

Tulipaaden varjo

Fantasiaseikkailu asiansa osaavalle seikkailijaporukalle

Jäävuoren kaupunki on syrjäinen rajakaupunki, joka on rakentunut Tulipaaden, lämpöä hohkavan salaperäisen hiidenkiven, ympärille. Kukaan ei tiedä, mikä se oikein on tai mistä se on tullut, mutta eräänä päivänä joukko metsästäjiä löysi sen paikalta jossa aiemmin oli ollut vain lumitasanko. Tulipaasi oli sulattanut kaiken lumen ja jään ympäriltään viiden virstan säteeltä, paljastaen viljelykelpoisen maan altaan.

Nyt, 30 vuotta myöhemmin, Tulipaaden ympärille on kasvanut reilun 150 asukkaan pikkukaupunki, joka saa suurimman osan elannostaan toimimalla lepo- ja muonituspaikkana matkalaisille, jotka kulkevat kahta valtakuntaa erottavan jäätikön ylitse. Mutta Jäävuoren tunnelma on aina ollut levoton: jotkut väittävät, että Tulipaasi itsessään on siihen syynä, vetäen luokseen konfliktinhaluista ja murhanhimoista väkeä ja saaden voimansa siitä, että sen ympärillä vuodatetaan verta.

Hahmot voivat saapua paikalle useammalla tapaa. Yksinkertaisin on, että he ovat matkalla valtakunnasta toiseen, ja Jäävuori sattuu olemaan matkan varrella. Toinen vaihtoehto on, että heillä on kontakteja johonkin niistä faktioista, jotka ovat ajautumassa taisteluun kaupungin hallinnasta, ja heidät on tarkoituksella kutsuttu paikalle - joko palkkasotureiksi tai muuten. Kolmas mahdollisuus on, että Tulipaasi on kutsunut heidät luokseen vaikuttamalla heidän uniinsa, ja ohjaten heitä luokseen. Oli saapumistapa mikä oli, pian hahmojen tulon jälkeen nousee voimakas lumimyrsky, joka kestää useita päiviä ja estää Jäävuoren alueelta poistumisen. Tulipaasi suojelee kaupunkia myrskyltä - viiden virstan päässä Tulipaadesta sijaitsee näkymätön seinämä, jonka kohdatessaan tuuli ja lumihiutaleet vain äkillisesti katoavat.

Tulipaaden kutsu

”Tuntuu kuin olisit juossut koko ikäsi karkuun valkoisia susia, jotka valtaisan laumana jahtaavat sinua lumitasangolla, joka jatkuu joka suuntaan samanlaisena. Kaikki on valkoista: saappaidesi alle rusentuva lumi, sinua ulvoen jahtaavat sudet, pilvien kokonaan peittämä taivas jossa ei näy aurinkoa. Jokainen hengenvetosi saa ilman edessäsi höyryntymään, ja kylmä on vienyt sormistasi ja varpaistasi tunnon monta aikaa sitten.

Yhtäkkiä näet edessäsi jotain, valtaisan hiidenkiven joka lähestyy horisontissa mahdottoman nopeasti, joka hohkaa lämpöä. Se lupaa sinulle turvaa susilta, mutta voit myös aistia siihen liittyvän jotain muuta, salaperäisempää ja pahaenteisempää. Epäroit ja pysähdyt kun tulet sen eteen, sudet kokonaan unohtuneina. Katsot siihen, ja hetken sinusta tuntuu kuin se vastaisi katseeseesi, kuin näkisit sen syvyyksiin ja tajuaisit sen salaisuudet...

Säpsähdät hereille unestasi, hikisenä kuin olisit ollut saunassa. Jokin kertoo sinulle ettei tämä ollut tavallinen uni, ja että tulet näkemään se kerta toisensa jälkeen uudestaan, kunnes etsiidyit tuon hiidenkiven luokse - ja jotenkin tiedät, mihin suuntaan sinun tarvitsee sitä varten lähteä.”

Jäävuorella sijaitsee kolme merkittävää ryhmittymää, joiden väliset jännitteet ovat vuosi vuodelta kasvaneet kunnes lopulta räjähtävät liekkiin. On täysin pelaajahahmoista kiinni, kenen puolelle he tahtovat asettua, vai yrittävätkö he pysytellä kokonaan sivussa.

