását függelékben megtalálod)

A fogolytáborba érve szemük elé tárul, e szó szerint feketére égett talajú mező, mely ezelőtt 2 éve még a Serenayak kiképző központja volt, mára hatalmas csaták tépte, és tengernyi vér áztatta gyilokmező. Az ide vezető úton, itt-ott láthattak, szinte elfojt torz elf hullákat dermesztett kővé valami istentelen mágia. Hogy mi pusztíthatott ily messze a Nandahala elleni harcokban, pláne pár évvel ezelőtt, nem sok nyom árulkodik, az elfek pedig csak az emberi felelőtlen ténykedést okolják ám konkrétumra, csak a tábor közepén magasodó óriási torz csontvázból lehet következtetni, melynek szürkés vörös csontjairól gusztustalan fekete inak lógnak. A bogár és ember keverékére hasonlító, földre roskadt, csonthalom közé vezetik hőseinket, ahol már valószínűleg jó ideje sínylődik bő háromtucatnyi Mawini fogoly. **A groteszk cella, ismeretlen sötét erőt sugároz, amitől mindenki levertnek érzi magát, valamint a mágiahasználók egy nyomasztó jelenséget tapasztalnak. Mágikus erejüket csapolja meg a csonthalom, óránként k6 mp-t szív el mindenkitől, illetve varázslataik csak 25%-os eséllyel jönnek létre.**

Ha rátámadtak a táborra és erővel felszabadították a rabokat, akkor a harcok lecsillapodása után, felkeresi őket a foglyok közül, egy normális körülmények közt gyönyörű anya és éves fia. Mindkettő rettentően rossz állapotban van, és némi lázzal küzdve hálálkodnak, és kérik további segítségüket. Arra kérik a felszabadítókat, hogy segítsenek neki kihozni a raktárakból az elkobzott holmiját, mert azok közt van egy varázstárgy melyet a férje küldött, s ezzel kijuthatnak, majd segítsenek távolabb jutni ettől az átkozott helytől, és kísérik el őt férjéhez, ahol bőséges jutalomban lesz részük, amiért megmentették őket. Anya és gyermeke magas rangú kahrei polgárok lehetnek. A nő neve Zama, s ennél többet nem árul el, mivel ő Oxar felesége és tisztában van vele, hogy férjének sok ellensége lehet. Azt viszont elmondja, hogy mire is jó e tekercs, és ha elég messze jutnak az átkos erejű csontváztól képes felolvasni és aktiválni.

Ha foglyul ejtették hőseinket, akkor Oxar felesége még, a csontváz cellában keresi fel őket.

Mindenesetre, mikor megvolt a kijutás és elindulnak, hogy távol kerüljenek a tábortól, a Mawini nép titkos iszonyata tör rájuk, akik csak az életüket akarják. Vadul küzdő vérszomjas barbár törzs a Vhandaok törnek rájuk. Fejükön szarvas, vagy farkas koponyát vagy ezeknek ötvözetét viselik, testüket vérrel kenték feketére, és csontváz szerű mintákkal próbáltak maguknak minél rémisztőbb megjelenést teremteni. E harcban nincs esélyük a mindenholn özőnlő harcosokat, még e törzs gonosz hatalmú nekroszerafista sámánjai is segítik. Ám a nő megnyitja a térkaput, s az eddigi társaik is, főleg a megmaradt Crantai kóborló parancsnok, az ork Thurdashg Gubluk bíztatja őket hogy fojtassák küldetésüket, majd ők kimentik a felszabadítottakat.



2. ciklus

- Felemelő szenvedés:

A halál 2. törvénye

Tudom, hogy tudod, elmúlik
egy kicsit rossz most, de elmúlik
meg a mindig más is elmúlik
és a nagyon rossz is elmúlik
meg a nagyon jó is elmúlik
egyszer szörnyen, egyszer jól
ez így van jól
olyan jó ez a szenvedés
olyan felemelő az egész
olyan szörnyen érzem magam
olyan szörnyen, szörnyen jól

A térkapun átlépve esetleg követheti őket egy-két Vhandao harcos, hogy földre rogyó hullái fölött megpillantsák Oxar erdei kúriájának ebédlőjét. Bár kúriának van nevezve, ez egy nagyobbacska rönkház. A házon kívül, egy szintén rönkből épült katonai hodály/ istálló, és a körülötte lévő sáncfal, melytől egész jól védhető kis erődnek mondható. Az istálló felett egy léghajó van, rögzítve melyhez egy rámpa vezet, az udvaron azt kísérő repülő szerkezetek, és a hozzá tartozó gnóm személyzet sürgölődik, valamint egy páncélozott, tűzzel hajtott batár pihen. A léghajó drót kötelei az istállóba vezetnek, ahol még mindig hozzá van kötve, teljes magasztosságában Gar-bokkar kőbe szilárdult alakja. A térkapu a házba nyílik egy nagy ebédlőnek tűnő terembe, felforgatva mindent, a terem egyik végében még parázslik a kandalló tüze. A zajokra persze azonnal oda siet Oxar embereivel, és orkjaival. Ám mikor a kahrei bandavezér észreveszi kik is érkeztek azonnal álcázza magát, és ha kell társait is egy illúzióval.

Innen sokféleképp alakulhatnak az események, a játékosok reakcióitól függően. Az illúzió álcával Oxar kiadhatja magát a saját küldöttségének, vagy csak egy független kahrei kereskedőnek, akit azzal bíztak, meg hogy szervezze meg oxarné és gyereke kiszabadítását, de akár egy ártatlan Mawini alakját is felveheti, akinek a feladata, hogy őrizze és fenntartsa ezt az erődöt. De lehet bármi más álca is, amit jónak látsz. Egy biztos, mivel az elfek túszként tartották fogva Oxar családját, hogy segítsen nekik Nandahala elleni hadjáratukban, innentől kezdve végre bosszút állhat a hosszú életűeken, s teljes erejével a játékosokat, és Nandahalát fogja támogatni. Családjára viszontlátása miatt teljes mértékben megenyhül a játékosok irányában és kész alávetni magát érdekeiknek, bár tudja, jól hogy ők nem feltétlenül így állnak hozzá, ám mielőtt még beteljesítenék bosszújukat rajta, annyit kér, had bosszulja meg a hegyes fülűeken, amit ellene tettek. Még azt is elmondhatja, hogy neki nem áll érdekében Nandahala pusztulása, sőt sokat profitálhat belőle. Persze később nem hagy lehetőséget a karakterek bosszújának, nem hiába lett a kahrei alvilág feje.

Mikor meggyőződnek arról, hogy a kalandozók nem akarnak feltétlenül ártani Oxárnak, akár fel is fedheti álcáját. Majd a szétszakított család, örömködése és Oxar hálájának kifejezése után, szociális interakciók során mikor előáll Nandahalához való átpártolási szándékával, az orkok felháborodnak. Fogadott vezérük eddigi szándékait teljesen megértették és tisztelték őt, amiért hasznának érdekeivel teljesen ellentétes tettekre szánta és adta el magát, hogy családját megvédje, hisz pária nemzettségként ők is ezt a sorsot járnak. Kitagadott törzsként, hogy megvédjék családjuk életét, és visszaszerezzék becsületüket megfogadták, hogy nagy szolgálatot tesznek az ork népnek, és felkeresik, valamint egyesítik az északi fenyvesek ork törzseit, majd látván a helyi orkok szentségtelen együttélését az emberekkel, nemrég elhunyt vezetőjük és sámánjuk feleskette mindegyiküket azok vérbefojtására. Ennek érdekében szövetkeztek Oxarral aki az elfek szolgálatába adta el őket. Mindez viszontagságok után, az hogy nem hajlandó a kahrei szolgálni az ő érdekeiket, és ily könnyen átáll fogadott ellenségeikhez, vérig sérti legtöbbjüket. Bár új fősámánjuk Grubod Owdlosh aki elődjéhez hasonlóan Gar Bokkar sámán, ezt sokkal jobb útnak látja. A felháborodott orkok azonban nem hajlandók megtagadni céljaikat ismét, hisz épp eleget vesztek becsületükből, s a harcosok vezetője az óriási Bragak Gujor ismét feltüzeli a többieket, Nandahala elpusztítására. Hőseink megküzdhetnek velük de Oxar biztosítja a menekülést kahrei szerkezeteivel. (pária orkok értékei a függelékben) Meneküléskor kiszakad az istálló teteje, ahogy a hérosszal együtt elrepülnek.



