

IMOLA XVIII.

SZEREPIJÁTÉK ÉS TÁRSASJÁTÉK TÁBOR

KEDVES TÁBOROZÓKI

Bizony, bizony! Idén immár 18. alkalommal rendezzük meg az I.M.O.La. Szerepjáték és Társasjáték tábort! Ami a legjobb az egészben, hogy sok szeretettel várunk Téged is!

Az időpont: 2015. Augusztus 14-23.
Érkezés 14-én, pénteken reggeltől, búcsúzás 23-án délután.

A helyszín: Sötétvölgyi Gyermektábor

Akinek esetleg nem ismerős a hely: Ez a szerepjátékos és társasjátékos rezervátum Bonyhád és Szekszárd között található. A tábor maximum 100 egyedet fogad be a ritka fajokból. Lehetőség van faházakban megszállni, valamint aki sátorral érkezik, annak tudunk kedvezményes sátrazási lehetőséget biztosítani. Megközelíthető a 6-os útról, Szekszárd és Bonyhád között Bonyhád felé haladva Kakasd előtt kell balra fordulni a Sötétvölgyi Gyermektábor táblánál.

PROGRAMOK

Augusztus 14. péntek:
Érkezés, regisztráció, majd bemutatkozás a tábortüznél, szalonnasütéssel (ezen a napon csak vacsora van)

Augusztus 15. szombat:
Társasjáték olimpia, Zenés ismerkedő est

Augusztus 16. vasárnap:
Mesélői verseny első napja

Augusztus 17. hétfő:

Dark Fantasy Live

Augusztus 18. kedd:

Kvíz

Augusztus 19. szerda:

Mesélői verseny második napja

Augusztus 20. csütörtök:

Szabadnap, pihenés

Augusztus 21. péntek:

Modulverseny (MAGUS és WoD)

Augusztus 22. szombat:

Záróest (versenyek helyezetteinek díjazása, szalonnasütés), majd végtelen záróbuli

Augusztus 23. vasárnap:

Csoportos sírás fizikai és lelki fájdalmaink okán, majd könnyes búcsú

Egyéb dinamikus programok a tábor alatt folyamatosan:

- Több, mint 100 elérhető társasjáték a gyűjteményből és támogatóktól
- Warhammer táblás játék és figura festés
- Íjászat, Lövészet
- Gyilkosos játék
- Társasjáték olimpia
- Reggeli Talksow, előadások és beszélgetések
- Különleges kávébemutató, csokoládé ritkaságokkal
- Előadások
- Játékbemutatók
- Végtelen mulatozás
- ... és még sok minden más!

Gyilkosos játék update:

Aki érez kellő elszántságot és aberrációt magában, hogy idén ő terrorizálja a rettegő



táborlakókat, jelentkezzen privát üzenetben a Facebookon. Bódás Péter (alias Pöpö) leveles ládikóját vegyétek célba. Egy jótanács következik. Ne oszd meg az idővonaladon pl. a következőket:

- Pisti Vér feeling heroic Jelentkeztem gyilkosnak! ☺
- #gyilkosnakjelentkezés #yolo
- Gyilkosra jelentkezés Pisti Vér és Péter Bódás társaságában, itt: Debilfalva

Jelentkezési határidő a gyilkososra: 2015. Július 15.

Étkezés:

Az idei kiváló minőségű és kiadós mennyiségű ételleket a tavalyi évhez hasonlóan a bonyhádi Pfeiffer csárda szolgáltatja számunkra. Az étlapot kicsit átdolgoztuk, a tavalyi visszajelzésekhez igazítva. Ennek megfelelően több jó hírünk is van: Sokak örömeire idén nem lesz tarhonya! A rengeteg e-mail és telefon hatására pedig megjelentek új fogások is, mint pl.: a Varázsló kedvence manamártással, pyarroni módra. Nagyon fontos, hogy evőeszközt mindenki hozzon magával, hacsak nem szeret kézzel enni.

JELENTKEZÉS

A jelentkezni az **imolarpg.hu** oldalon lehet, a jelentkezés menüpont alatt. Kérnénk mindenkit, hogy töltsse ki a jelentkezési lapot. Regisztráció hiányában nem tudunk az érkezést követő egy napon belül étkezést biztosítani.

Checklist:

- Jelentkezési lap kitöltése, mely a honlapon elérhető (2015.04.21-től)
- Előleg befizetése az alábbi bankszámlaszámra:
 - 11600006-00000000-47802845 Sárközy Péter
 - Az előleg összege 10 000 Ft, melynek befizetési határideje 2015.07.01.
 - Az előleget csak a tábor elmaradása esetén tudjuk visszafizetni!
 - A teljes táborköltséget átutalása 2015.08.01-ig lehetséges.
 - Ezután már csak a helyszíni befizetést tudjuk megoldani.
- Pólórendelés, mert ilyet máshol nem lehet kapni
- Live jelmez megkomponálása
- Szabálykönyvek, kockák, társasok kupacba gyűjtése
- Kedvenc gúnyáid bőröndbe pakolása
- Egyéb, szívednek fontos holmik összekészítése
- Ajtózárás után evőeszközért visszafordulás, esetleg út közben megvásárlás