Jarien Lumikilpi johtaa Tulipaaden alunperin löytäneiden metsästäjien jälkeläisiä, tasangoilla koko ikänsä asuneita barbaareita joille sivistynyt elämä oli aiemmin vierasta. He perustivat Tulipaaden lämpöön leirin, josta vähitellen kasvoi Jäävuoren kaupunki. Lihaksikkaina, valppaina ja kaunopuheisuutta karttavina he erottuvat selkeästi kaupungin muista asukkaista. Heidän suhtautumisensa kansansa ulkopuolisiin on epäluuloinen, eivätkä he pidä siitä, millaiseksi asiat ovat kehittyneet. Heidä on noin kolmannes Jäävuoren asukkaista. Vain ulkopuolisten sotilaskoulutus ja Tulipaaden vaikutus ovat estäneet heitä lahtaamasta kaikkia kansansa ulkopuolisia tähän asti.

Reilan Miekkamies johtaa sotilaita, jotka olivat

ensimmäisten kauppamiesten turvana kun tämä saapuivat Tulipaaden lähistölle. Reilanin sotilaat pakottivat paikalliset barbaarit antamaan luvan perustaa leirinsä luokse menestyvän kauppakaupungin. Ajan kuluessa sotilaat ovat kuitenkin käydä tyytymättömiksi kauppiaisiin, näiden

jatkuvasti keksiessä tekosyitä pienentää sotilaille maksettua palkkaa ja muutenkin suhtautuen Reilanin väkeen alentuvasti. Sotilaiden keskuudessa on alettu miettiä, pitäisikö näitä kauppaita sittenkään suojella - vaikka Jäävuoressa onkin ollut turvallinen ja taattu toimeentulo monen vuosikymmenen ajan, palkkasotureidenkin kärsivällisyydellä on rajansa. He tietävät voivansa helposti löytää parempiakin työnantajia. Heitä on vajaa viidennes Jäävuoren asukkaista.

Sariel Papintyttären väki, kauppiaita ja maanviljelijöitä, muodostaa loput Jäävuoren vakituisesta asujaimistosta. Tulipaaden lähettämät unet johdattivat Sarielin aikoinaan hankkimaan retkueensa turvaksi joukon palkkasotureita ja perustamaan Tulipaaden ympärille kauppakaupungin, vain 18-vuotiaana ja isänsä rahoituksen turvin. Täältä saisi varsin mukavan ja helpon toimeentulon... elleivät paikalliset alkuasukkaat jatkuvasti olisi rähinöimässä, eivätkä Reilanin sotilaat ole etenkään vähän ottaneina yhtään sen parempia. Sariel onkin jo useampaan otteeseen joutunut vähentämään juopuneiden sotilaiden tekemiä tuhoja näiden palkkapussista. Viime aikoina hän on myös alkanut sakottaa näitä barbaarien tekemistä tuhoista - sotilaat kun tuntuvat käyneen kovin mukavuudenhaluisiksi vuosien varrella, käyttäen enemmän aikaa oluttuopin äärellä kuin pitämässä barbaareita kurissa. Sariel toivoo, että tämä ylimääräinen rahanmeno toisi Reilanin miehiin lopultakin vähän ryhtiä.

Kaupungista löytyy majatalonakin toimiva kapakka sekä sekalaisia varusteita ja aseita myyvä kauppa. Hinnat ovat jokaisessa vähintään kaksinkertaiset tavalliseen hintatasoon nähden. Jarielin väki asuu muusta kaupungista vähän erillään olevassa leirissä omissa teltoissaan. Vastakkaiselta puolelta löytyy pieniä viljelyksiä, jotka Tulipaaden magia pitää aina hedelmällisinä jatkuvasta viljelemisestä huolimatta. Reilanin ja Sarielin väki asuu omissa taloissaan. Tulipaasi seisoo kaiken keskellä.

Alla on kuvattu, miten konflikti alkaa kehittyä hahmojen saavuttua. Mahdollisia toimintatapoja on ainakin kolme: asioihin puuttuminen, yritys purkaa konflikti, tai koko jutusta erillään pysyttely.

Erillään pysyttely on vaikein: elleivät hahmot sitten tahdo lähteä lumimyrskyyn (hyvin ei-suositeltavaa: näkyvyys on olematon ja lumipeitteen alla on ajoittain jäätyneitä jokia ja järviä, jotka eivät kuitenkaan ole niin kylmiä etteikö niiden jääpeite saattaisi pettää), johtaa neutraaluis pelkästään tilanteen pahenemiseen.

Jariel Lumikilpi

32 vuotta, tummat hiukset ja siniset silmät.

Tuima, ulkopuolisia kohtaan ylimielinen, ylväs kansansa johtaja, herkkä suuttumaan. Nousi asemaansa perinteisellä tavalla, surmaamalla kaksintaistelussa entisen kuninkaan kaksi vuotta sitten. Piti vanhusta heikkona ja pehmeänä, ja on vuosi vuoden jälkeen vakuuttunut vahvemmin siitä, että ulkopuoliset tulee tavalla tai toisella ajaa pois.