Kellő távolságban leszállnak egy folyóparti tisztáson ahol Oxar egy rejtett raktárából feltöltik készleteiket, és egyik gnómja visszaindul Kahrébe egy röppencsen, hogy biztonságba vigye a gyereket és anyját. A velük tartott ork sámán Grubod Owdlosh megkezdi a szertartást, a Nandahalából rabolt kőtábla alapján, hogy végre feltámaszthassa Gar Bokkart. Ehhez 3 harcos véérére van szüksége valamint minden mágikus erejére, és fennhangon elszavalja a halál törvényei közül az elsőt és negyediket Crantai nyelven, mely a kóborlók szent esküje is egyben. A szertartás természetesen sikeres, minek hatására a kő burok megrepedezik és életre kel, a magasztos megjelenésű félholt hérosz. Kis kábaság után Crantai nyelven mantrázik, pallosa felvilágít, beleszaglászik a levegőbe, és csak annyit mond a jelenlévőknek hálálkodás után: - *Érzem rajtatok leszármazottaim áldását, de népem veszélyben van, nincs elég erejük Oberiel a fa gyermekével szemben. Sietnem kell hát, hogy befejezzük a harcot, amit kétezer éve félbeszakított. Keressétek a lángokat.* Ezt követően földöntúli gyorsasággal rohan Nandahala irányába, véget vetni a csatának.

Nandahalai csata:

Miután a karaktereknek sikerül dűlőre jutni Oxarral a továbbiakkal kapcsolatban felajánlja, hogy minél gyorsabban visszaérjenek Nandahalaba használják az egyik légi járművét. Ő maga is tucatnyi könnyű röppencsel az oldalán indul el Nandahala felé. A pilóták Ragacos anyaggal töltött agyagedényekkel megpakolva indulnak el a tóra épült város irányába.

Oxar, akár több személy szállítására is alkalmas léghajójával indul el, ide invitálja be a játékosokat is. Belülről egy hintó benyomását kelti, csak kicsit furábban lötyög velük. Nem ajánlatos a játékosoknak kinézni, nem biztos, hogy jó hatással van rájuk a magasság.

Oxar még az úton elmondja a tervét miszerint a játékosokat a várostól pár száz méterre teszi le, hogy ők egyenesen a Zigguratot vehessék célba, ő pedig az embereivel biztosítja a fedezetet nekik. Az erdőben nem tud leereszkedni, úgyhogy a fák tetejénél áll meg a röpcsijével. Mikor ott hagyja őket eltűnnek a szerkezetek a szemük előtt a kahrei gazfickó mágiájának köszönhetően.

Messziről már hallani a csata hangjait. Ahogy közelednek artikulatlan kiabálásra és káromkodásra lehetnek figyelmesek tőlük alig pár tucat lépésre. Ha közelebb mennek azt láthatják ahogy a fák ágai által lefogott Lazora (az óriás lány) káromkodva próbál kiszabadulni, miközben néhány elf készül kivégezni ljaikkal.

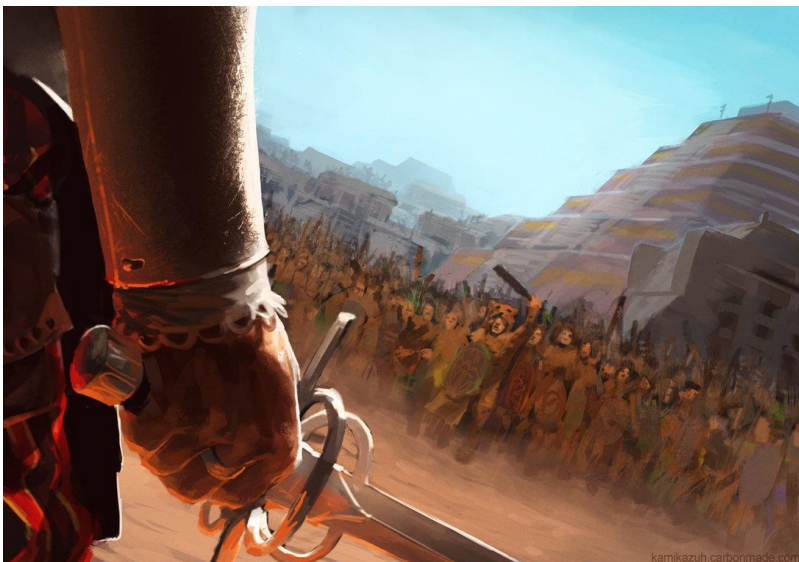
Rettentően hálás, amiért kiszabadítják és bekíséri őket a városba. Elmondja, hogy öregapjától hallotta, hogy baj van itt és, hogy itt kell lennie, hiszen olyan dolgok történnek, amikre emlékezni kell.

Városba beérve már javában dúl a csata, lángolnak a házak, a cölöpökre épült utcák, sőt maga a víz is. Ahogy kibukkannak Oxar egyik repülő szerkezetét látják lezuhanni a házak közé. A tó vizét, pedig lassan de biztosan festi vörösré a vér. A zigguratba az útjuk nem eseménytelen, nyugodtan szabadíts rájuk vadakat, elfeket, orkokat, akár vegyesen érezzék, hogy egy csatába gyalogolnak bele, nyugodtan sérüljenek meg, hiszen itt a halál arat éppen, ne jusson eszükbe eltenni a fegyvereiket. Mikor beérnek a piramisba ott nagy a zúgolódás, a belső teremben találhatják a város szellemi vezetőit gar Bokkarral. Az idős ork, akit a kor és a hatalom aurája jár körül, mit sem törődve a kinti káosszal mesél a jelenlévőknek. Mikor a játékosok belépnek, rájuk emeli végtelen tekintetét és elmondja nekik, hogy emlékszik rájuk, emlékszik, hogy küzdöttek érte korábban és még egyszer ezt kérné tőlük. **Mivel végső halála is kilátásban van, beszámol a karaktereknek néhány hasznos titokról. Elmondja nekik a lélekpecsétek titkát, és hiába ő is egy a hűségesek gárdájából, számára szükségtelenné vált a lelkét őrző jáspismedál mikor hőszként kezdték tisztelni. Elmondja még nekik, hogy ha mégis sikerülne legyőzni Oberielt akkor is visszatérhet szent fájának erejével, s ahhoz hogy végleg le tudják győzni szükség lehet, a lélekpecsétjére mely őrzik az ork hatalmát, s léleklenyomatát. Néhány ezer éve, lélekpecsétjét egy barlangban zárták le, mikor hőrosszá válván felszabadult a kóborló köteléktől. Esetleges halálakor a pecséttel az ő lelke is újjáéledhet. Ehhez bele kell majd illeszteni az élet fájába**

Hogy erőre kapjon Oberiellal való összecsapáshoz életerőre van szüksége, amit sámánjai csak direkt módon tudnak neki biztosítani. Ki kell mennie a csatába és harc közben kell végezniük a varázsmunkát követőinek. Szüksége lesz a karakterekre, hogy megadják neki a kellő időt, hogy a város ne bukjon el.

A karaktereknek egy tucatnyi elfet kell a csata hevében elfogniuk majd megvédeniük a hőszet míg Gaima a nekroszerafista fősámán elvégzi a rövid szertartást, aminek hatására látványosan elkezdi erősödni, elkezdi a szín visszatérni a bőrébe a volt kóborlónak. Mikor elegendő energiát gyűjtött kegyetlen vicssorral fordul a játékosokhoz, hogy kövessék. Véres ösvényt vág a harcolók között egyenesen az óelf irányába. Az ősi lény érzi a közeledő kihívást így maga köré gyűjti legjobb harcosait, mikor a játékosok a hősz nyomában loholva odaérnek a földből ágak és gyökerek csapnak fel és vonnak kupolát köréjük, amibe a karakterek is beszorulnak, ahova lehetetlen a bejutás. A két hatalmasság nem vesztegeti az idejét azzal, hogy megpróbálják szavakkal intézni a szituációt. Nem is lehet, egymásnak esnek, de a játékosoknak nincs lehetősége a harcot csodálni, hiszen az óelf testőrei a játékosokat veszik célba, hogy minél előbb uruk segítségére lehessenek.