KOMFORTFOKOKZATOK

Őssárkány: Ágy kényelmes faházban, ebéd és vacsora minden napra. Ára 42 000 Ft

Őelf nagyúr: Ágy faházban, napi egyszeri meleg vacsora. Ára 36 000 Ft

Céhmester: Sátor, napi két meleg étkezés (ebéd és vacsora). Ára 35 000 Ft

Kalandozó: Sátor, este meleg étel. Ára 29 000 Ft

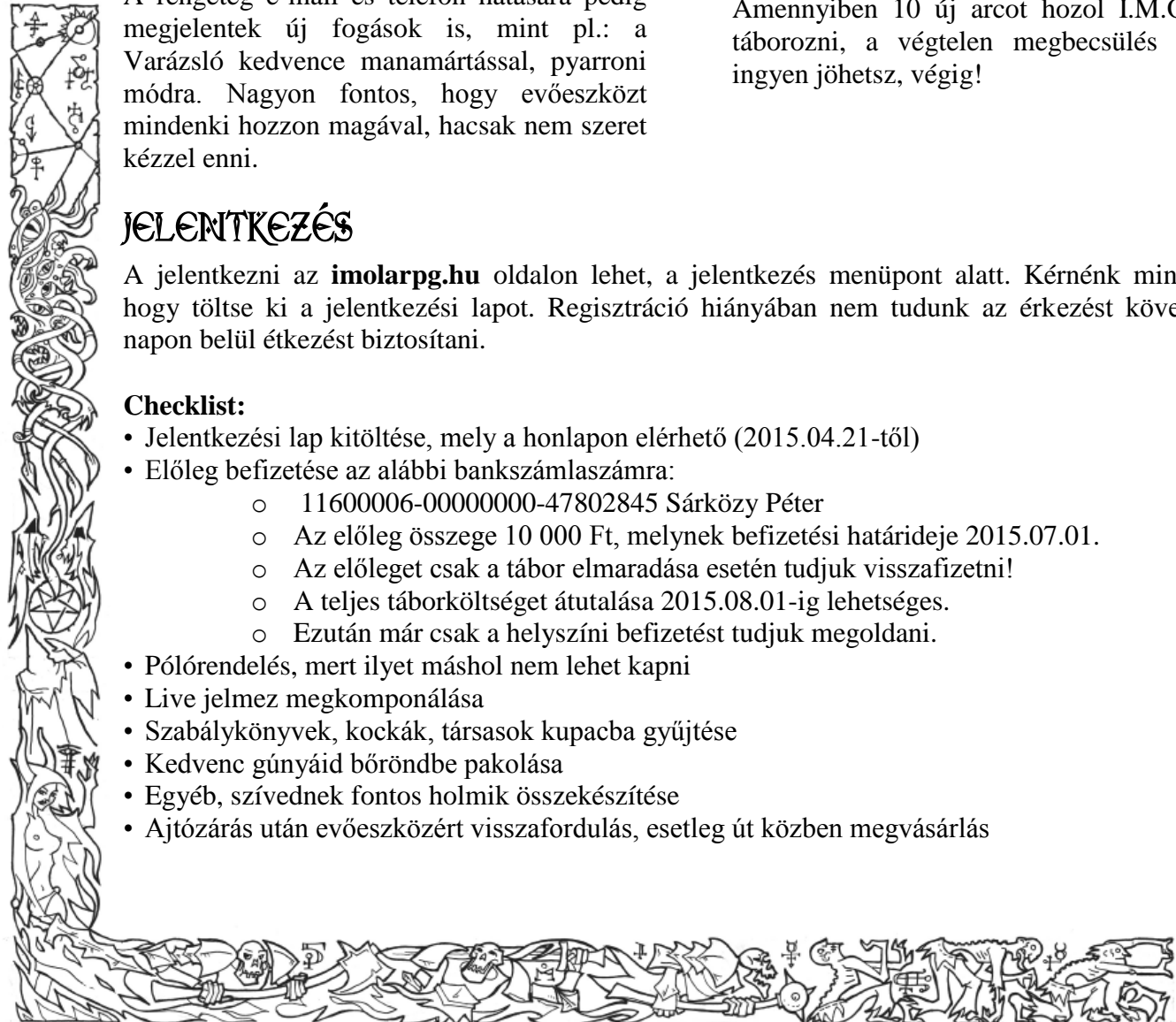
Napijegy

Idén is van lehetőség rövidebb ideig táborozni: faházban, ebéddel és vacsorával 5000 Ft/nap, saját sátorral, két étkezéssel: 4000 Ft/nap

Újonckiképzés:

Mivel rendkívül fontosnak tartjuk, hogy a bolygó lakosságának minél nagyobb része megismerje és átélje az I.M.O.La. nyújtotta végtelen élményeket, ezért ha újoncot hozol, akkor az általa befizetett összeg 5%-át visszatérítjük Neked.

Amennyiben 10 új arcot hozol I.M.O.Lá-ra táborozni, a végtelen megbecsülés mellett ingyen jöhetsz, végig!



PÓLÓRENDELÉS

Örömmel jelenthetjük be, hogy a szervezők által koordinált kiválasztási folyamat lezárult. Immár a világ legjobb grafikusai, valamint egy híres párizsi divattervező team dolgozik gőzerővel a 2015-ös I.M.O.La. trenden. Infók, színek, méretek Goldtól várhatóak!

LIVE

Idén egy remek Dark Fantasy liveot hozunk el nektek, Elvisz, Píti és Gabesz jóvoltából. A kedvcsinálót megtaláljátok e kiadványban, valamint a Facebookon és a honlapon is. Lesz idén is kérdőív a karakteretekkel kapcsolatban, melyről külön kaptok értesítést. Mindenkit aki szeretne részt venni a Live-ban, megkérünk hogy majd töltsse ki a kérdőívet! A kérdéseket, észrevételeket ide küldhetitek: imolalive@gmail.com

MODULVERSENY

Idén egy kitűnő WoD modult hoz el nekünk Mike, valamint a MAGUS modulról Gabesz gondoskodik. Mindkettőhöz készült egy kis kedvcsináló, melyeket megtaláltok többek közt ebben a kiadványban, valamint a Facebook oldalunkon, illetve a honlapon is. Tessék nézegetni őket, valamint agyalni azon, hogy ki melyik világban szeretne idén játszani, és hol kívánja megszerezni a végtelen dicsőséget szerepjátékos tudásával. A modulversenyen a szerepjátékos teljesítményt értékeljük, a modul megoldása nem szükséges vagy elégséges feltétele a jó helyezésnek.

FONTOS TUDNIVALÓK

- Aki sátorban szeretné tölteni a tábort, jól teszi, ha hoz magával sátrat, vagy csatlakozik valakinek a sátrába. Éjszaka különösen hideg és unalmas lehet egyedül.
- 18 év alattiaknak szülői hozzájárulás szükséges!
- Lehetőség van SZÉP kártyás fizetésre is! Fontos, hogy mind a vendéglátás, mind a szállás zseb is felhasználható!
- Evőeszközt még mindig hozz magaddal!
- 2015.08.13-án már nem vagyunk elérhetőek, csak a táboros telefonszámon! A táboros telefonszám: +36 74/431-832 (ennek működését nem tudjuk garantálni)

Találkozunk I.M.O.Lá.-n, és ünnepeljük meg együtt, hogy betölti a 18. életévét!



MESÉLŐI VERSENY

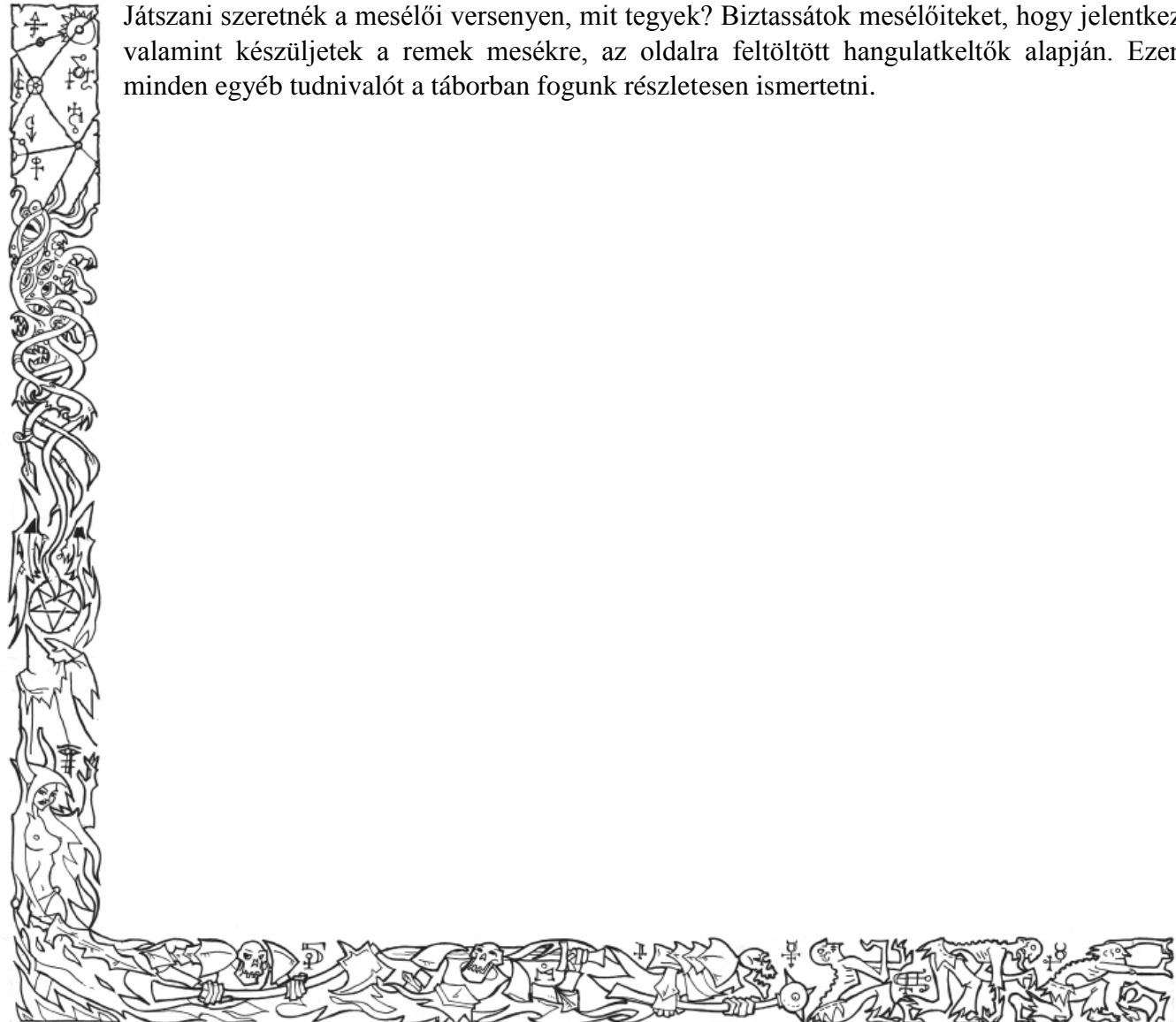
Mint azt már az elmúlt években megszokhattátok idén is megrendezésre kerül, a méltán híres Mesélői versenyünk. Mit is kell tudni erről a remekbeszabott programról? Mint az a nevéből is kiderül, itt a mesélők versengenek a játékosok kegyeiért. Lehetőséget kapva arra, hogy ők is megmérettessenek I.M.O.La keretein belül. Várunk minden olyan mesélőt, aki szeretné bizonyítani, hogy az általa teremtett világ a legtutibb, és az általa megszemélyesített NJK-k dialektusáról zengnek ódákat Ynevtől a sötét középkor Vámpírok lakta kazamatáin át.

