

# MIKOR ELJŐ A HORDA

XVI. Hősök Napja Szerepjátékos Találkozó kalandmodulja

MAGUS kaland 7-8. TSZ. karakterek számára

Írta: Lucius un Draco, Shalafi del Necro Lektorálta/Szöveggondozta: Rafin

Helyszín: Enysmon déli vidéke

Borítót rajzolta: Marga

Időpont: Psz. 3723. A tűz és fény hónapjai, Adron kvartja „Áldozat” Hava





The HU - The Great Chinggis Khaan

<https://www.youtube.com/watch?v=2vI6PdgJ4Lg>

Metszön hideg éji égen, csillagtenger fénye néz le.  
Zölden elnyúlt róna, népe, nem néz vissza ég tüzére.  
Kiürült a puszta hossza, új úr vitte hadba lopva.

Szív dob kondul ott ahol van, sok száz jurta mozdulatlan.  
Égvilággal, egy fény szólal, egy tűz csak mi lobban dobbal.  
Tűz előtt ül Elsők vére, Elsők törzsnek végső szíve.

Népe hagyta vezérként ha, széltől fosztott szárnya volna.  
Tüze lángja dobbal lobban, választ kér a szellem honban.  
Nemzetsége bölcsőjében, Erlik kán új sorsra léphet.

A végtelen sztyeppén bőrért szél, lelkét a csüggedés tépte az ifjú, törzsefosztott kánnak. Míg eljutott a nagy hegyek, fagyos lábáig, ott ahonnan törzse származott, s kiözönlött a rónaságba. Még az ősidőkben.

Egy barlanghoz vezették a szellemek, ahhoz a barlanghoz, ahonnan a szél indult a világba. Mikor sok nehézséget kiállva még erőt vett magán, s szembe állt a születő szellel, beleordította hát a tomboló orkánba bánatát.

- Hallod-e, te szelek anyja!? Erlik vagyok az Elsők sarja. Hozzád jöttem segíts rajtam!  
Népem vissza hogyan kapjam?

A szelek mind körbeölelték, a hosszú megpróbáltatásokban érdemessé vált embert, hogy a kavargó hóval emeljék fel. Ettől dideregve rogyott vissza a sziklákra, de a szél, lágy meleg fuvallattal, s dongó kellemes női hangon válaszolt.

- Néped vissza nem adhatom, rég elhagyta szellő karom. Eszüknek egy fuvallatja, vitte őket, más tájakra. Föld atyátok róna háta, ragadott el az otthonába. Annak kellős közepében szent víz lányunk pihen szépen. Mint jó nővér, az embernépet, amíg csak élt segítette. S majdan ki népedet vezette víz leányunkat szerette. Hanem amért visszatértél, szél anyádhoz, teljesítem egy kívánságod.
- Köszönöm szél anyám, hogy utat mutattál! De testemet hajtja az akaratom, s próbáim magamtól kell megállnom. Hanem ember, háttas nélkül, akár a sas szárnya nélkül.
- Rendben fiam fogd a szelet, szilaj vihart kardként vegyed. Ezzel járjál e rőt tájon, míg háttasod levadászod.

A fagyos pusztaságban nem volt ellenfele, a széltől kapott erővel. Így már könnyebben élte túl a rá váró megpróbáltatásokat, s kiszemelte a legnagyobb vadat, ami az ősi fagyvilágban vadászik. Úgy gondolta, ha ezen a bestián lovagolva tér vissza könnyen hódoltatja be a törzseket. Hisz új célja ez lett.

Az óriási fagymedveszerű, szárnyas, szarvas iszonyattal napokig viaskodott, miután az menekülőre fogta, s hat nap hat éjjel hajszolta. Alattuk suhant el a sztyeppe, összecsapásaik mennykőként világították be az eget, s az alatt élő szabad nép minden törzse, aki látta, követte őket, új jobb sorsot remélve az égi hajsza végén. Hetedik napon, a jégföld büszke sárkánya megadta magát és behódolt.

Ám a hely, ahol elfogadta urának üldözőjét, nem volt más, mint az ezüst vizű tó. A víz mely életet és otthont adott népeiknek mikor még csak prédák voltak az idegen rónán. A víz tükrének közepén pedig ott ragyogott a tűz, ki egykor nőül vette a szelek és a föld leányát. Lángja dobogott akár a túlvilág szíve, s kihívóan nevetett rá, a holtak hangján, mikor meglátta milyen gyenge ember jött el hozzá.

De igaza is volt, hisz a nagy vadászatban teljesen kimerült, az ifjú harcos, s már a tavon sem tudott átúszni. A lángok ragyogása pedig világossá tette lelkében, bármennyi próbát is állt ki, és túrt akármilyen szenvedést, gyenge ember csupán, s népe sem hagyta volna el, ha erősebb lett volna ellenségénél. Dühödten hunyorgott a lobogó lángokba, és elhatározta elveszi tőle amiért jött, hisz csak ő beszélhet a tűz szellemével.

- Igazad van, ne vess csak, szégyenem lesz holtomiglan. Ám szavam a kardomban, s ha kell küzdök míg húsom a csontomon van!