Mikor végeznek, a testőrökkel akkor sújt le ránézésre halálos csapással az óelf a héroszra, aki magatehetetlenül dől el, de látszik az óelfen, hogy súlyos sérüléseket szenvedett, megcsillan a lehetőség a játékosok előtt, hogy befejezzék amit az ork elkezdett. Az óelf legtöbb misztikus erejét kimerítette, ősi ellenfele ellen. Halálakor fénylő szellemtestként csapódik ki lelke, megszállva



azt, aki bevitte a végzetes csapást. Így találva magának menekülő utat hogy majd visszatérjen éltető fa bölcsőjébe. Amikor legyőzik a támadó sereg vezetőjét, egy pillanatra megfagyni látszik a csatatér és megszólalnak az elfek szarvas kürtjei. Bármilyen hihetetlen visszavonulnak, ám elkeseredettség vagy meglepettség nem látszik rajtuk, hisz tudják, míg mesterük Uscayhafája létezik, bármikor felépülhet.

Akit megszállt az óelf lelke az ezen túl, annak hordozója lesz. Bár a hatalmat jelenleg nem képes átvenni fölötté, de képességei némelyest átsugároznak a gazdatestbe. Egyfajta természetes irányérzéke lesz az erdőben, és az állatok nem riadnak meg a közelében, sőt társukként kezelik, ráadásul mintha értenék szándékait, és viszont.

A csata után az egész város azonnal nekiáll a település rendberakásának, a harcosok fegyvereiket rendezik, hogy készüljenek egy újabb harcra amitől minden ork és mawini fegyverforgató örömteli izgatottságban sűrög, ahogyan Oxar és emberei is sietve hozzák rendbe szerkezeteiket a kahrei nagykövetség épületében, ahol az ide áttelepült kahrei idős Arel papnő, Surr osztja áldásait. A betegeket sérülteket pedig az északi szövetség konzulátusi épületébe viszik és látják el, hisz az elf néppel fenntartott kapcsolatuk végett egyéb támogatást nem igazán adhatnak, fenyvesföldi szövetségeseiknek. E felfordulásban az egyik karakter észrevesz a kormos sárban, egy zöldes ragyogást mely mintha hívná őt. Egy földbeszúrt lunír kard tövében ragyog az elhullt Crantai kóborló mementójaként annak lélekpecsétje, mikor felkapja érezni, fogja a dühöt, amit utoljára érzett Elodeon a halott kóborló. Innentől kezdve megkapja annak minden áldását, s ha koncentrálni, idővel megérezheti a közelben lévő lélekpecsétet.

Úgy tűnik, hogy a csatát megnyerték, de a háború vége még messze...

3. ciklus

- Az igazság útja:

A halál 3. törvénye

Hideg acél, hosszadalmas munka.

Mestermű, melynek pokol a jussa.

Egy másik kor hősieis ördöge,

Mi élteket törölt el örökre.

Vörössé lett tőle a föld színe,

Majd megfeketedett ezrek szíve.

Téves életek és igaz utak.

Hideg szem, s megtört szív, könnyet hullat.

Kiérve Nandahalából megkezdik útjukat a, hérosz lélekpecsétjét őrző barlangig, mely a Ziron hegy egy északabbi nyúlványában van, ahova azóta kifaragták a héroszt jelképező monumentumot, így az útbaigazítással egyszerű lesz megtalálniuk. Az út 3-4 napnyi járóföldre van, ami idő a fegyverszünetnek köszönhetően nem is nagy gond. Mindkét félnek töltekezésre van szüksége.

Az időjárás ősz vége-tél kezdete, mikor már néhol fagy, de a nappalok még napsütésesek és kellemesek tudnak lenni, ám a terület északi elhelyezkedése végett, éjszakánként kemény fagyok vannak, néhol hó szemerével, állatok zsongnak a kemény télre való felkészülésben. Pezseg az élet rengeteg ragadozó merészkedik elő, tehát a környezet gyönyörű s sok lehetőséget nyújt, mégsem hemzseg az erdő vadászoktól. E hideg tajgai erdőben kell 4 napot túlélniük, s le kell mesélni utazásuk első napján a túlélés viszontagságait, próbatételeit, hogy tudjuk mien eredményességgel élük túl e 4 napot, az étel és vízhiányt, az állandó párás levegő, és hideg éjszakák próbatételeit. A különleges események csupán színesítő elemei e túlélő játéknak, ez persze csak akkor van így ha első nap, mely tesztként működik, azt látod rajtuk h igénylik a túlélős természetben barangolós hangulatot. Mikor a figyelmük kezd lankadni eljött az ideje egy támadásnak. Megküzdhetnek akár egy elvadult nekroszerafista sámánnal, azaz egy Vhandao életfalóval.

Ezek a sámánok egykor ugyanolyan lelki vezetők voltak, mint a többi nekroszerafista sámán, akik születésüktől kezdve kapcsolatban állnak az őseik lelkével s képesek használni azok képességeit és tudását. Mivel ez a hatalom az élet és lélek energia manipulálásából fakad, így néhány hatalomvágyó sámán képességeivel nem a népet szolgálta, hanem nagyravágyását, és mohóságát. Ehhez hogy elég erejük legyen, ok nélkül szívják el mások életerejét, a gyors fejlődés érdekében. E sötét tettek és vágyak viszont teljesen elhatalmasodnak rajtuk. Egy idő után már csak életerővel táplálkoznak, és ha elég ideig követik a mohóság útját eléri céljukat, minek során hatalmuk kiteljesül és alakváltó kísértetekké, azaz Hatysavá vagy Lesathá válnak. Ilyen sámánok először, a Vhandao törzsből kerültek ki. Ez olyan rég kezdődött, hogy mára a törzs neve, egyesült a mohóság, hatalomvágy gonosz szellemének megnevezésével, olyannyira hogy minden rosszra, akár egy fogfájásra is, az a mondás hogy belébujt a Vhandao . így Vhandaonak nevezik az összes ilyen sámánt, és életfaló rémet, vérfarkast és szörnyet. A Mawinik számára ők a meggondolatlan haszonhajszolás, mohóság és hatalomvágy jelképei. A fenyvesi elfek vadásszák őket s mindig is próbálták őket visszaszorítani, ám mióta csak a háborúval foglalkoznak, és megfogyatkoztak, az erdő sötét rémei egyre bátrabban húzódnak elő rejtekeikből.

Az erdei úton, ha szeretnél van hely, hogy megteremtsd a saját hangulatod, mesélj bele valami sajátosságot, njk-t ami számodra kényelmes s úgy gondold hogy hangulatos, vagy maga a természet legyen saját ízlésed szerint, ennek szerepe a vidék kemény, és szép életének jelképezése lesz. A táj látképén kívül, ez lehet egy róka, rozsomák vagy fantasy lény, aki kíváncsiságból végig kíséri őket, de egy kóborló fiatal mawini is lehet, aki a férfivá avatási, látomás keresés szertartása okán bolyong, kitartó koplalásától szédülten, vagy csak egy



magányosan élő törzs nélküli vidám vándor, de itt a lényeg, hogy olyasmit mesélj be, amivel te legjobban megtudod teremteni a hangulatot, többek közt magadnak is. Ezentúl a vadon ien lesz. Persze e vidék alapvetően egy hideg égövi vegyes fenyőerdő, de a mágikusan aktív, himano sivatag közelségének köszönhetően, nagyon sok eltérés lehet, így a másutt szokatlan vándorló fák, világító és táplálkozó sziklák, vagy lebegő szőrös medúzák, de Sinmen denevérek is természetes látvány lehet, sok egyéb szörnyel együtt.