Miért érdemes indulni ezen a megmérettetésen? Két okból is; az egyik a Mesélők Mindenható Bajnoka cím, mely önmagában elképzelhetetlen pátoszt, és végtelen tiszteletet jelent birtokosának; a másik az általunk a nyertes mesélőnek juttatott szerény ajándék, mellyel szeretnénk kifejezni számára a hálánkat, hogy körünkben tisztelhetjük...

Mit kell tenned ahhoz, hogy indulhass, mint mesélő? Jelentkezz a megmérettetésre, melyet július 30.-ig tudunk elfogadni. A jelentkezés feltétele, egy rövid (vagy akár hosszú) kedvcsináló feltöltése az I.M.O.La Facebook oldalra, mely szorosan kapcsolódik az általad megalkotott modulhoz, valamint néhány alapvető infó a leendő játékosoknak arról, hogy mire is számítsanak, ha nálad játszanak (például rendszer, világ, karakteralkotási tudnivalók vagy hogy előre elkészített karakterekből kell választani). Ezen kívül csak annyit kérnénk, hogy küldj egy jelentkezést nekem, (Bódás Péter) Facebookon, privát üzenetben, hogy biztosan tudjam, hogy jelentkezni szeretnél.

Az ideai téma, amiben a modulokat várjuk: Felnőtté válás!

Játszani szeretnék a mesélői versenyen, mit tegyek? Biztassátok mesélőiteket, hogy jelentkezzenek, valamint készüljete a remek mesékre, az oldalra feltöltött hangulatkeltők alapján. Ezen kívül minden egyéb tudnivalót a táborban fogunk részletesen ismertetni.



WOĐ VERSENYMODUL

Az alábbi WoĐ versenymodul hangulatkeltő Mike tollából származik, elérhetitek őt Facebookon (Hortobágy Miklós).

Az elnök kényelmetlenül fészkelődött a székében. Fájt a feje, testében ezer helyen piszkálódott az unalom, a zavarodottság és a fáradtság. A beiktatás utáni második napon került sor a nemzetbiztonsági kockázatok ismertetésére, geopolitika, terrorszervezetek, gazdasági manőverek, és háttérhatalmak. Reggel kilenctől addig ameddig tart. Dél után kettőkor rövid ebédszünet, aztán tovább, késő éjszakáig. Fél hatkor már meg volt győződve, hogy minden második amerikai polgár dzsihádistá LMBT ökoterrorista kínai kém. Vagy gyíkember – gondolta magát mulattatva, miközben a légierő tábornoka épp a földönkívüliekkel kapcsolatos titkokról beszélt.

Nagyon akarja azt a költségvetési módosítást – állapította meg az ősz katonáról. A tábornok lassan, szuggesszívan beszélt, hangja mély, kissé karcos, tekintélyt és figyelmet parancsoló. Érthető és követhető beszámoló, tényekkel alátámasztva, igaznak tűnő hipotézisekkel megtoldva. Csupán egy aprócska gond volt a beszámolóval, ami megakadályozta, hogy az elnök azonnal elrendelje a légierő forrásainak megduplázását. Az, hogy a veszély elmúlt. Az öreg katona előadásából az elnök világosan látta, hogy az a galaktikus népvándorlás, amiben az autópálya-pihenő szerepét töltöttük be, nagyrészt lezajlott. Persze lehetnek még észlelések, találkozások, de a nagybetűs VESZÉLY, ami azonnali lépéseket követelne, nos, az már a múlté. Tehát az elnök előredőlt a székében, összefonta két tenyerét, komolyan, őszintén megköszönte a tábornok beszámolóját, és kiküldte.

Felállt, kicsit átmozgatta tagjait, ivott egy kortyot, és megnézte a listán, hogy kik vannak még hátra. A lista végtelennek tűnt, csupa hangzatos, vagy éppen semmitmondó nevű szervezet igazgatói, elnökei, parancsnokai és egy vezető elemző. Ez meglepte. Az Amerikai Egyesült Államok Titkosszolgálatának igazgatójával már beszélt. Most meg itt van a lista alján, gyakorlatilag az éjszakai etapban megint a titkosszolgálat, valami Atipikus Veszélyeztető tényezők Igazgatósága és nem elég, hogy nem fértek bele az anyaszervezet beszámolójába, de a göré helyett egy elemzőt küldenek. Mérgében behívatta.

Az elemző egy percen belül az ajtóban állt, a titkár bevezette, biccentett, majd becsukta az ajtót. Az elnök felvette a dinamikus, erős, és korrekt ember mosolyt, majd kézfogásra emelte jobbját. A vele szemben álló középkorú túskehajú hordótestű férfi inkább tűnt katonának, mint hírszerzőnek, arcának lágy vonásait fura keretbe foglalta a megereszkedett bőr az állkapcsos és a homlok zsíros ráncai. Olyan, mint egy teknősbéka, mikor behúzódik – visolygott az elnök, de töretlenül mosolygott és folytatta a mozdulatot. – Üdvözlöm dr. Turner – mondta kedélyesen, mikor ujjai az elemzőt érintették, de elakadta a szava. Mikor ráfogott a másik tenyerére, gyomra bukfencezett egyet a meglepetéstől, és undortól. Turner jobbja élettelen szilikonprotézis volt.

Elnök Úr, hisz Ön Istenben? – kérdezte Turner, üdvözlés helyett.

KARAKTERALKOTÁS

A 18. Imola WoĐ versenymoduljában a karakterek nem természetfeletti lényeket játszhatnak, hanem hétköznapi, hús-vér embereket. Az Amerikai Titkosszolgálat Atipikus Veszélyeztető Tényezők Igazgatósága ügynökeit.

Az igazgatóság három fő feladatot lát el.

1. A természetfeletti jelenségek és lények kutatása, vizsgálata
2. Természetfeletti lények felkutatása, megfigyelése, monitorozása



3. Az USA legfelsőbb politikai, gazdasági és katonai vezetőinek védelme a természetfeletti hatásoktól

Az igazgatóság egyetemeken és főiskolákon választja ki leendő ügynökeit, illetve más nemzetbiztonsági, hírszerző vagy fegyveres testületek tagjaiból toboroz. Bár az utóbbi gyakorlat ritkább, mivel a „használt” ügynökök esetén magas az információ kiszivárgásának kockázata.