Reilan Miekkamies

52 vuotta, tummat hiukset ja vihreät silmät.

Sotilaallinen, ulkopuolisia kohtaan varovaisen kohtelias, lojaali miehiään kohtaan. Vanhempansa johtivat palkkasoturiyksikköään kunnes kohtalokkaassa taistelussa kuolivat molemmat ja jättivät johtoaseman pojalleen. Reilan on tehnyt parhaansa johtaakseen miehiään ja pitää kunniasanaan pitää heistä mahdollisimman hyvää huolta: muu olisi vanhempiensa muiston häpäisemistä. Huolenpitoon kuuluu myös se, että saa kauppiailta kuuluvan kunnioituksen miehille jotka vaarantavat näiden edestä henkensä, ja että monet jo vanhoiksi käyvät sotilaat saavat vanhoilla päivillään ottaa vähän kevyemmin.

Sariel Papintytär

48 vuotta, vaaleat hiukset ja vihreät silmät.

Ystävällinen, ulkopuolisia kohtaan asiallinen, tahtoisi elää rauhallista elämää ilman turhia hankaluuksia. Varakkaan papin neljäs lapsi, jota ei huvittanut tulla naitetuksi ja joutua elämään sellaista elämää jota ei itse valinnut. Isänsä otti tyttärensä Tulipaadelta saamat näyt merkinä jumalilta, ja rahoitti tämän retkikunnan perustaa uusi kaupunki.

Konfliktin purkaminen on vaikeaa, muttei mahdotonta. Ongelmana on, että hahmojen pitää saada kaksi eri riitaa ratkaistua: kauppiaiden ja sotilaiden välinen, ja barbaarien ja sotilaiden/kauppiaiden. Mikäli vain toinen riita saadaan ratkaistua, verilöylyksi menee joka tapauksessa.

1. päivä

Hahmojen saapuessa kaupunkiin Sariel tulee näitä vastaan ja toivottaa heidät kaupungin puolesta tervetulleeksi viipymään niin pitkään kuin haluavat. Hän varoittaa hahmoja siitä, että ”alkuasukkaat ovat olleet rauhattomia viime aikoina”, ja vastaa mielellään kaikkiin kysymyksiin joita heillä saattaa olla.

Karon Vanhempi

41 vuotta, punertavat hiukset ja ruskeat silmät.

Asiallisen kohtelias, ei itse aloita keskustelua mutta puhuu kyllä jos puhutellaan, vaikka pientä taipuvaisuutta vähäsanaisuuteen harrastaakin. Pyörittää paikallista kapakkamajataloa ja on pääasiassa kiinnostunut liiketoimintansa sujuvuudesta - pysyttelee parhaansa mukaan erossa kaikista vaikeuksista.

Majatalossa on välillä hivenen levotonta kun sotilaat ja barbaarit tulevat enemmän ottaneiksi, mutta vielä ei mitään sen suurempaa konfliktia synny. Kolmen ryhmittymän väliset jännitteet (samoin kuin edellisen sivun kolmen laatikon tiedot) ovat yleistä tietoa, ja mikäli hahmot ryhtyvät kenenkään paikallisen kanssa juttusille, saavat he helposti tietää kaiken oleellisen. Lumimyrsky nousee iltaa kohden, ja hahmoille mainitaan niiden usein kestäväen muutaman päivän. (Mikäli hahmot kysyvät Karonilta huoneen hintaa vasta lumimyrskyn jo noustua, saavat he maksaa puolet enemmän kuin muuten.)

Illan tullen yksi sotilaista käy kovin juopuneeksi, ja mikäli hahmot eivät ole huoneeseensa sulkeutuneita, horjuu tämä heidän luokseen ja alkaa kovaäänisesti

kysellä keitä he oikein ovat. Tämän toverit tulevat hetken päästä paikalle raahaamaan ystävänsä pois paikalta - kohteliaasti valitellen mikäli hahmot ovat suhtautuneet mieheen kärsivällisesti, mutta huomattavan myrkyllisiä katseita luoden mikäli heidän ystävänsä on saanut nuivempaa kohtelua.

2. päivä

Seuraavista tapahtumista saattaa toteutua yksi tai molemmat, riippuen siitä, miten hahmot ovat kumpaankin ryhmään suhtautuneet ja minkätyyppisiltä nämä vaikuttavat.