Az út végén eléjük tárul az óriási vértés lovagot ábrázoló sziklafaragvány, melynek kardmarkolatából zuhog alá a hegység jeges vizű folyója. Bár a sok ezer év és a víz igencsak lekoptatta a sziklákat, de még így is kivehető a hős alakja. Ahol a zuhatag földet ér, ott van a

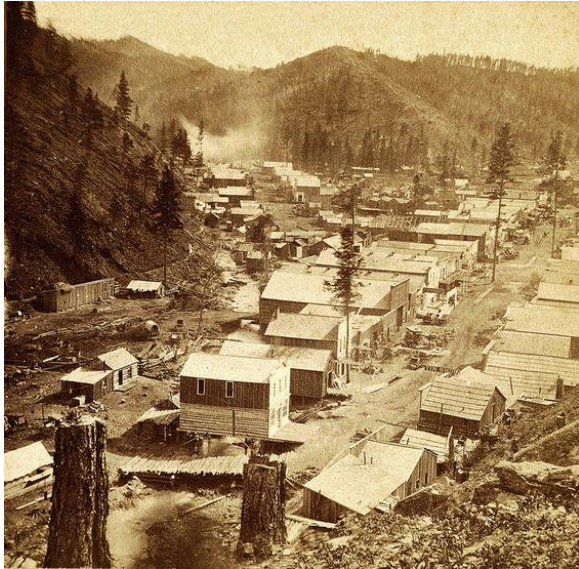
keresett barlang. A hegy lábánál, egy nagyobbacska település terül el.

Prémvadász telep, Takelma:

A játékosok ekkor még valószínűleg nem tudják hogy Gar Bokkar lélekpecsétjének két fele van. Jelenleg egy riegyoi kereskedő birtokában van a két fél egyike. Ez a kereskedő harcolta ki, és érte el hogy a lélekpecsét másik fele mellett, hozzon létre országa egy kereskedőtelepet. Jelenleg ő a városka vezetője, és mindig magánál tartja a lélekpecsét darabját, amit majd csak a vízesés mögötti barlangban élő sámánoktól fognak megtudni.

E szakaszban lehetőségük lesz kicsit szocializálódni, valamint ha eddig nem került képbe most rájuk találnak a hátrányaik. Ha üldözik őket, vagy tartozásuk, vagy bármi más hátrányuk van, e hátrányhoz kötődő embereknek, pont Takelma az új tartózkodási helyük.

Az itt élő törzs, lassan egy évtizede kereskedik, és él együtt Riegyo errefelé szerencsét próbáló népével, így mára a település a két nép kevert építészetével nőtte be a folyó medrét. A lakosság közel 100-120 lelket számlál melynek 60%-át teszi ki a riegyoi lakosság. Van köztük törpe, félelf, 1-2 udvariork is. A 4 főnyi törpe lakosság képviselője, és vezére üzemelteti az egyetlen fogadót a telepen, akik nagy rivalizálásban vannak, a csinos félelf bordélytulaj hölgygel. Egész otthonosan berendezkedtek s a saját életvitelük legtöbb feltételét létrehozták itt, így van kocsmá, bordély, fogadó, sőt egy fürdőház és bank is. A Takelma törzs szállásterületén az ő engedélyükkel, hozhatták létre e telepet mely kezdetben a prémfelvásárlás raktáraként szolgált, majd a nyugatról idetelepült prémvadászok, és fakitermelők otthonává vált. Egy évvel ezelőtt aranyat találtak a folyóban, s hogy biztonsággal folyhasson a kitermelése egy bankra is szükség volt. A Takelma törzs, persze továbbra is itt él, és mivel, bármikor kipenderíthetik a nyugatiakat, azok betartják a környéken élés szabályait, bár sok engedményt kapnak a természeti kincsek kitermelésére, a fémekért, valamint sok fejlett és új eszközért cserébe, amikért rajonganak a mawinik. Az utcák sárosak a nagy forgalom miatt, így sok helyen pallókkal borítják, viszont amennyire tudják, megőrzik a környezet egyensúlyát, így sok indokolatlan helyen, az utcákon fák és egyéb növények nőnek sértetlenül, vadállatok húzódnak be a telepre a tél elől, hisz bőségesen raknak ki nekik élelmet, mindez a mawinik határozata, ahogy nem lehet az engedélyük nélkül megbontani sem a hegyet sem egy-egy erdőszakaszt. Így a házak elhelyezkedése sem olyan zsúfolt, s itt-ott sátrakat húznak fel a még nomád életet élő átvonuló törzsek. Hogy az állatok ne okozzanak problémát, a természetsámánok ügyelnek rájuk akár hatalmukkal is, míg kunyhóikban a megfelelő áldozatért árulják áldásaikat. Takelma Mawini népességének harcosai mind a szövetség városában Nandahalában vannak, hogy megvédjék azt. Azonban a Takelma törzsbe tartozó sámánok, idősek és harcra nem vállalkozó asszonyok mind itt maradtak.



Mikor beérnek a városkába, az első ember, akivel találkoznak, fogadja őket vagy belebotlanak, Tolf Barnyn a telep tulajdonosa, ő a kereskedő, aki birtokolja, Gar Bokkar lélekpecsétjének felét. Tolf betegesen paranoiás, ami talán felsőbbrendű intelligenciájából ered. A mellett hogy nem a saját nevében mutatkozik be, hanem Zik álnéven a telep vezetőjének egyik írnokaként, az egész települést titokban cselszövésekkel tartja rendben s a törzset is így módon tudja irányítani, s ügyel rá, hogy senki ne tudja ki ő valójában. Csak a legközelebbi testőrei ismerik őt. Mindjárt találkozásakor el is lop tőlük valami jelentőset csak, hogy később idegesek legyenek a helyre, s ha velük tárgyalásra kerülne a sor, alapvetően előnyből s egy ütőkártyával induljon. Rendkívül segítőkész s útmutatást is ad, s próbálja őket eltéríteni a telep vezetőjével való találkozástól, amíg nem tud meg eleget róluk. Ha kell, ő hozza össze a jk-kat az itt tanyázó üldözőikkel, akik akár össze is foghattak. A városka lakosai mind úgy tudják, hogy a városházán van, ami a legnagyobb csupa kőépület. A városházán természetesen fogadják őket, de az írkokoknak, titkárnóknak, ki van adva, hogy ha nem az általuk felügyelt üzleti ügyben vannak itt akkor a váróteremben kell várni őket. persze végtelenül. A telepvezetői szoba mágikusan le van védve szinte minden varázslattól, ami 5E-nél nem nagyobb.

A feladat nehézsége ezúttal tehát az, hogy megtalálják a lélekpecsét felét, s rájöjjenek ki is az orruk előtt álló személy. Ekkor viszont még valószínűleg nem tudják, hogy nála van az egyik fél, hisz ezzel a barlang mélyén fognak szembesülni.

Pallos zúgó barlangja:

A várost kikerülve akár jöhetnek ide is azonnal.

A barlangban Köztudottan a Vhandao átok tanyázik, ezt akár a városban is megtudhatják, de az idevezető úton, ha belebotlanak egy Mawinibe, ő is elmondhatja. E ténnyel nem igazán kezdenek semmit a környékben lakók, egyszerűen átkos helynek tartják, s nem mennek a közelébe. Időnként nyoma veszett emberekről pletykálják, hogy az ott tanyázó iszonyat tüntethette el, és az eddigi bátorkodó ifjak akik ennek utána akartak járni soha többé nem kerültek elő, miután leereszkedtek a barlangba. Valójában három nagyhatalmú, Vhandao sámán tanyázik a barlang mélyén lévő totembe rögzített lélekpecsétnél, hogy tanulmányozzák annak erejét. Időnként elrabolnak egy élőlényt, hogy pótolják fogyó életerejüket.