A játékos karakterek az Igazgatóság kezdő ügynökeit alakítják, 4 fős munkacsoportokban dolgoznak (ez a party) és a kaland lesz az első önálló ügyük (talán az utolsó is ☺)

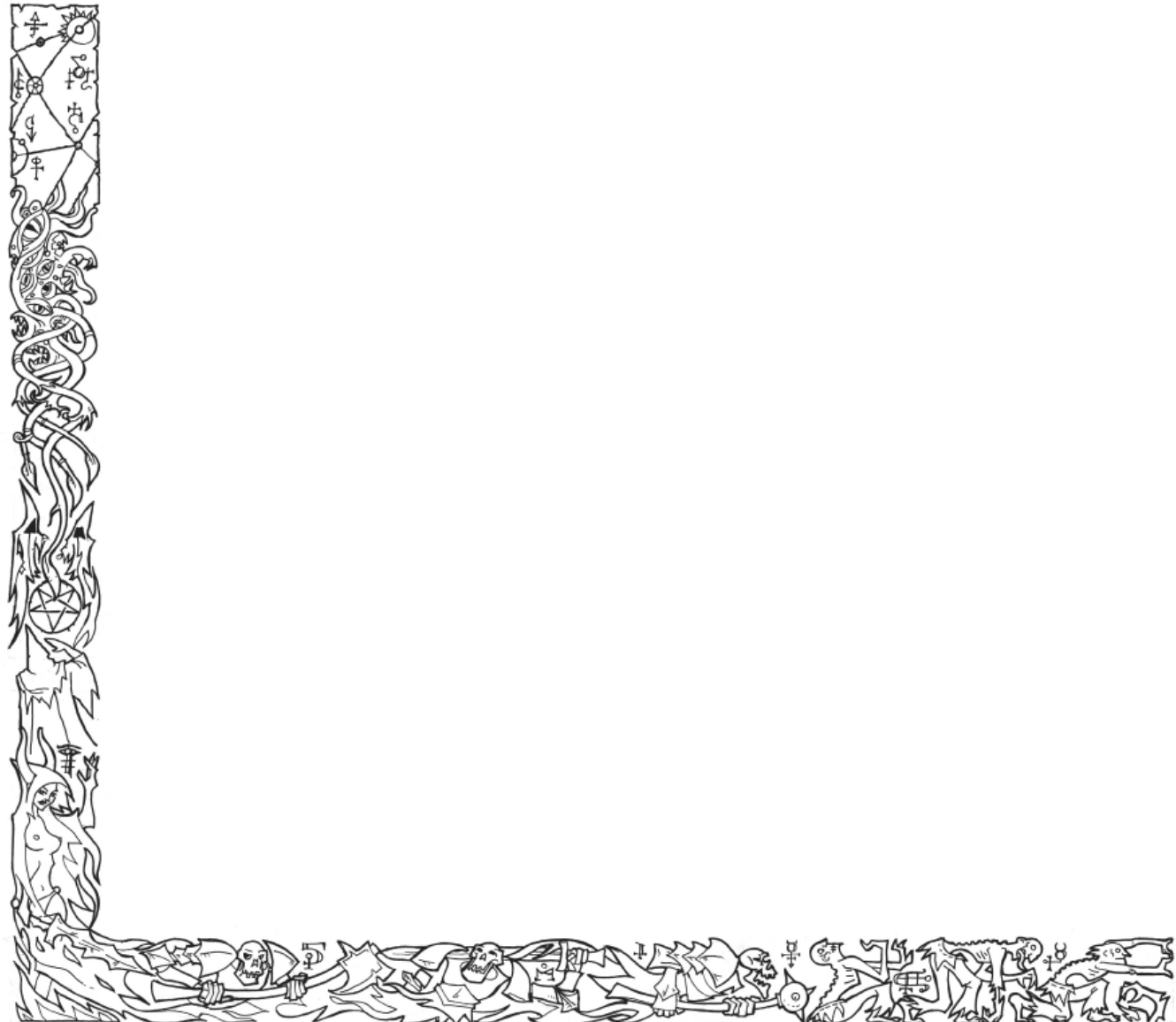
További részletek, részletes kargen, szabálmódosítások, hangulatkeltők érkeznek, abban az ütemben, ahogy az ihlet belém száll

Pár film és sorozat, ami segíthet a hangulat megragadásához:

- Fallen (1998) <http://www.imdb.com/title/tt0119099/>
- Twin Peaks (1990–1991) <http://www.imdb.com/title/tt0098936/>
- The X-Files (1993–2002) <http://www.imdb.com/title/tt0106179/>
- Deliver Us from Evil (2014) <http://www.imdb.com/title/tt2377322/>

És ami semmiképpen sem:

- Supernatural (2005–) <http://www.imdb.com/title/tt0460681/>
- Buffy the Vampire Slayer (1997–2003) <http://www.imdb.com/title/tt0118276/>



LIVE

Engedjétek meg, hogy egy rövid ismetetőt tegyünk közzé az ideai Liveról. Témáját tekintve a világot Dark Fantasy kategóriába sorolnám, de ezt talán mindenki döntse el maga. Az embereket idén házak szerint fogjuk beosztani, de lesznek személyes szálok is. Erről további információk későbbiekben várhatók. Kérdéseiteket a megszokott módon szívesen várjuk az imolalive@gmail.com címen. :)

Üdv,

Gabesz, Píti, Elvis

VILÁGISMETETŐ

FÖLDRAJZ/TÁRSADALOM

A játék egy általunk kreált világban játszódik, közelebbről egy Vordia nevű szigeten. A sziget lakói a magukat vordoknak nevező népek, technikai fejlettségüket tekintve a késő ókor és kora-középkor közti átmenet szintjén állnak, ha földi viszonyokra szeretnénk levetíteni fejlettségüket. Az írás, olvasás nem elterjedt, kizárólag a nemesi házak alkalmazásában áll pár írástudó, illetve csekély számú tudós tevékenykedik a szigeten. Reáltudományokkal kizárólag ők foglalkoznak, leszámítva a méregkeverés ősi tudományát, amely virágzik a szigeten, leghatalmasabb művelői a méregmesterek nemesi házak szolgálatában állnak. Létezik egy papi réteg aki jártas a szakrális tudományokban. Hajózásuk nem túl fejlett, bizonyos csoportjaik birtokában vannak a tudásnak, hogy olyan hajókat építsenek amelyek képesek elhagyni a partmenti vizeket, de ez nem általánosan elterjedt gyakorlat, nem rendelkeznek pontos térképekkel, de az érdeklődők tudnak róla, hogy léteznie kell más szigeteknek is a nagy vizeken túl. Államformáját tekintve királyság. Kialakult egy nemesi vezető réteg, ők irányítják az államot. Vordia bővelkedik jó termőföldekben, hallal teli folyókban, vaddal teli erdőkben. A földrajzát tekintve a két legmeghatározóbb objektum egy a mai napig működő vulkán, amely nagy katasztrófák közepette szokott kitörni, és egy hatalmas szakadék, amelyre a későbbiekben „Hasadék” néven szeretnék hivatkozni, bár a vordok számos néven említik, többek között a sokatmondó „Istenek portája” néven is. A kialakulása és létezése is mítikus eredetű, csakúgy mint méretei. A szakadék mélységei mérhetetlenek, sosem látta halandó az alját, a szem útját mítikus ködök állják egy bizonyos ponton túl és csak kevés vállalkozó akadt az idők során akik felkerekedtek volna, hogy napokon át másszanak lefelé. Annál is inkább mert a vordok úgy hiszik, hogy maguk az istenek tanyáznak a Hasadék alján.

VALLÁS

A vordok teremtésmítosza szerint a világukat az Első teremtette, aki egy nemtelen entitás volt, mely saját magát szakította darabokra, hogy megteremtse a világot. Véréből lett a Nagy-Tenger, testének darabjaiból a szigetek, gondolataiból teremtődtek az Istenek, elméjének szilánkjai pedig értelmet gyűjtöttek az addig a többi állathoz hasonló emberi fajban. A vordok ezer évvel ezelőttig egy paradicsomi, utópisztikus állapotban éltek, imádták az isteneket, akik cserébe megajándékozták őket a Yondir-al, ami egy hatalmas, tiltott gyémánthegey volt és nyers mágiát árasztott magából. Az emberek osztoztak az istenek végtelen tudásán, nem volt erőszak amely beszennyezte volna a társadalmat. Az emberek között azonban volt egy csoport, amely 999 éve felmerészkedett a hegyre, hogy pontosan miért, azt senki sem tudja. Talán az örök élet titkát



keresték, talán istenné próbáltak válni. Az eredmény az lett, hogy az istenek égtelen haragra gerjedtek, majd a Yondir lesüllyedt a föld alá, maga mögött hagyva a Hasadékot. A mágiát elvették az emberi fajtól és magára hagyták őket a világban. A zord állapotoktól kétségbeeső emberek egymás ellen fordultak és 111 vérzivataros anarchiába torkolló év következett. Ebben a sötét korszakban elfogadott volt a gyilkosság, a nemi erőszak, semmilyen jogrend vagy állam nem állt fenn. Bizonyos látnokok, akik a mai papok elődjének tekinthetők, csellel, észérvekkel és erőszakkal elérték, hogy a vordok maradékaik könyörögjenek az isteneknek hogy, irgalmazzanak nekik. A 111-edik évben az istenek megkönyörültek és paktumot kötöttek az emberekkel, hogy azok továbbra is tiszteletben tartják őket, cserébe ajándékaik egy kis darabját újra az emberiség részére bocsájtják. Átadták egy kezdetleges törzsi állam alapjaihoz szükséges tudást, illetve a mágia egy korlátozott formáját. A Hasadék nem tilalmas többé, ám roppant veszélyes szólt az istenek figyelmeztetése. Azóta ez a paktum töretlenül fenn áll. A vordok az alábbi isteneket imádják, egyházuk úgynevezett „kiválasztottakból áll” melyek születésüktől viselik az isten jelét amely kiválasztotta őket. Ezek a személyek képesek istenük kegyéből bizonyos „csodákat” tenni, ám ez nem keverendő a mágiával, amelyről még szó fog esni a későbbiekben. Korábban teljesen önállóan tevékenykedtek, ám az utóbbi évszázadok során kialakult egy független egyház, mely közösen képviseli a papok mint társadalmi kaszt érdekeit. Álljanak hát itt az istenek, kizárólag alapvető információkra szorítkozó leírással:

ISTENEK:

- **LUNA:** „Az örök csábító” A Vágy és a testi élvezetek istennője. Lágynyalu, rövid hajú, csábító nőként ábrázolják.
- **VOLTAR:** „Vérben gázoló” A hadászat és a hűség istene. Négykarú heroszként ábrázolják, jelképe pedig a hüvelyben nyugvó kard, mely fölött egy vérrrel töltött homokóra van.
- **RUTA:** „Sötétből suttogó” A halál és betegségek istene vagy istennője, senki nem tudja milyen nemű lehet ez a lény. Ábrázolása tiltott. Jelképe a fekete szín, zöld foltokkal tarkítva.
- **HIERRA:** „A fény pásztora” Remény és a szerencse istene, ő kíséri a naptól a fényt a földig. Fiatal, szőke nőként ábrázolják, aki egy kötélén vezeti a napot.
- **LUPQ:** „A bőséghezó” Termékenység és földművelés istene. Széttárt karú, bika fejű emberként ábrázolják, akinek tenyeréből gabona hull alá.
- **ADRIANA:** „A tenger kincseinek gazdája” Hajózás, tenger, jó üzlet istene. Emberként ábrázolják, aki tengeri lények vonásait hordozza magán, valamint arany színű pikkelyek borítják testét.
- **KRUQ:** „Lombok mögötti világ királya” Vadon és az ismeretlen istene. Faágon guggoló, vaddisznó pofájú, denevérszárnyú lényként ábrázolják.
- **FELRO:** „A tollakat hullató” Titkok és tudomány istene. Tollat hullató madárként ábrázolják, aki egy ködbe burkolódzó hegy körül kering.
- **VE** vagy **VQ:** „Az éjker” Éjszaka és álmok ikrei, nem lehet tudni ,hogyan több entitást takar, vagy csak egyet, amely több alakban jelenik meg. Ábrázolni csupán egy jellel szokták.

MÁGIA



Az istenek büntetése óta a mágia nagyon korlátozottan működik a világban. A mindennapi emberek nem igazán nyerhetnek betekintést a működésébe. Azt azonban minden gyermek tudja, hogy minden varázsló 111 évig él és 30 éves kora után nem öregszik, ugyanazon a napon születnek szerte a királyságban és ha nem halnak erőszakos halált (amire akadt már példa), akkor egyazon napon is halnak meg, mégpedig egy rituálé közepette, ahol egy szent helyen az egész királyság elbúcsúzik tőlük. Amikor a varázslók 99 évesek lesznek, akkor születik a következő generáció, akiket fel kell kutatniuk és 7-12 éves korukig okítják őket az általuk legfontosabbnak tartott tudásra, ezután meg kell halniuk, mágikus erejük a tanítványaikba száll, akinek aztán hosszú élete alatt újra kell tanulniuk a mágia tudományát. Az istenek engedménye alapján minden ilyen ciklusban 11 varázsló születik és hal meg, azonban az évszázadok alatt több varázsló tanítvány nélkül halt meg vagy tűnt el, így jelenleg 6 ismert élő varázsló van a királyságban. Ők külön rendet alkotnak, ám a különböző házakat is szolgálják a régi tradíció szerint. A live napja ennek a hat varázslónak az utolsó napja is egyben Vordia földjén.

TÖRTÉNELEM

Vordia történelme címszavakban. Az eseményekről családi krónikák tudósítanak, melyek a leírásokban jelentősen eltérnek egymástól, de a következő tények nagy biztonsággal állíthatóak:

MÍTIKUS IDŐK

Szörnyű idegen faj támad az emberiségre. Egy sárkányt szolgálnak, aki a csillagok között szárnyal az idők kezdete óta. Az emberiség hősei az istenekkel vállvetve győzelmet aratnak a lények felett, a sárkányt egy hatalmas varázslattal álomba bájolják a Holdon, akkor borul sötétségbe a Hold egyik fele örökre, hogy a nap ne ébreszthesse fel a fenevadat.

0. AZ IDŐSZÁMÍTÁS KEZDETE

Az emberek egy csoportja felmerészkedik a Yondirra, ezzel kivívva az istenek haragját az emberiségre. Elkezdődik az emberiség sötét korszaka, a kristályhegy lesüllyed a mélybe, maga helyén hagyva a Hasadékot.

III. ÚJ VILÁG SZÜLETÉSE

A könyörgések meghallgattatnak, az istenek paktumot kötnek az emberiséggel, megszületnek az első varázslók és kiválasztottak, velük együtt az új világrend. A nemesi házak kiváltsága lesz, hogy különleges szövetségeket kapnak nagyhatalmú lények személyében.

548. VADÁSZ ÉS PRÉDA

Egy vihar elementál jön elő a Hasadékból, amely óriási pusztítást végez, mire meg tudják fékezni. Megalapítják az Őrzők rendjét, hogy vigyázzák a Hasadékot.

747. A KIRÁLYSÁG MEGBALAKULÁSA

Megérkeznek a voragok, akik a földi vikingekhez hasonlatosak. Távoli földekről indultak el nagy flottájukkal, ám egy hatalmas örvény lerántotta őket a tengerbe és Vordia partjaihoz közel dobta fel őket újra a felszínre. Mivel a hajóik megsérültek, partraszállnak és elkezdik felprédálni az északi partvidéket. A királyságot ekkor nemesi családok irányítják, a korábbi törzsfők leszármazottai, akik folyamatos csatározásban vannak egymással, így képtelenek egységesen fellépni a külső fenyegetéssel szemben. Véres háború kezdődik, ami a voragok győzelmével fenyeget, ám miután az egyik gyermekkorban lévő vord herceg meghal a csatatéren (hátában nyílve szövel találják rá, pedig sebezhetetlenség főzetét fogyasztotta a csata előtt) és már mindkét fél tetemes veszteségeket



szenvedett, az egyik nemesi család magához ragadja az irányítást, és diplomáciai úton sikerül rendeznie a konfliktust. A voragok megkapják birtokul az északi földeket, cserébe hűséget esküdnek. A annyi a kikötésük, hogy nem szolgálnak több urat, ezért a többi nemesi család kénytelen kellenen beleegyezni, hogy a háborút megfélemező nemesi ház kikiáltja magát királyi háznak, és ezzel kivívják a jogot, hogy az egyenesági leszármazottaik viselhetik ezt a címet.