Mikäli hahmot ovat kokeneiden satureiden oloisia ja kohdelleet sotilaita kunnioittavasti, tulee Reilan heidän puheilleen. Miehellä on heihin toverillinen asenne - onhan hän itsekin ollut eräänlainen seikkailija aikoinaan - eikä mitään sen suurempia taka-ajatuksia, kunhan on utelias tutustumaan väkeen jossa on vähän enemmän selkärankaa kuin kauppiailla ja vähän enemmän sivistyneisyyttä kuin barbaareilla. Mikäli aihe tulee puheeksi, Reilan tulee kyllä valittaneeksi siitä, miten ”pelkkiä rahojaan laskeskelevat pankkiirit” eivät osoita minkäänlaista kunnioitusta väelle joka oikeasti pitää paikan kasassa.

Jos hahmot vaikuttavat tarpeeksi pätevanoloisilta, eivätkä ole ruvenneet itse rähinöimään, tulee Sariel myös jossain vaiheessa vaihtamaan pari sanaa. Hän kertoo kaupungin viimeaikoina kiristyneet jännitteet, ja sanoo uumoilevansa että pian tulee tapahtumaan jotain rumaa - hänellä on sellainen aavistus, ja aavistuksensa ovat pitäneet ennenkin paikkansa. Mikäli hahmot ovat valmiita auttamaan mahdollisten ongelmien tullen, voi hän maksaa näille kohtuullisen summan vaivoistaan.

Päivän loppuksi ja hahmojen jo vetäytyttyä huoneeseensa syntyy kapakassa suurempi rähinä, tarpeeksi äänekäs kuuluakseen huoneeseen asti. Paikalla olevat sotilaat reagoivat vähän hitaanlaisesti, ja yksi barbaareista päätyy viiltämään yhtä kauppiaista kuolettavasti. Hahmojen saapuessa paikalle tämä on jo ehtinyt tapahtua. (Mikäli jotkut hahmot päättivät itsekin pysytellä kapakassa koko yön, syntyy rähinä ulkona, siihen osallistujien jo lähdettyä pois päin.) Sariel tulee juoksujaloin paikalle, kyyneleiden noustessa silmiinsä kun näkee kuolleen kaupunkilaisen.

Syylinen barbaari on ehtinyt kadota jonnekin, ja Sariel alkaa koväänisesti sättimään sotilaita näiden epäpätevydestä. Reilan saapuu pian myös paikalle, ja kahden johtajan välillä alkaa ilmiriita - ennen pitkää molemmat huutavat ja solvaavat toisiaan mitä mielikuvituksellisimmilla haukkumasanoina. Jos pelaajahahmot eivät puutu asiaan, molemmat osapuolet päätyvät lopulta marssimaan ulos myrskynmerkkeinä, ja kiusaantunut hiljaisuus laskeutuu kapakkaan. Heillä on myös tilaisuus puuttua riitaan ja joko asettua toisen puolelle tai pysyä puolueettomina ja rauhoitella molempia - rauhoittelu estää varsinaisen huutamisen ja saa molemmat vain mulkoilemaan toisiaan myrkyllisesti ennen kuin poistuvat. Toisten puolelle asettuminen saa aikaan varsin samankaltaisen reaktion, mutta nyt myös hahmoja mulkoillaan ikävästi ennen kuin vähemmistöön jäänyt osapuoli marssii ulos.

Pelaajahahmot voivat myös koettaa lähteä ongelmat aiheuttaneen barbaarin perään ennen kuin tämä ehtii kadota kokonaan. Tämä vaatii, että perään lähdetään heti, ja onnistutaan muutamassa haastavammassa havainto- ja juoksuheitossa. Jos hahmot saavat barbaarin kiinni ja koettavat lähteä viemään tätä sotilaille, tämän toverit huomaavat asian - ja jo muutenkin hermostuneina lähtevät hyökkäämään kaupunkilaisten kimppuun. Hyppää suoraan kolmannen päivän tapahtumiin.

Yöllä tapahtumien jälkeen Sariel astelee Tulipaaden eteen ja polvistuu siihen, rukoillen hiljaa ja puhuen jotain itsekseen. Jos joku hahmoista on yöllä hereillä, voi hän nähdä tämän huoneensa ikkunasta. Sariel on surullisen ja stressaantuneen oloinen mikäli tätä lähestytään, eikä ole puhetuulella, vaan poistuu takaisin talolleen.

Volan Lumikilpi

21 vuotta, tummat hiukset ja siniset silmät.