A zuhataghoz közelítve hatalmas sziklákra vált a terep, a folyó pedig fagyos és mély. Az embernői sziklák közé, néhány csontmaradvány szorult, ezekből egyre több van a hegy falához közeledve, s egy ember koponyával is találkozhatnak. A vízfüggöny mögött, találják meg a barlang bejáratát. Belépve érezhetik a falakból jövő ütemes dobogást mintha a hegy szívének lüktetését hallanák. Beljebb egy szakadékban végződik az út, ami egy természetes, víz vájta kürtő. Nyíl egyenesen ereszkedik közel 5 métert. Leérve mindent elárasztó fojtogató szagot éreznek, ami összetéveszthetetlen, ez bizony a rothadó tetemek bűze. A dobogás innentől egyre erősödik, ahogy haladnak előre. nemsokára egy kiszélesedő veremhez érnek, ahonnan 2 út vezet tovább. A verem tele van rothadó emberi hullákkal, van amelyik frissebb és van ami már csak csontváz. itt egy -2-es egészség próba után eldől hogy émelyegve vagy kábultan folytatják e útjukat. Az egyik járat felől hűvös szellőt éreznek, ez egy feneketlen szakadékhoz vezet. A másik járat felől pedig tisztán hallható az ütemes dobogás, és jajongó kántálás. A hullák tengere meg fog elevenedni ám csak akkor ha, belépnek a verem körvonalába, mert akkor érzékel és aktiválódik a beljebb tanyázó életfaló sámánok védő mágiája. A megelevenedő hullák, egyszerű zombinak számítanak, s az a céljuk hogy harcképtelenné tegyék őket és ájulttá, hogy aztán uraiknak szállítsák őket. Ha netán meghalnának, akkor a lélekpecsét, amit esetleg a csata végén felszedtek, feltámasztja hordozóját, s ezzel megkezdődik annak crantai kóborlónak válása. Ha ez megtörténne, a hullák serege elkerüli őt 2 lépés távolra.



Beljebb érve egy tárnában meditálva és kántálva találják a 3 csaknem csontig aszott Rémisztő megjelenésű Vhandaót. Az egyikük a sziklafalon dobolja a révüléshez szükséges ütemet. A sziklafal mintha szízarany lenne, s már simára és fényesre koptatták a dobverők. A tárna közepén egy másfél méter magas, négy részre tagolt totem áll, ennek tetején ragyog Gar Bokkar lélekpecsétjének fele. A legfelső negyed két oldalából fogantyúkra emlékeztető fülek lógnak ki, s minden tagja a crantai kóborlók haláltörvényét jelképezi faragványával. Föntről lefelé sorban: Elmúlás, szükséges szenvedés, igazság útja, vég.

A sámánok nem igazán akarnak harcolni de persze, megvédik magukat, ám jobban érdekli őket a jövővények tudása, és élettapasztalata, hisz az anyagi életről lemondva már csak a szellemi fejlődésnek élnek. Tudatuk és erejük összemosódott és egyszerre, fölváltva beszélnek. Természetesen minden a játékosok reakciójától függ, de ha szóba kerül, hogy az elfek ellen van szükségük a lélekpecsétre, vagy hogy az elfek ellen harcolnak, azonnal kötélnek állnak. Számukra is ellenfelek az általuk erdőszellemeknek nevezett elfek, hisz mióta csak emlékeztük van mindig is irtották őket, tanítványaikat, és a szolgálatukban álló törzset, sőt nemrég elpusztították a legöregebb sámánt.

Tudják a lélekpecsét kivételének módját, és azt is, hogy a telep vezetőjénél van a másik fele. Ismerik a kivételhez szükséges haláltörvényeket, melyeket elszavalnak. A totem egyfajta zárszerkezet, aminek minden szintjét életerővel kell feloldani. Mikor megragadják a füleket k3 ép-t fog elszívni, persze ezt végezhetik többen is, majd el kell forgatni és lehúzni az alatta lévő totemre. Mikor minden szinten feláldozták a megfelelő életerőt, az egész felragyog, és kivehetővé válik a lélekpecsét. Persze a sámánok hagyják nekik had jöjjenek rá maguktól hogy is működik. Távozásuk előtt, az egyik lélekfaló felajánlja segítségét az elfek elleni harcukban. Ám ha egy Mawini sámán meglátja, azonnal elpusztítja, vagy elkergeti egy varázslattal.

Megszerezvén, és egyesítve Gar Bokkar lélekpecsétjét, birtokába lesznek az erőnek mellyel elpusztítható végleg Oberiel. A pecsét hordozójának 15ké-t és 40 té-vét ad, valamint 6 ép-t, és 10 pszi pontot és óránként is ennyi tér vissza. Ezen kívül mágikussá válik a személyes aurája, tehát mind az ökle, mind a fegyverzete mágikusnak számít.



4. ciklus

- vég:

A halál 4. törvénye

És élni kell ma oly halottnak,
Olyan igazán szenvedőnek,
Ki beteg szívvel tengve-lengve,
Nagy kincseket, akiket lopnak,
Bekvártélyoz béna szivébe
S vél őrizni egy szebb tegnapot.

Óh, minden gyászok, be értelek,
Óh, minden Jövő, be féltelek,
(Bár föltámadt holthoz nem illik)
S hogy szánom menekülő fajtám.

Hogy véget vessenek, a háborúnak hőseink elmennek az élet fájához. A csata 1-2 napja ismét zajlik nandahalában, történt újabb elf támadással. Utazásuk a kereskedőteleptől, négy napig fog tartani, ha más megoldásuk nincs. A fához közeledve egyre inkább úgy érzik, hogy figyelik őket. Semmien ellenállásba nem ütköznek, de mikor odaérnek már biztosak abban, hogy figyelik őket, az elf őrzérek, az utazásuk 3. napjától. Mivel tudják, hogy ősapjuk az egyikükben bújik meg, nem támadnak, sőt segítik útjukat. Ha megpróbálnak elkapni egy elfet, persze nem lehetetlen, és még akár el is mondhatja a népének álláspontját.

Az Uscajha fa épp oly gyönyörű, ahogy azt a legendákból hallani lehet. Élénk színeivel szinte ragyog ebben az erdőben, s óriási lombkoronája aranyárgán virít a szitáló hó ellenére is. Törzsében egy törökülésben lévő ember alakjának helye van.

Mikor látótávolságba kerül a fa, tehát nagyjából 50 lábnyira, kitör Oberiel szellemalakja, s elfoglalja helyét a fában. Erre megdobb a föld, és a karakterekre támad az eddig lopakodva figyelő elf csapat, hogy elkeressék a betolakodókat, mesterük feléledéséig. Ebben a csatában kell eljuttatni a lélekpecsétet a szent fához.



Uscayha védőinek számát a játékosokhoz kell igazítani, de lehetnek köztük álomtáncosok, serenayak, sima elf harcosok, az erdő vadjai és a pária orkok. A serenayak vezetője óvja ősi mesterüket és az éltető fát, akinek fegyverében észrevehetnek egy kóborló lélekpecsétet, s az orkok vezetőjénél is van egy.

Abban a pillanatban mikor hozzáérintik a lélekpecsétet a fához, ragyogó fehérségben találják magukat ahol zöld levelek hullnak. A nagy fehérségben csak az uscayha fa látható, és a tövénél pihen a két megfáradt harcos. Gar Bokkar és Oberiel lelke azzal fogadja az itt lévőket, hogy tévedtek s eljött a béke ideje. A vibrálva ragyogó fa tudatja velük, hogy a mélyben nyugvó gonosz miatt ébresztette fel gyermekét, mert ez a fenyegetés világ szerte ébredszik. Ám Oberiel csalódást okozott neki mikor, pusztító háborúba kezdett, és vak dühében gyilkolni kezdte erdejének lakóit. Elmondja, hogy ő minden itt élők békéjét akarja, s tudja az embereket vissza kell terelni a természet útjára, s ehhez tanítani kell őket. Mindennek érdekében át kell települnie a tó városába ahol új életre fog kelni. Békére szólítják fel leszármazottaikat a két ősi lény is, majd eltűnik a lelkük.

Ezután mindenki magához tér, a látványosan pusztuló fa alatt ami után csak egy színes virág, vagy mag marad, melyet elvihetnek Nandahalába. Elfogadva az igazságot, az elfek visszahúzódnak az erdőbe, csak egyikük kíséri el őket, hogy biztosítsa a békét népeik között. A pária orkok, kik eddig a nandahalai fajtársaikat akarták elpusztítani belátják hősükhöz igazát, és elfogadva parancsát csatlakoznak az itt élő népükhöz, ezzel otthonra találva.