998. ÚJ VIZEK, ÚJ LEHETŐSÉGEK

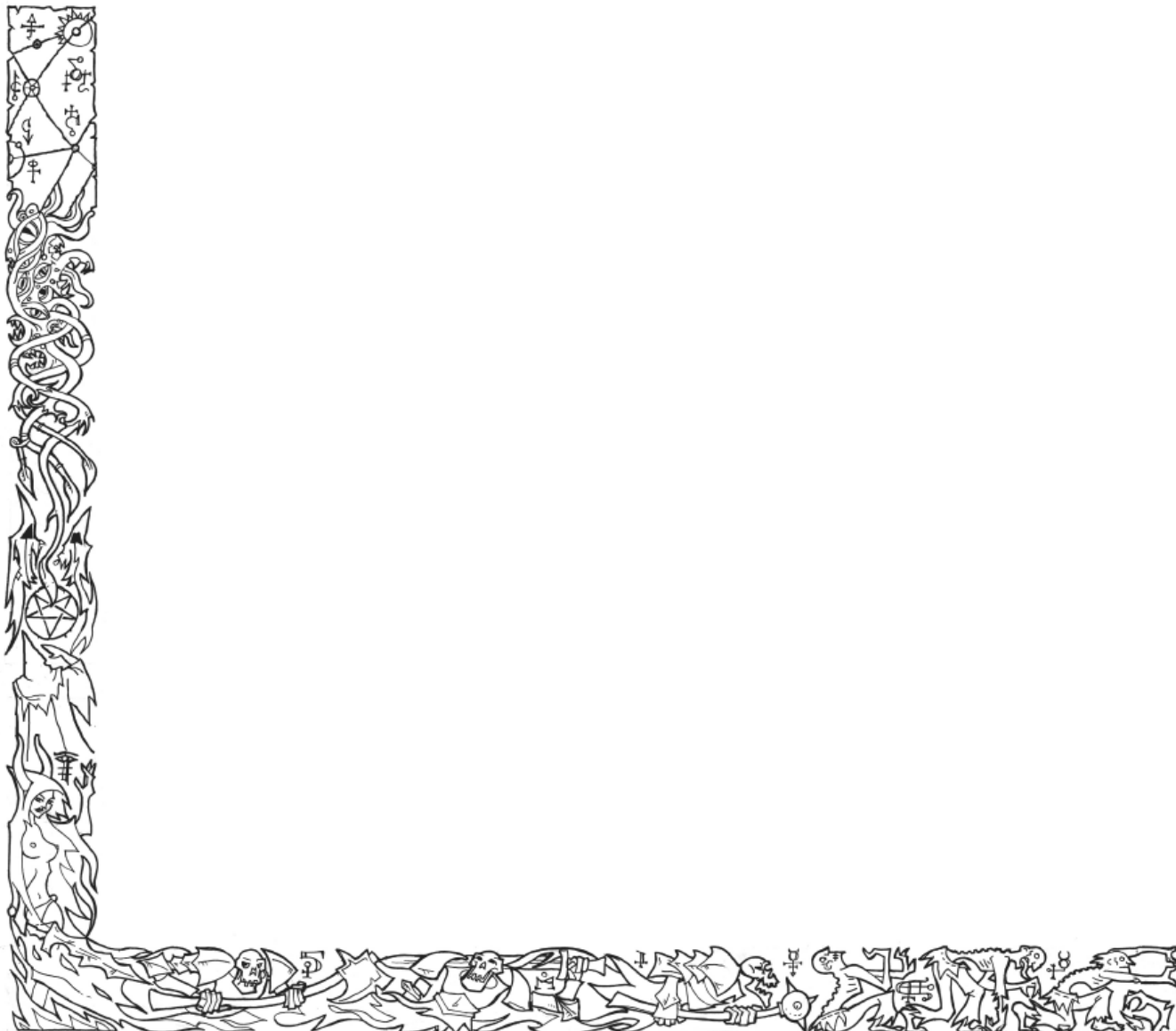
Először sikerül olyan hajót építeni amely képes kifutni a nyílt tengerre.

929. TILTOTT GYÜMÖLCSÖK ÍZE

Egy hatalmas, Hasadékból származó magaféreg szinte elpusztítja az Őrzők rendjét. A lényt az emberiség egyetlen újkori hőse – Lador „Féregölő” Nostar – tudja elpusztítani, de csak egy addig titokban működő társaság segítségével. Ők, mint fény derül rá, a királyi tilalom és az Őrzők ellenére többször jártak a hasadékban és mindenkinél többet tudnak róla.

999. GYŰLÉS

A királyság rendjei összegyűlnek, hogy megtartsák a ősi szokás szerinti tanácsukat, ahol döntéseket hoznak a királyság ügyeiben és rituális vadászatot tartanak a Hasadékhoz közeli erdőben. A házak a szerzett dicsőséggel és legendás trófeákkal öregbítik hírnevüket. A Live ez a gyűlés maga.



MAGUS VERSENYMODUL

A 2015-ös I.M.O.La. Magus versenymodul a Kereskedő hercegségekben, egész pontosan az Ennaim hercegség fővárosában játszódik majd, P.sz. 3686-ban. Az UTK rendszerében játszunk, 3. Tapasztalati szinten. A kalandozók a herceg meghívására érkeznek a városba. Laroque városában a herceg nyár végétől 111 napos fesztivált hirdetett. Az ünnepeksorozat főként a Vigyázó Varjú templomának átadását, a Maremiták és Darton dicsőítését szolgálja, valamint egyértelmű támogatása az új irányzatnak. Természetesen nem csak a városból, városállamból, de még a határokon túlról is meghívtak jópár nemesi családot, néhány tehetős kereskedőt, valamint katonailag potens személyt. Már két hete tart a fesztivál, mely több különböző helyszínen nyújt minden nap tartalmas kikapcsolódást a vendégeknek. Az arénakomplexum homokján tucatnyian estek már el, míg a cápaviadaloknak immár akad túlélője is. A hatalmas lakomákon mázsaszám fogynak az étkek, a bordélyok és fürdőházak pedig szinte folyamatosan tele vannak. Felpezsdült az egész város.

A Maremita lovagok még az előző esztendőben kötöttek megállapodást a herceggel: tanaik széleskörű terjesztése mellett fegyveres védelmet biztosítanak a jelentősebb kereskedelmi utakon. Cserébe a város szélén álló temetőnél templomot kívántak építeni, továbbá támogatást kértek a már kilátásba helyezett pyarroni lépésekkel szemben.

Dátum: P.sz. 3686. ős

Helyszín: Kereskedő hercegségek, Ennaim hercegség, Laroque hercegi fővárosa

Laroque városa a Gályák tengerének észak-nyugati partján fekszik az Ennaim nevű hercegségben. Ennaimban hat jelentősebb város található. A hercegi főváros Laroque mellett Meironque, Nanontal, Riera, Serreinas és Sushtar. A hercegséget a Meironqueből származó Querra nemzetség alapította. Közel 1000 esztendővel ezelőtt komoly szárazföldi hadsereg szerveződött, ami elfoglalta a már akkor jelentős tengerparti kereskedő várost, a mai hercegi főváros elődjét. Újabb 150 év elteltével, P.sz. 2855-ben elfoglalta Serreinast, majd két évtizeddel később taktikus politikai manőverek után a hercegséghez csatolta Sushtar is. Közel 700 évvel ezelőtt tovább terjeszkedett nyugat felé. Előbb Nanontalt csatolta a régióhoz, később Riera városát hozta létre. Ezzel kialakult a mai Ennaim. Természetesen a legtöbb fenti város helyén, már jóval az ennaimi időköt megelőzően is álltak kisebb települések.

A LAROQUEI VIGYÁZÓ VARIJÚ TEMPLOMA (ALAPÍTÁS: 3625.)

Az Ennaim Hercegség fővárosában, Laroqueban található templom azért épülhetett meg, mert gyors felhúzását és fennmaradását egy hallgatólagos megállapodás garantálta a várost és a hercegséget irányító kalmárdinasztia fejével. Airun al Marem sosem volt ugyan kufár, de mindig értette a dolgát, ha effélékkel kellett szót váltania. A Kereskedő Hercegségek laza szövetsége amúgy is olyan területnek számított, ahol egy kedvező ajánlattétel hosszú, gyümölcsöző kapcsolat alapjait rakhatja le. Ennek értelmében a maremita lovagok részt vállaltak a kalmárcsalád értékesebb árukat szállító karavánjainak kíséretében, valamint híreket, tájékoztatásokat szállítanak a dinasztianak, cserében nyíltan és egyértelműen lehetnek jelen a város egyébként kellően színes vallási palettáján, ahonnan az ortodox dartonita hit teljesen kiszorult. Al Marem és hívei persze megtalálták a módját, hogyan értsenek szót a helybeliekkel, így a maremita hit nem csupán egy a sok közül, de kifejezetten széles elismertséggel bír a településen. Mindenféle népek megfordulnak a kikötővárosban, így a lovagoknak nem okoz gondot utánpótlás-nevelésről gondoskodniuk. A



környéken jellemző, hogy a lovagjelöltek a Hercegségek területén történő zarándoklatok alatt sajátítják el a beavatáshoz szükséges tudást, a régió területén épült további két templom-rendházzal szoros együttműködésben.