Nuori ja rähinänhaluinen. Ihailee Jarien-enoan ja tämän ulkopuolisten vastaista asennetta, ja päätyy humaltuneessa uhossaan iskemään yhden kauppiiaan kuoliaaksi. Ei uhostaan huolimatta ole tarpeeksi rohkea jäädäkseen enää paikalle tajuttuaan mitä teki.

3. päivä

Edellisen päivän tapahtumista hermostuneena joukko barbaareita lähtee aseiden kanssa marssimaan Jäävuorta kohti, varmoina siitä että sotilaat tulevat joka tapauksessa pian kostamaan heille eilisen. Jarien koettaa estää tämän, sillä hän ei usko että sotilaat uskaltaisivat noin vain lähteä heitä vastaan ja mielummin pyrkisi hiljalleen vähentämään kauppiaiden rivejä vastaavissa välikohtauksissa, mutta tuloksetta. Lähestymisestä syntyy sen verran hälyä, että hahmotkin tulevat siitä varmasti tietoisiksi.

Sariel, koko yön valvoneena, ryntää ulos barbaarien lähestyessä ja kutsuu sotilaita koolle. Reilan astelee miehineen paikalle, ja on valmistautumassa taisteluun... kunnes Sariel tiuskaisee näille että parempi tällä kertaa nyt sitten saada jotain aikaan. Tämän kuullessaan Reilan kääntyy katsomaan Sarielia, ja astuu merkitsevästi taaksepäin ja työntää miekkansa takaisin huotraan. ”Jos arvon kauppiaalta ei riitä sotilaille kunnioitusta, niin katsotaan miten he pärjäävät vähän aikaa ilman sotilaita.” Tilannetta kauempaa seurannut Jarien tajuaa tilaisuutensa ja kokoaa äkkiä loputkin seuraajansa mukaan rähinään.

Jos hahmot ovat aiemmin suostuneet auttamaan Sarielia, katsoo tämä nyt heitä ja käskee apuun. Barbaareita on ensimmäisessä joukossa tusinan verran, ja hahmot tietänevät jo tässä vaiheessa etteivät nämä ole mitenkään erityisen taitavia taistelijoita, niiden taitojen ollessa pääasiassa eläinten metsästyksestä kehittyneitä. Loput kaupungin viidestäkymmenestä barbaarista ovat kuitenkin saamassa itseään leirissään kasaan ja tulossa rähinään mukaan, joten jos hahmot tahtovat auttaa, on heidän parempi tuottaa etujoukon riveissä äkkiä sen verran tappioita että se menettää rohkeutensa ja pakenee ennen kuin loput saapuvat ja jyräävät ylitse. Hahmoilla on muutama taistelukierros aikaa tehdä tämä, mutta heidän onneeseen myös sotilaat liittyvät taisteluun barbaareita vastaan siinä vaiheessa kun loput saapuvat. Jos hahmot taas saavat etujoukon moraalinen murrettua ajoissa, kääntyvät loputkin pakoon. Etujoukon rippeiden paetessa sotilaat vetävät aseensa ja ryntäävät

perään, teurastaen loput etujoukosta mutta päästään loput karkuun. Hyppää kaksi kappaletta eteenpäin, ”Barbaarien paettua”-alkavaan kappaleeseen.

Mikäli hahmot eivät puutu tapahtumiin, etujoukko lyö maahan kolmisen kauppiasta ennen kuin Reilan vetää miekkansa ja johtaa miehensä näiden kimppuun, jossa vaiheessa loput barbaareista saapuvat paikalle. Sotilaiden ja barbaarien välillä alkaa täysimittainen taistelu, johon hahmot voivat halutessaan osallistua. Sotilaat ovat paremmin koulutettuja ja varustettuja, mutta vähälukuisempia (kolmisenkymmentä), ja molemmille puolille tulee tappioita.

Ne hahmot, jotka ehtivät kiinnittää asiaan huomiota, saattavat huomata Tulipaadesta hohkaavan lämmön käyvän hetkellisesti vähän kuumemmaksi aina kun joku kaatuu. Siinä vaiheessa kun konfliktissa on kaatunut yhteensä viisitoista hahmoa (miltä tahansa puolilta, mukaanlukien alussa mahdollisesti tapetut kolme kauppiasta), Sariel karjaisee oudon vääristyneellä äänellä, joka pysäyttää hetkeksi koko taistelun. Kauppiaan silmät ovat alkaneet hohtaa punaisina, ja tämä viitto kerran kädellään, kaataen maahan kaikki lähellään olevat. ”Minä en ole papin tytär tyhjän vuoksi”, tämä lausuu synkällä äänellä. ”Eikä Tulipaasi ole tämän kaupungin suojelija syyttä, sillä se on antanut minulle voiman taltuttaa teidät. Lopettakaa tämä taisto heti, jos teistä kukaan tahtoo enää elää!” Pelästyneet barbaarit kompuroivat tässä kohtaa jaloilleen ja lähtevät karkuun, sotilaat liian typertyneinä seuratakseen.