Uscayha hagyatéka a helyére kerülve, Nandahala oltárszigetén, azonnal életre kel, majd a romok eltakarítása után, a város egész népe előtt egy a zigguraton tartott, szertartás keretében köszönik meg a kalandozók áldozatait és erőfeszítését, és áldoznak Gar Bokkar tiszteletére, minek eredményeképp átragyog az égbolton a crantai máguskirályok létrehozta köztes sík. Tudatva mindenkivell, hogy ezentúl bármikor kapcsolatba léphetnek az istenné vált orkkal hívei, hogy segítségét és erejét kérjék. Ezt a ragyogó égi jelenségeken kívül, a nandahalai orkok és sok Mawini némi véráldozattal ünneplik. Valamint e napot ezen túl az egység, és békére emlékezve minden évben megünneplik majd. A kalandozók hősie küzdelmét kellően meghálálják, és az évenkénti ünnepen egy játékkal fogják felidézni, ahogy eljuttatták az ereklyét a fához, melyet meg is tartanak a tiszteletükre. Nandahala hüen nevéhez, őrzi az egységet Fenyvesföld népei közt.

Egy kalandor, s egy kaland köre bezárult.

Az égen felragyog a keselyű csillaga.



Függelék:

Njk-k:

Urria gyermekei



Oberiel, óelf

Oberiel egy magas, kopasz, tetovált testű és fejű, erős testalkatú, nagyon idős elf benyomását kelti, csupán a szemén látszik az életteli fiatalság csillogása. Az idős elf évezredek óta arra tette fel életét, hogy népét szolgálja és testét tökéletesítse. Fiatal korában még lobbanékony volt és meggondolatlan, majdnem mint egy kérészetű, de mikor több alkalommal is rá kellett jönnie erre a hibájára, csendes meditációban kérte Urria útmutatását újra és újra, míg rá nem jött, hogy a belső összhangban tudja csak megtalálni békéjét. Testét tökéletesítette, ameddig csak lehetőségei engedték, idősebb korára pedig magára vállalta az a feladatot, hogy megvédi és vezeti a fenyvesföldi elfeket a viszontagságos környezetben.

KÉ: 72

TÉ: 135

VÉ: 185

CÉ: 87

AME, MME: 65 (statikus)

Pp: 55

Op: 40

Ép: 13

Fp: 120

Pusztá kéz (Tám/kör: 4, Sp: 1k6+2)

Hatalomszavak/Varázslatok: Oberielnek hatalmában áll, akarata szerint formálni a természetet, s parancsol az állatoknak, és az időjárást is képes befolyásolni. Ősi vérének hatalmával a legsúlyosabb sérüléseket is szempillantás alatt begyógyí

Serenayák, 7. Tsz-ű elf harcosok:

Oberiel hagyományát követve, a test és elme tökkélesítésével, válnak az elf düh, és akarat élő fegyvereivé. Harci stílusuk összetettsége a harcművészekére emlékeztet. Fegyverzetük ősi akás hagyományaik, s fenyvesföld elfjei közül talán csak nekik van fém fegyvereik. Mindkét kezükben egy-egy ököltört forgatnak, melyek valódi mesterművek.

KÉ: 43/41

Ép: 12

TÉ: 100

Fp: 65

VÉ: 153

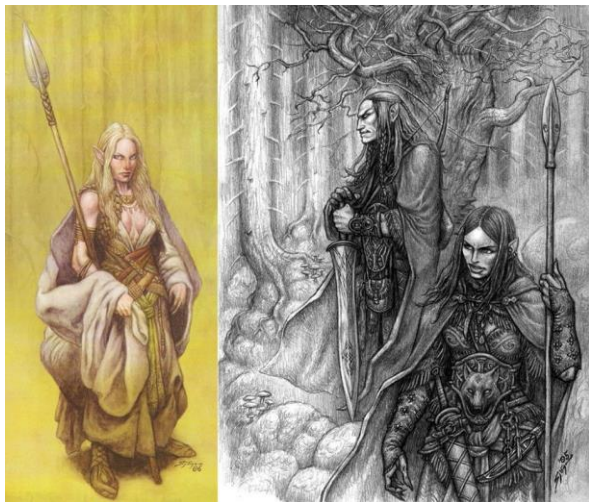
ököltör (Tám/kör: 2, Sp: 1k6+5)

CÉ: 66

Elf íj (Tám/kör: 2, Sp: 2k6+3)

AME, MME: 2

Sodronying (SFÉ: 4)



KÉ: 35/33

TÉ: 75

VÉ: 128

CÉ: 53

Elf harcosok, 4. Tsz-ű harcosok,:

Lombzöld köpenyekbe burkolózó szőke vagy ezüstszín hajú harcosok, akik káprázatos ügyességgel harcolnak. Arcukat harci ábrák díszítik, fegyverzetük mesterien megmunkált szentelt csont faragványok.

AME, MME: 2

Ép: 12

Fp: 42

Hosszúkard (Tám/kör: 1, Sp: 1k10)

Elf íj (Tám/kör: 2, Sp: 2k6+2)

Kivert bőrvért: SFÉ: 3

Pária orkok

Grubod Owdlosh:

Grubod egy dühös meg nem értett személyiség. Fiatalos hév ég szívében és bizonyítani akar mindenkinek, minden esetben. Alacsonyabb társainál közel egy fejjel és talán annyira nem is erős mint a többi pária, de elméje élességével felülmúlja azokat. Ha nem pária nemzetségbe és gar Bokkar örökségével születik talán kiemelték volna énekmondónak, de nem ő egy hősész leszármazottja, így rejtették az énekmondók nemzetsége elől tehetségét. Haragszik a világra, ezért indult el, hogy megmutathassa mire képes. Itt fenyvesföldön döbönt csak rá, hogy nem kell mindenkinek bizonyítania hiszen Nandahalában neki is van helye.



Bragak Gujor, 7. Tsz-ű ork harcos

KÉ: 37

Ép: 16

TÉ: 95

Fp: 82

VÉ: 135

Csatabárd (Tám/kör: 2, Sp: 1k10+5)

AME, MME: 0

Pikkelyvért (MGT: 2, SFÉ: 3)

Vérben forgó szemű, hatalmas, éjsötét szőrű, fekete pikkelyvértes ork, kinek jobbján nehéz, kétfejű csatabárdot markol. A fémmarkolatú gyilkolószerszámon látszik, hogy tarini munka, kitért szárnyú racklát ábrázol. Egy Af-ű Fegyverismerettel rendelkező törpe, vagy egy Mf-ű Fegyverismerettel rendelkező másfajú JK számára egyértelmű, hogy eredeti gazdája egy a fród törzsbe tartozó krig (a Klánfal őrzőjének posztját betöltő törpe) volt. Az ork hím bal karja könyékből hiányzik, a csonkon pedig látni, hogy nem túl régi sebről van szó. Ócska kikészítésű prémjeiből átható bűz árad. A buta és haragtartó, de a páriák közt nagy tiszteletnek örvendő Bragak nagy hangon ellenzi Grubod ötletét, szerinte az emberek szolgálatába álló naphasító kutyáknál csak a kígyószívű Orwella hitványabb és álnokabb, és el kell taposni őket, mint a viperatóját. Asszonyaikat mihamarabb teherbe kell ejteni, hogy romlatlan orkoknak adjanak életet, a kövárost bele kell tiporni a tó iszapjába, az erdőlakó embereket pedig rabláncra kell fűzni.