Laroque temploma a város északi peremén található, a temető közepén, de félreeső elhelyezkedése nem gátolja meg a városi híveket, hogy szép számban és gyakran látogassák az egyébként már-már túlzó díszítettséggel épült templomot. Ez volt az első olyan szent hely, ahol a külső, homlokzati jegyekben már megjelenik a halál sokféle, szimbolikus ábrázolása, és a varjú motívumok gazdag változatossága mintául szolgál a későbbi templomok számára is. Állítólag a főkapu feletti kiterjesztett szárnyú varjú hatalmas, részletes szobra szolgált például a templom névadásakor, ám egyesek tudni vélik, hogy a sírkertben őrszolgálatot teljesítő megannyi varjúlovag miatt kapta nevét a templom.

Az itt szolgáló lovagok ritkán hordanak teljes vérteteket, az állandóan párás kikötői klíma ezt nem teszi lehetővé, viszont kiemelt hangsúlyt helyeznek a testi erő növelésére. Ebből következik, hogy előszeretettel használnak enyhén görbe ívű tengerészkardokat is, mint másodfegyvereket a leggyakrabban használt fattyúkardok mellett. A tengerészkardok többnyire háritófegyverként funkcionálnak, ám a forgatásukban leginkább járatos testvérek támadni is jól tudnak velük, és hajítani is képesek őket.

SELMOVITA (ORTODOX) IRÁNYZAT	MAREMITA IRÁNYZAT
Hittételek, világkép, túlvilágkép	
<p>A halál magas misztérium, akárki emberfia beavatás nélkül nem merülhet el rejtelmébe, tanait meg nem ismerheti, a pallérozatlan elme nem képes a bonyolult összefüggések befogadására, ezért a köznép számára a kárpit túl feléről szóló tanítások tilalmas tanoknak számítanak.</p>	<p>A halál misztériuma a köznép fiai és lányai számára is megismerhető, tanai elsajátíthatóak és megérthetőek. A kárpit túl feléről szóló tanítások a megfelelő formába öntve átadhatóak, megérthetőek, és így segíthetik Darton tiszteletének terjedését.</p>
<p>Darton igazi arcát nem láthatják, csupán a beavatottak, a papi rend tagjai, Darton csak rajtuk keresztül szól híveihez. Az avatatlanok Darton hívását csak akkor hallhatják, mikor szívük legutolsó dobban.</p>	<p>Darton igazi arca bárki által megismerhető, tanait a papi és a lovagi rend tagjai tolmácsolják és tanítják, de ha az ember jól figyel, bármikor meghallhatja Darton szavát és intó tanácsait.</p>
<p>A halál bekövetkezte elkerülhetetlen, annak eljöveteleig legfőbb erény a türelem, fő feladat a várakozás.</p>	<p>A halál bekövetkezte elkerülhetetlen, és ennek ténye gyönyör, de annak eljöveteleig az élet szépségét tisztelni, felismerni és megélni kell, annak érdekében, hogy a Kárpiton túl ránk váró jutalmat a kontraszt fényében magasabbra értékelhessük.</p>



Darton a Hallgatag Úr, a Lelkek Bírója, a Halottak Ura, az Örök Körforgás Őre.	Darton a Hallgatag Úr, a Lelkek Bírója, a Halottak Ura, az Örök Körforgás Őre és a Tréfák Atyja is.
A halál misztériumai tiszteletet követelnek, nem képezhetik tréfákozás tárgyát, a test múlandóságára és az emberi gyarlóságra való figyelemfelhívás eszköze a prédikáció és a tanítás, semmi esetre sem a tréfa.	A cinizmus erős fegyverünk lehet önmagunk megismerésében, és a sötét tréfák segítenek megkönnyíteni a földi lét gyötrelmeit, amellet, hogy mind gyarlóságunkra, mind múlandóságunkra nagyszerűen rávilágítanak.
Darton felkentjeinek jellemző személyes vonásai, attitűdje	
A személyes becsület fontossága elhanyagolható, a sértések megtorlása felesleges, még Darton gyalázásáért sem kell elégtételt venni, hiszen legvégül minden halandót Darton Ölelése vár. Az eretnek tanokat prédikálókkal szembeni fegyveres fellépés felesleges, a becteleneket a Szent Inkvizíció kötelezi számadásra.	A személyes becsület tisztasága lovagi erény, megsértése bűn Darton felkent lovagjával szemben, és megtorlásért kiált a Hallgatag Úr nevében. Aki a Halottak Urának nevét szájára hiába veszi, számítson a Sötét Tréfák Urának haragjára is, kinek élce könnyedén végzetes lehet. A lovagok szívesen tekintik magukat Darton Öklének, mely a tiszteletlenkedőkre éppoly erővel sújt le, akár az eretnekekre.
Az élet élvezetét, habzsolását elvetik, általában komor, csendes, keveset szólnak, de velőset; sosem szószátyárok, nem részegeskednek, kerülnek az öncélú verekedéseket. Egyedül a túlvilági élet szépségeiben hisznek, de ez prédikációikban ritkán jut főszerephez.	Az élet élvezetét hirdetik, hangsúlyozva, hogy a rosszat és a jót is csak akkor tudjuk igazán értékelni, ha már földi létünkben alaposan megtapasztaltuk mindkettőt. Mind a földi, mint a túlvilági élet szépségében hisznek, és ezt fennen hirdetik is.
Töretlen hűséggel szolgálják Pyarront és a pyarronhú államokat, az Északi szövetséget.	Hűségük elsősorban istenükhöz és rendjükhöz köti őket, Pyarront és szövetségeseit szolgálják és tisztelik is ugyan, ám az ortodox ág képviselőit megvetik, elmaradottságukat lenézik.
Ragaszkodnak a sok ezer éves pyarroni tradíciókhoz és dogmákhoz, gondolkodásukban rugalmatlanok, a pyarroni erkölcsi rend elkötelezett hívei.	Nem ragaszkodnak a merev szabályokhoz sem erkölcsi, sem vallási kérdésekben, rendszeresen gúnyt űznek a pyarroni hagyománytiszteletből, vaskalaposságból.

A Pyarroni Papi Szék p.sz. 3685-ben (az előző évben) hivatalosan eretnekké nyilvánította az irányzatot, valamint egyházi átokkal sújtotta annak vezetőjét, Airun al Maremet. Ő, valamint hű társa, Alex con Arvioni szent háborút hirdetett.



Jelentősebb házak és befolyásos emberek a városban. A keresztnevek vannak elől.

A HERCEGI HÁZ (LEVUNO DINASZTIA)

A hercegségeken belül meglehetősen nagy múltra visszatekintő dinasztiáról beszélünk. Őseik már három évszázada is jelen voltak a térségben. Kitartásuknak, megfelelően megtervezett politikai lépéseiknek, továbbá olykor aljas eszközeiknek köszönhetően szép lassan erősödtek meg. Immár közel ötven éve gyakorolják hercegi előjogaikat. Sajnálatos módon már sor került egy herceg utódlásra is, melyet nem kis erőfeszítések és áldozatok árán végül sikeresen házon belül oldottak meg.

Napjainkban Marissell de Levuno uralkodik, oldalán fiatal feleségével, Izabellé de Levuno-val. Fiatalos, nárcisztikus, olykor az elmebaj kezdeti jeleit mutató egyén. Egyedi, néha kíméletlen módszereinek hála a háta mögött sokan kritizálják, ám érdemeit ők sem vitatják: az apja által épített erős gazdaságon és kereskedelmen keresztül mára hagyományt, politikai erőt és egy regionális hatalmat teremtett.