Barbaarien paettua Sariel ei edes katso sotilaisiin päin, vaan keskittyy hoitamaan oman väkensä kuntoon. Mikäli pelaajahahmot auttoivat, kiittää Sariel heitä, kommentoiden että jotkut täällä sentään ovat vastuuntuntoisia. Jos eivät, käyttäytyy Sariel kuin hekin olisivat pelkkää ilmaa. Kukin ryhmittymä vetäytyy omiin oloihinsa, tunnelman ollessa äärimmilleen jännittynyt.

Taistelun jälkeen

Tästä eteenpäin tapahtumien kulku riippuu paljolti pelaajahahmojen teoista. Yksi vaihtoehto on olla tekemättä mitään. Mikäli hahmot eivät vielä kukaan ole ottaneet puolia, sekä Sariel että Reilan käyvät näiden luona, pyytäen heitä puolelleen. Sariel tarjoaa runsasta korvausta, Reilan vetoaa seikkailijoiden väliseen yhteisöllisyyteen ja lupaa runsaan korvauksen, kunhan se ollaan kauppiassaitureista saatu revittyä irti.

Mikäli Sarielilta kysytään mitä oikein tapahtui, selittää tämä jo pidemmän aikaa saaneensa Tulipaadelta johdatusta, ja nyt tilanteen käydessä pahaksi Tulipaasi antoi hänelle voimaa pelastaa kaupunki. Jos taas hahmot taas kysyvät Reilanalta, miten tämä pystyi vain katsomaan vierestä kun barbaarit teurastivat kauppiaita, vastaa Reilan rauhallisesti että kauppiat tarvitsivat jonkunlaisen opetuksen. Hän on valmis vaarantamaan miehensä ja itsensä taistelussa: ehkä kauppiat oppisivat arvostamaan toisten uhrauksia jos saisivat itse maistaa hivenen samaa.

Kuolleita	Vaikutus
<15	Ei mitään
15-25	Sariel voi kerran/2 vuoroa kaataa 10 hahmoa maahan
26-35	Sariel voi vuorossa kaataa 10 hahmoa maahan
36-49	Sariel voi heittää tulipalloja
50+	Ks. ”iso auts”.

Jos asioihin ei puututa, vastaavanakaltaisia kahnauksia alkaa tulla yhä enemmän - ja kuolonuhreja niiden myötä. Jopa kauppiat ja sotilaat - tai lähinnä Sariel ja sotilaat - alkavat välillä taistelemaan keskenään. Jos hahmot asettuvat jollekin puolelle ja auttavat kahakoissa, vaatii tietyn ryhmän murtaminen joko ryhmän johtajan kuoleman tai sen, että 2/3 sen vahvuudesta kaatuu. Katso seuraukset alempaa, ja huomaa myös kuolonuhrien vaikutus Sarielin voimiin viereisestä taulukosta.

Vaihtoehtona on myös koettaa purkaa tilanne. Sotilaiden viimeisen tempauksen jälkeen Sariel on *hyvin* haluton antamaan näille mitään myönnytyksiä. Hyvin mietityillä

argumenteilla - ja hyvillä nopanheitoilla - on Sariel kuitenkin puhuttavissa ymmärtämään sotilaidenkin kanta, kunhan hahmot koettavat selkeästi pysytellä neutraaleina eivätkä suoranaisesti asetu sotilaiden puolelle. Jos hahmot ovat aiemmin asettuneet sotilaiden puolelle, on Sarielin ylipuhuminen lähes mahdotonta - mutta kannattaa silti antaa tilaisuus, vaikka sitten miten pieni. Oli miten oli, jos rauhaa tahdotaan, niin Sarielille on mentävä puhumaan ensimmäisen vakavan kahakan jälkeen, ennen kuin tilanne ehtii pahentua entisestään ja Sarielin kaikki sympatia sotilaita kohtaan katoaa.

Reilanin puhuminen neuvottelupöytään on huomattavasti helpompaa - mutta hänkin on hahmoja kohtaan varsin epäluuloinen jos he ovat aiemmin asettuneet kauppiaiden puolelle (aina häviää). Hahmoja tarvitaan myös avustamaan itse neuvotteluissa, sillä Sariel ja Reilan suhtautuvat toisiinsa varsin vihamielisesti, ja rauhanneuvottelu kääntyy nopeasti väkivaltaiseksi ellei joku ole paikalla rauhoittamassa tilannetta ja estämässä väärinkäsityksiä.