Ork páriák, 5. Tsz-ű harcosok, 7 fő:

Erő: 17

MME: 2

Egészség: 16

Ép: 13

KÉ: 27

Fp: 75

TÉ: 82

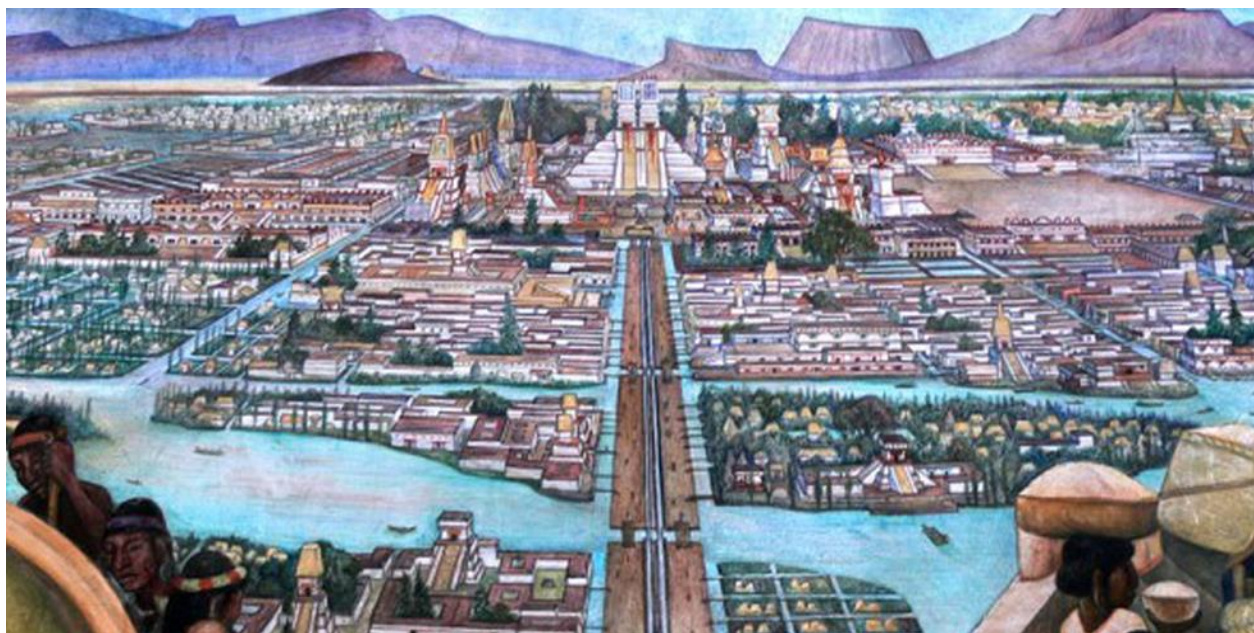
Lánckard (Tám/kör: 2, Sp: 1k10+6)

VÉ: 132

Pikkelyvért: SFÉ: 3

Pikkelyvértés, robusztus testfelépítésű, szürkés szőrű ork harcosok. Roppant markukban hihetetlen külsejű, egy dühös darázsraj fülsértő hangját hallató kardok vannak.

Nandahala



Nandahala vallási vezetői:

- Argaruk Gorbwha, félork gar Bokkar-sámán
- Gaima, nekroszerafista sámán
- Ponaka, természetsámán
- Adoniram, gar Bokkar-pap

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 gyéribb és világosabb, arcvonásai pedig finomabbak. Rozsomákbőr ágyékkötőt hord, felsőtestét a sastollakból álló sámáni öltözetet leszámítva szabadon hagyja. Hátára vaskos kardot szíjazott, nyakában koponyalánc.

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 ősöket 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.



Ponaka, 6. Tsz természetsámán

A nandahalai természetsámánok öregsámánja egy jó kiállítású, szakállas, ötvenes férfi. Szavas agancsos fejdísz 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 szakáll 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.

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

Jóval két láb feletti, dagadozó izmú, bikanyakú, félvértes ork, kinek sisakja sas fejlet 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.

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 dobot is látni nála, ami a válláról lóg.

Amikon, 6. szintű harcos, a törzsfő:

A nadahalai emberek főnöke, a csillagnézők vezetője egy középmagas termetű, szálkás izmú, vörös és fekete sávokkal mázolt arcú harmincas fiatalember. 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.

Dentrod

Az ötfős Traclon család feje egy hét láb magas óriás, akinek varkocsba font fekete sörénye hátközépig ér. Szakála szintén be van fonva, bőrszíne cserzett barna. Szemei sárgák és mélyen ülőek. Nyakában különféle állatok koponyái lógnak: medve, szarvas, rukh madár.

Lazora:

Az óriáslány, még fiatal, emberi mércével mérve alig múlt 14. Lángvörös fűrjei vadul csapkodnak körülötte, ahogy széles gesztusokkal beszél. Márpedig elég sokat beszél, mindig van mit mondania, hiszen öregapja történetein nőtt fel és imádja őket. Kifejezetten barátságos természet és már rég elment volna abba a híres városba ahol állítólag még óriások is élnek, de nem hagyhatja magára öregapját, ám e vágya teljesült, miután segített kalandozóknak útbaigazítást adni (Róka és farkas c. modul). Élteti a természet és a vadászat, szereti, az állatokat csak olyan nagyon törekenynek tartja őket is. Világfájdalma, hogy nem lovagolhat soha.



Prémvadásztelep, Takelma

Tolf Barnyn/ Zík:

Tolf magas fehérbőrű, hollófekete hajú, kellemes megjelenésű mindig mosolygó, ám ravasz tekintetű, 40 év körüli férfi. Ő a prémvadásztelep vezetője, aki furmányos intrikáival irányítja a telepnek helyet biztosító Takelma törzset is. Magas intelligenciája, rettenetes paranoiával párosul, így általában túltervez s talán fölöslegesen túlbonyolít mindent. Ennek egyik megnyilvánulása a személye körüli titok. Senki, még a városka ügyeit intéző írkokok csoportja sem tudja hogy is néz ki a vezető, ugyanis egyik írkokaként él az általa uralt városkában. Legfőbb célja hogy olyan barátságos kapcsolatot alakítson ki a lehető legtöbb törzsel hogy azok természetesnek vegyék a riegoyi jelenlétet. Ifjú korában bejárta Ynev északi felét, s tolvajlásból és szélhámoskodásból tartotta fenn magát így nem okoz neki gondot megszabadítani a kalandozókat egy két jelentős holmijuktól, hogy későbbiekben akár segítsen nekik megtalálni azt. Zseniét legegyszerűbb úgy kijátszani hogy előre tudni fogja mikor mire készülnek, s mesteri emberismerőként tisztában van, az emberek személyiségével, s történetével, indítékaival. Annak ideén valahogy hozzákerült a Gar Bokkar lélekpecsét egyik fele amit még az életfaló sámánoknak sikerült leválasztaniuk. Tolf e pecsétet állandóan magánál tartja. Egyedül elit fejdadászokból álló testőrsége ismeri személyazonosságát.

Tolf Testőrei:

A nemesi származású telepvezető, salyát pénzén kiképzett 4 fejdadászt, illetve felfogadott egy riegoyi boszorkánymestert aki viszont vajjakosként, vegyészként tevékenykedik a telepen.

- 4. szintű fejdadászok:

KÉ: 37

TÉ: 67

VÉ: 135

Pp: 15

Ép: 11

Fp: 50

Rövidkard (Tám/kör: 1, Sebz. 1k6+3)

- 4. szintű boszorkánymester.

KÉ: 30

TÉ: 50

VÉ: 110

CÉ: 30

Ép: 8

Fp: 33

Mp: 28

Pp: 25

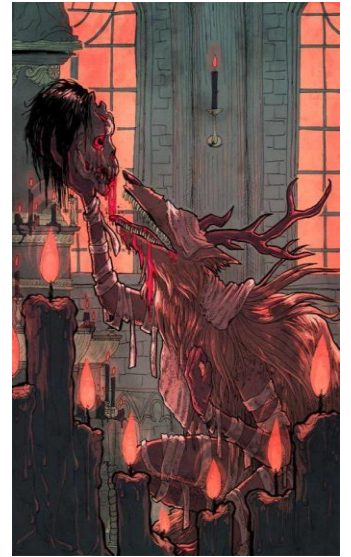
Tőr (Tám/kör: 2, Sebz: 1k6)

Nyilpuska (Tám/kör 1 Sebz: 1k6+1 Béka méreg: 1k6fp/görccs)

Vhandaó sámánok:



A pallos zuhatag barlangjábanak végén tanyázó 3 életfaló sámán már hosszú ideje csak életerővel táplálkozik így rettentően le vannak soványodva s fejüket szertartási maszkjuk takarja. Neveik : Nán-Der-Lám. Bár alapvetően érdeklődéssel fordulnak a jövevényekhez akik el tudtak jutni hozzájuk, könnyen lehet hogy társalgás hejett inkább rájuk támadnak, ekkor leginkább varázshatalmukkal védekeznek, mely e barlangban hatalmas a démonkútnak köszönhetően. Varázshatalmuk körönként 7 manapontal pótlódik.