A HERCEGI CÍMER

A KERESKEDŐK (KALMÁR TANÁCS)

A hercegi házat követően a második meghatározó erő a városállamban. 11 különálló kereskedőházból alakult meg, immáron egy évszázada. A betagozódás nem volt zökkenőmentes, kiváltképp a 3 dzsad klán okozott fejtörést a szövetségnek. Mára már egy emberként irányítják a legális és szürke kereskedelem teljes palettáját a térségben. Hajózás, karavánok, ékszerek és rabszolgák, búza és mákony: minden jellegű árucseré az ő kezük munkáját dicséri. A kalózok és haramiák okán meglehetősen nagy fegyveres erővel bírnak.

Ügyeiket az általuk létrehozott tanács intézi. A Kalmár tanács 11 főből áll. A tanács tagjait a dinasztiák és klánok választják. A tisztség élethosszig tart, melyet időnként az érdekek igen rövidre szabnak. A tanácstagok évente maguk közül választják a vezetőjüket. A vezető (akit a Fulla névvel illetnek regnálása alatt) minden döntésben vétő joggal rendelkezik, ám ennek alkalmazására igen ritkán van csak szükség. Jelenleg 11 hónapja Jaszef Kaffar il Fulla vezeti őket.

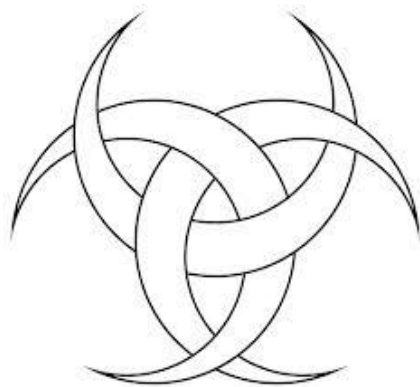


A KALMÁROK CÍMERE



SIVILLA VIL LUNA (AZ ÉLVEZETEK ÚRNŐJE)

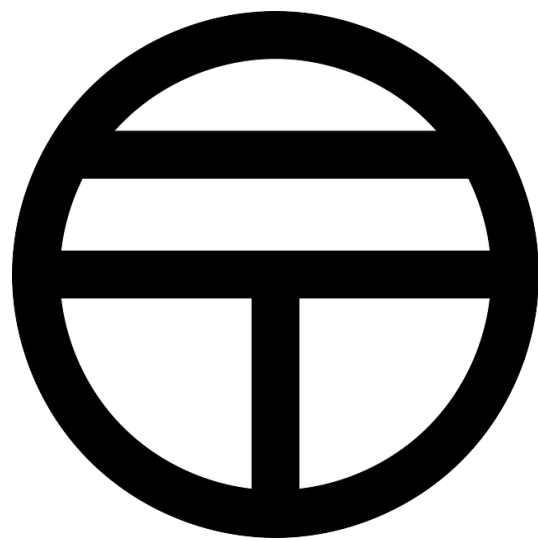
Módos nemesi család utolsó sarjaként Sivilla vil Lunának törtetőnek kellett lennie, hogy örökölt vagyonából és rangjából ne forgassák ki a feltörekvő nemesurak. A fiatal nő férfiakat megszegyenítő vehemenciával és fufanggal intézte és intézi ma is ügyeit. Az élvezetek úrnője; mely nevet ő adta saját magának, a tulajdonosa minden fürdőháznak, bordélynak és két herbáriának is. Szépségével és mézes-mázás szavaival folyamatosan befolyásolja a magasabb pozícióban lévő döntéshozókat is. Saját kis birodalma mind a mai napig pengeélen tancol. Jól tudja, és mások is tisztában vannak ezzel, hogy jóval erőtlenebb, mint aminek mutatja magát. Mindenhová szerény testőrséggel jár, még hálósobájának ajtaja előtt is mindig ott strázsálnak. Érdekes módon azonban még mindig őrzi helyét a városi elitben. Jelképe egy holdábrázolás, melyet minden általa birtokolt épületen felfedezhetünk.



**AZ ÉLVEZETEK
SZIMBÓLUMA**

AMADEUS AMADIS (A VÁROS EGYIK LANISTÁJA)

Középkorú férfi, ki az egész államban híres lett, hála az iskolájában képzett gladiátoroknak. Amadeus Amadis nemtelen családból származik. Üzleti érzéke, bár az átlagemberek fölé emelte, mégsem volt elég ahhoz, hogy a Kalmárok közé kerülhessen. Fiatalon rabszolgákkal kereskedett, azonban látva a magas profitot, a Kalmár tanács jogot formált üzletére. Amadeus elutasította az ajánlatot, mely tettéért nagy árat fizetett. A Kalmárok elérték céljukat, fizetségül pedig egy kivájt szemet és egy erszény aranyat hagytak a férfinak. Felépülve az üzletből gladiátoriskolát nyitott. Mára a koszos kis fából épült arénának már semmi nyoma, hol még első mérkőzéseit szervezte. A nagy arénakomplexum jelentős része az ő tulajdona. Ötvennél is több harcossal, színvonalas, igényes, olykor meglepő újításokkal tarkított viadalokkal biztosította népszerűségét a városban. A Kalmárokkal, valamint Capulloyal (lásd lent) látszólag szívélyes, barátságos a viszonya, ám valójában mindkettőt mélyen megveti. Minden gladiátora és szolgája a bőrébe tetoválva viseli jelét.



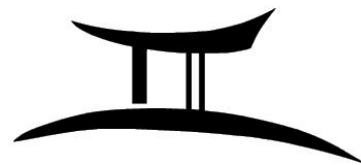
A LANISTÁK SZIMBÓLUMA

CAPULLO (A GLADIÁTORBÓL LETT "LANISTA")

Capullo Amadeus Amadis ludusában nevelkedett. 19 éves korában önként vált gladiátorrá. Rövid időn belül lett bajnok. Jóval az állam határain kívül is eljutott a híre, komoly népszerűsége tett szert. Szabad ember lévén egyre magasabb jutalmazást kérhetett Amadeustól, mely összeggel rendszeresen fogadott saját győzelmére. Hihetetlen, de meglehetősen komoly vagyonra tett szert élete kockáztatása árán. Kisvártatva elhagyta az iskolát, majd egy váratlan lépéssel megalapította a sajátját. Ez azonban sz



okatlan módon működik: kizárólag szabad emberek önkéntes jelentkezését várja. Magasan képzett gladiátorok kerülnek ki falai közül, kiket rendkívül erős kötelék fűz egymáshoz. Alig 5 év alatt méltó konkurenciája lett Amadeus Amadis ludusának. Pénzt a fogadásokból és szerencsejátékból szereznek. A városban rangját a nép szeretete és rajongása biztosítja, melynek köszönhetően mára prominens személlyé vált. A szimbólum, melyet használnak, kettős jelentéssel bír. A hercegség előtti időkben a halászkok térképén tűnt fel, ahol is a cápák járta vizekre figyelmeztetett. Ezzel emlékeznek arra a diadalra, mikor is Capullo a sushtarból származó cápaviadalon három cápát is legyőzött. Másik jelentése pyarroni eredetű: az összetartozást, testvéri viszonyt testesíti meg.



A GLADIÁTOROK JELE

MADÁRTOLLAS KLÁN (TOLVAJOK ÉS BÉRGYILKOSOK)

Természetesen ez a rend nem rendelkezik városi befolyással, hivatalosan. Munkájukat érthető okokból titokban, rejtve végzik. Tipikus törvényen kívüli klánról beszélhetünk, mely csak egyedi jellegzetességeiben tér el a városállamon kívüli, hasonló szerveződésektől. A piti lopásokon, betöréseken kívül a szaftosabb, úgymond névtelen megbízásokból tartják fenn magukat. Minden munkájuk különleges ismertetőjelet hordoz: egy fehér madártollat hagynak a helyszínen. Több alkalommal megkísérelték már felszámolni a klánt, ám egy-két jelentősebb rajtaütésen kívül a próbálkozások kudarcba fulladtak. Vezetőjük arctalan ember, aki a szóbeszéd szerint már több száz évet is megélt.

SZERKESZTETTE: PÍTI (2015)

WWW.MOLARPG.HU

Oldalszámozás: 16,1,2,15,14,3,4,13,12,5,6,11,10,7,8,9

16,1,14,3,12,5,10,7 : 2,15,4,13,6,11,8,9