Jos sopu saadaan aikaan, ovat barbaarit vielä ongelmana. Reilan ja Sariel tahtoisivat mieluiten lahdata ne kaikki koston aiheutetuista ongelmista. Hahmot voivat tulla auttamaan tässä, tai he voivat koettaa rauhoitella kaksikon ja mennä puhumaan Jarienille. Jarienin voi hyvillä argumenteilla pelotella olemaan kiltisti huomauttamalla, ettei tällä kauppiaiden ja sotilaiden yhdistyttyä ole enää mitään mahdollisuuksia. Vaihtoehtoisesti Jarien voidaan suostutella solmimaan ulkopuolisten kanssa rauha, jos Sariel saadaan ylipuhuttua maksamaankin barbaareille näiden maiden käytöstä. Tähän Sariel on varsin haluton, koska voi sotilaiden avulla saada maat ilmaiseksikin... mutta on ylipuhuttavissa, jos muistutetaan kaikista niistä kuolonuhreista mitä kyseinen politiikka on tähänkin asti tuottanut. Oli miten oli, pelaajahahmot saavat runsaan palkkion avustaan.

Ryhmien murtaminen

Alla olevat kuvaukset olettavat kaikki, että mikäli jokin ryhmä murtuu, se tekee sen vain koska pelaajahahmot ovat avustaneet sen murtamisessa. Mikäli pelaajahahmot pysyvät puolueettomina tai eivät tee tarpeeksi antaakseen millekään ryhmälle merkittävää etulyöntiasemaa, kuolonuhreja kerääntyy kunnes ”iso auts” (ks. alemmaa) käynnistyy.

Mikäli barbaarit murretaan (tappamalla Jarien tai yhteensä kolmisenkymmentä barbaaria), antautuvat nämä sille osapuolelle, joka ne lopulta sai murtumaan. Reilan ja Sariel eivät kumpikaan jaksa tuntea barbaareita kohtaan enää armoa kaiken tapahtuneen jälkeen, vaan teurastavat nämä kaikki mikäli pelaajahahmot eivät puutu asiaan. (”Iso auts” ei enää tässä vaiheessa käynnisty.) Tämä jättää edelleen kauppiaiden ja sotilaiden välille jännittyneet välit - näistä vahvempi osapuoli tai se, jonka puolella pelaajahahmot ovat, ajaisi mielellään toiset kokonaan pois kaupungista ja jäisi pyörittämään asioita omin nokkinensa niin hyvin kuin pystyy. Pelaajahahmoilla on tässä vaiheessa mahdollisuus lauhdutella tilannetta ja vielä tuottaa jonkinlainen sovinto. Jos eivät, niin heikompi osapuoli näkee itsekkin olevansa alakynnessä ja suostuu lähtemään kaupungista enempi vähempi vapaaehtoisesti. Oli miten oli, pelaajahahmot saavat runsaan palkkion avustaan.

Mikäli sotilaat murretaan (tappamalla Reilan tai yhteensä kaksikymmentä sotilasta), antautuvat nämä Sarielille. Mikäli heidät murrettiin tappamalla Reilan, ja heillä on vielä yli viisitoista miestä jäljellä, tai jos miehiä on alle viisitoista mutta barbaareitakin on korkeintaan kolmekymmentä jäljellä, määrää Sariel heidät taisteluun jäljelläolevia barbaareita vastaan. (Pelaajahahmoilla on tässä vaiheessa mahdollisuus ylipuhua Sariel tekemään sovinto barbaarien kanssa, aivan kuin jos he olisivat onnistuneesti saaneet Reilanin ja Sarielin neuvottelupöytään. ”Iso auts” ei myöskään enää tässä vaiheessa käynnisty.) Oli miten oli, niin pitkään kun Sariel ei kuole, saavat pelaajahahmot runsaan palkkion avustaan.

Mikäli taas sotilaita on alle viisitoista ja barbaareita yli kolmekymmentä, eivät he uskalla lähteä

taisteluun näitä vastaan. Jarienin johtamana barbaarit hyökkäävätkin kohta koko joukon kimppuun, pakottaen nämä puolustautumaan ja todennäköisesti aktivoiden ”ison aun” (ks. alemmaa) mikäli kuolonuhrien yhteismäärä nousee viiteenkymmeneen tai yli. Jos tässä taistelussa vielä Sarielkin tapetaan ennen ”isoa auta”, murtuvat kaupunkilaisten joukot kokonaan ja päätyvät paetessaan barbaarien lahdattavaksi. Jos taas barbaarit murtuvat ennen ”isoa auta”, lopputulokset ovat ”mikäli barbaarit murretaan”-kohdan mukaiset.