Ké: 42

Fp 50

Té 63

Ép 35

Vé 145

Mp 40

Karmok (Tám/kör 2 Sebz: 1k3+1
Hullaméreg: 1k6 sp, későbbiekben láz)

Bénítás: 20 mp E: 35 (mentális) var idő: 2s Ennek hatására az áldozat lebénul. Mikor nagy veszélyben érzik magukat, és semmiképp sem hajlandók beszédbe elegyedni velük, hogy megismerjék titkaikat, azonnal e varáslattal fogják letaglózni őket. 3 manánként erősíthető 1 E-vel.

Életfalás: 10 mp, var. idő: 1s Hatótáv: 1méter 2k10 sebzés

Vérzés: 25 mp (mindenben megegyezik a papi varázslattal)

Láthatatlanság: 10 mp var. idő: 4s hatóidő 6kör

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 Távols- Nyugatra vitte őket, mert Hom atya a crantai utódnépeket kutatja.

Tagok:

Hom Toan, 5. Tsz Nestar (Krad)- Pap

Fabris Dalmon 3. Tsz renegát tűzvarázsló

Werin Miban 4. Tsz kardművész

Eren se Worudal 4. Tsz Ereni Kékköpenyes

Hom Toan, 5. Tsz-ű Nastar (Krad)- pap:

Jellem: Rend, Élet	MP: 45
Egészség: 13, Intelligencia: 18	Ép: 9
KÉ: 19	Fp: 56
TÉ: 39	AME: 7+29 (statikus)=36
VÉ: 91	MM: 6+29 (statikus)=35
PP: 29	Tör: (Tám/kör: 1, Sp: 1k6)

Zárnyítás: 45%, Szakács szakma Af, Ősi nyelv (Crantai), Af, Legendaismeret Mf

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 aranykör 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:

Jellem: Rend	PP: 24
Erő: 15	Ép: 8
Gyorsaság: 16	Fp: 62
Ügyesség: 16	AME: 4+24 (statikus)=28
Egészség: 14	MME: 5+24 (statikus)=29
KÉ: 36	Slan-kard: (Tám/kör: 1, Sp: 1k10+2)
TÉ: 67	Kardművész vért: SFÉ: 4
VÉ: 109	

Fegyvertörés Mf, Nyelvtudás (Ork) Af 3.

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.

Kahreiek

Oxar:



A masszív testalkatú, idősödő férfi, a tapasztalatban megfáradt tekintettel, és agresszív stílusával, vezényli a város legbefolyásosabb bűnözőivel, Kahre törvénytelen ügyleteit. Bár az utóbbi években, korosodása miatt, megerősödhetett a többi tolvaj klán, s még a távoli Toronban fészkelő kobrák is betolakodtak városába. Szervezetének nincs neve s rangok sincsenek, bár Oxart mindenki főnöknek hívja, ő pedig katonáiként tekint hűséges alárendeltjeire, és ekképp is hivatkozik rájuk. Az ötödik évtizedén túllendülve figyelme tompult és ítélőképességén is foltot hagy a számára is új szentimentalizmus, melyet kénytelen egyre több atyáskodással és erőszakkal befoltozni, ám mivel alapvetően jó emberismerő és analízáló szemléletű, így mindezzel nagyon is tisztában van és tudatosan viselkedik, agresszívan mikor érzi, hogy a megtévesztés és átveréshez, kicsúszik a fölény a kezéből. A hozzá közel állókkal, és

akiket meg akar tisztelni, vagy meg akar nyerni, olyan közvetlenül bánik mintha a gyereke vagy a testvére lenne, ilyenkor igazán melegszívű ám fáradt mosolyú ember, és a játékosok is ezt az oldalát fogják megismerni. Számára a fontossági rangsor élén 6 éves kisfia és fiatal szépséges felesége állnak, még ha az utóbbi, oly sokat veszekszik vele, ezután legfőbb emberei, akiket a barátainak tart. A többi embert egy szinten kezeli, a pénzel. Származását tekintve utcakölyök volt, aki kiemelkedett társai közül eszével és izgágaságával, ám a városban akkoriban uralkodó erős papi felügyelet miatt nehéz volt kitorlnie a mocsokból. Képességei, és stílusa miatt figyelt fel rá a szélhámos, aki először Riegoyban majd Erionban is munkára fogta, rablásokban és csalásokban. Ez az ember idővel munkaadóból, barát, majd mestere lett, akitől elleste az illúzió mágját. Mikor mindent megtanult mesterétől, teli tettvágygal, és meganyi csellel visszatért Kahréba, ahol csaknem 12 év alatt elérte a mai rangját, így válva 35 évesen a város egyik legjelentősebb bűnvezérévé.

Oxar emberei:

Pachanga, 7. Tsz-ű harcos:

VÉ: 128

KÉ: 42

Tüskés buzogány: (Tám/kör: 2, Sp: 1k6+5)

TÉ: 97

Széles kalácsképű, marcona alak. Ránézésre is látszik, hogy nem Kahre szülötte. Az északi síkságokon született az egyik törzsbe. Senki sem tudja, hogy került el onnan, de nem is érdekes, hiszen mondhatni, ízig-vérig kahrei. Erős testfelépítése és harcedzettsége során hamar bekerült az alvilág berkeibe. Sosem volt az a kifejezett vezető alkat, de a rábízott feladatokat mindig a legnagyobb alapossággal végezte el, így jutott egyre feljebb és feljebb a ranglétrán. Jelenleg Oxar egyik első embere, és személyes jó barátja, a végsőkig kiáll mellette.

Félszakáll, 8. Tsz-ű törpe tolvaj:

KÉ: 41/46

Rövidkard: (Tám/kör: 1, Sp: 1k6+1)

TÉ: 52

Kahrei nyílpuska: (Tám/kör: 3, Sp: 1k3)

VÉ: 127

Alkarvédő

CÉ: 44/54

Zakruli származású törpe. Besurranó tolvajként kezdte pályafutását. Egy rosszul sikerült akció alkalmával összetűzésbe került egy boszorkánymesterrel, aki megégette a fél arcát, így annak bal felén a szakálla már soha többé nem nőtt ki. De ragaszkodik a hagyományhoz, így a másik felén sem borotválja le, innen kapta nevét is. Oxart még akkor ismerte meg, mikor a vezér még fiatal volt, és minden betevő falatért megküzdött. Majd hosszú évekig nem találkoztak, és az elsők között volt, akivel újra felvette a kapcsolatot, mikor visszaérkezett a városba, így nem volt kérdéses, hogy a törpe az elejétől fogva mellette dolgozott.

Mimóza, 8. Tsz-ű félelf fejevadász:

KÉ: 40/38

PP: 33

TÉ: 95

Hosszúkard: (Tám/kör: 2, Sp: 1k10+4)

VÉ: 168

Kahrei nyílpuska: (Tám/kör: 3, Sp: 1k3+4)

CÉ: 28

Háromágú hárító tör

Nevét arról kapta, hogy mindig csendes és ritkán szól. Ezt a tulajdonságát értették sokan félre (vesztükre). Mimóza a Via Shenit Fehér Tigrisek tagja volt. Habár a klán nem arról híres, hogy orgyilkosokat képez, de náluk is akadnak ilyen képességekkel megáldott tagok. Ilyen volt Mimóza is, akinek mást sem tanítottak egész életében, hogy miképp kell kioltani mások életét. Ebből lett elege, hogy csak fegyverként tekintenek rá, és ezért elhagyta a klánját. Hogy miképpen vetődött Oxar mellé, nem tudni, egyikük sem beszél a dologról, de már vele volt mikor visszatért a városba. Ha szükség van rá szemrebbenés nélkül elveszi bárki életét, de erre nagyon ritkán kerül sor, az illuzionista pedig tiszteletben tartja a döntését.

Mawini nevek:

Női: Sokanon, Tahki, Wapun, Mikiwak, Paha, Uzen, Orona, Woepa, Takon, Humamet, Ewa, Grahel.

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