Mikäli kauppiat murretaan (tappamalla Sariel tai 45 kauppiasta), antautuvat nämä sotilaille. Reilan vaatii itselleen ja miehilleen huomattavasti paremman aseman kuin aiemmin, ja saakin sen tahtonsa läpi. Mikäli hänellä on tämän jälkeen tarpeeksi joukkoja lähteä barbaareita vastaan, tekee hän sen (kuten yllä). Jos ei, kohtaa hän barbaarit neuvotteluhengessä ja lupaa näille aiempaa huomattavasti paremman aseman ja korvauksen maidensa käytöstä. Taistelusta ja menetyksistään uupuneena Jarien suostuu myönnytyksiin. Oli miten oli, niin pitkään kun Reilan ei kuole, saavat pelaajahahmot runsaan palkkion avustaan.

”Iso auts”

”Iso auts” käynnistyy kolmessa eri tilanteessa: jos hahmot ovat koettaneet pysytellä kaikesta verilöylystä sivussa, jos hahmot ovat osallistuneet taisteluun mutta heidän panoksensa ei ole saanut mitään ryhmittymää murtumaan, tai jos sotilaat on murrettu ja sen jälkeen päädytty taisteluun barbaareita vastaan. Jokaisessa kolmessa tapauksessa ”iso auts” käynnistyy siinä vaiheessa, kun koko seikkailun aikana on kuollut yhteensä 50 hahmoa. Se on saamattomuuden hinta.

”Ison aun” käynnistyessä Tulipaasi alkaa hohkaa voimakkaampaa valoa kuin koskaan aiemmin, ja Sariel kääntää päänsä sitä kohden. Hetken päästä Sariel katsoo siitä pois, omat silmänsä hohkaten punaista valoa, samaa sävyä kuin millä Tulipaasi nyt hohtaa.

”Minä perustin tämän kaupungin sillä olettamuksella, että sotilaat saisivat pidettyä täällä rauhan”, Sariel sanoo. ”Minä perustin sen, jotta täällä voisi elää rauhallisesti ja mukavasti. Minä en tahtonut tätä kaikkea verilöylyä, en tahtonut sitä että joutuisin taistelemaan henkeni edestä ja näkemään lukemattomien kuolevan typerissä kahnauksissa. Minun elämäntyöni on pilalla. Minä en välitä enää mistään.”

Sarielin ääni käy yhä kylmemmäksi ja vieraammaksi hänen puhuessaan, kuulostaen siltä kuin hän ei enää olisi täysin itsensä hallinnassa. Tarpeeksi kokeneet pelaajahahmot tajua nevat tappaa hänet ennen kuin hän saa puheensa loppuun, mutta se ei enää estä sitä mitä seuraavaksi tapahtuu: aiemmin tapetut hahmot nousevat hiljalleen jaloilleen, epäkuolleina jotka alkavat teurastaa kaikkia ympärillään. Tulipaasi on saanut tarpeeksi verta aloittaakseen täysimittaisen teuraustuksen, ja sillä on sitä halukas välikappale. Jos Sarielia ei tapettu, liittyy hän taisteluun muiden epäkuolleiden rinnalla.

Sekä kaupunkilaiset että barbaarit päätyvät äkkiä taistelemaan samalla puolella epäkuolleita vastaan, vaihtelevalla menestyksellä. Pelinjohtaja voi halutessaan antaa pelaajille mahdollisuuden päihittää epäkuolleet kokonaan, mutta kaupungin asukkaista ei tule olemaan hengissä enää kuin muutamia kun se tapahtuu. Jos tähän taas päädyttiin hahmojen saamattomuuden vuoksi, on parempi antaa näiden kokea mitä sankaritekojen välttelemisestä seuraa: epäkuolleet ovat ylivoimaisia, eikä hahmoilla ole muuta mahdollisuutta kuin paeta lumimyrskyyn, joka onneksi on vähitellen laantumassa.

Seikkailun loppu

Päädyttiin seikkailussa mihin lopputulokseen tahansa, lopun saavuttua lumimyrsky laantuu ja hahmot ovat vapaita lähtemään jonnekin, jossa on meno olisi vähän järkevämpää. Mikäli hahmot eivät keksineet tuhota Tulipaatta, jää se edelleen seisomaan näiden lähtiessä, houkutellessa luokseen lisää uhreja.