Az utolsó szelet háttasa pofájába kötötte, hogy kantárja legyen, ami pedig még markában maradt ráterítette a háttára nyeregnek. Meghajoltak a szent víz előtt és nagyot ittak hús vizéből, majd kérelve szólította.

- Hallod-e te, vizek lánya?! Erlik vagyok, Elsők kánja. Adjál enyhet, gyógyíts most meg!

Ezüstként ragyogó víz felett röppentek a tó közepén lobogó tűzhöz, hogy újra segítséget kérjenek attól, ami segítségére volt mindig is az embernek. Közeledtükre mindent beborítottak a lángok, ám a fagyos leheletű szörnyhátas megmentette őket, így jutottak el egészen a tűz elé. Minden lélegzetvétel perzselte tüdejét, bőre is forrt az élő tűz színe előtt, de lelkét is marták a félelem lángjai.

Most a láng, két szempárként lobogott, hogy éhes, vad tekintettel nézzen szembe azzal ki minden próbát kiállt, hogy vele szólhasson.

- Hallasz-e te tűz báty engem?! Erlik vagyok eléd jöttem! Kán voltam, mígnem népem lopta, egy másvilágnak szörnyű átka. Most kérlek hát légy eszközöm mert ez átkot le kell győznöm.

A túlvilág, tűzében lobogó, elveszett lelkek hangjával felelt, az ősi tűz, mely hang bejárta az eget, megrázta a vizet és a földet, s úgy süvített akár a lángra kapó erdő.

- Egykoron csak állatok voltak. De volt egy nő ki engem szólított. Víz leánynak neveztetek, s övé lett a szívem, lelkem. Akkor volt, hogy hatalmam első sámánoknak odaadtam. Ez az igaz örökséged, e tóból, ömlött nemzetséged. Így lett, sztyeppe erős népe, Vízleánynak Első törzse.
- Mihez kezdjek tűz báty szólj most, téged hívunk, segíts újból!
- Te Erlik már semmit sem érsz, mint minden sámán kit elhagyott a nép. Ám tudd meg fiam ez vár rám is, ha nem ölöm meg a másvilágit. Gyenge vagy de egy hasznod van, benned vérem s hatalmam van. Veled, benned, minden leszünk, hogy több lelket ne veszítsünk.
- Életem értelme a népem, mint minden elsőnek. Boldog leszek, ha tüzedben, fegyveredként áldozol fel. De végső szavam a pecséted! A kán egy, a törzsével!

Sosem látott, horda gyűlt, a szent tó köré, hogy újra egy nép legyenek, s a hatalmas urat fogadják el legfőbb vezérnek. De több volt ő mint parancsoló, minden sámán erejét is birtokolta, hisz tőle eredt a hatalmuk. Legfőbb Kagan címen, hódoltak neki. Végeláthatatlan népáradat, égis éró szent tűz dala. Ez fogadta a Kagant mikor neki hódolt az összes nép, s kán hada.

- Jöttetek, hogy horda legyünk. Erős népként harcban élve, eltiporjunk ellenséget. Nincs ki nálam méltóbb arra, hogy ez új családnak legyen atyja. Ezrek karja szablyát emel, ezer torok ordít most fel.

- Éljen! Éljen! Démon Atya! Győzhetetlen, **Zerlig Kagan!**

This Is Mongol (Warrior Souls) (feat. William DuVall of Alice In Chains) - <https://www.youtube.com/watch?v=oHmlr5LJvyY>

Egyé lett a puszta népe,  
Démon Kagan a vezére.  
Hordájának nincs ellenfél,  
Csontjurtában mulatva él.

Óriás teste, éjszín szarva,  
tűzként piros ember arca.  
Talpa alatt élet fekszik,  
karmos markán vihar nyugszik.

## Bemesélések

### A Nimfa titkára

Új-Pyarron legelőkelőbb negyedében is kiemelkedően gazdagon díszített épületbe léptek. A gazdagon díszített alatt pedig nem csupán a mennyiséget, hanem elsősorban a minőséget kell érteni. A fogadószobában egy fiatal, hollóhajú, kedves arcú nő fogadja a társaságot. Egy díványon heverve várja be, ahogy helyet foglal mindenki, miközben a nyakában lógó rózsaköves lótusz szimbólummal játszik. Amikor mindannyian elhelyezkedtek, akkor felül, kortyol párat az előkészített kristálypohárból, és alaposan megnéz titeket. Csak szeme árulkodik arról, hogy nem egy huszonéves lány tapasztalatával pásztázza a tárgyalófeleit. Határozott, enyhén karcos hangon adja elő a Nimfa kérését, amit személyesen rá bízott, hogy keressen néhány kalandort, akik elvinnének egy üzenetet a nevében. Sokatmondóan letekint az asztalon található összehajtott, lila viasszal lepecsételt levélre. Egy Masen nevű Acél Lótusznak kellene átadni a levelet, ehhez pedig egészen a vad Enysmon déli határain található tanyájukhoz kellene menni. Azt beszélik, hogy többedmagával állomásozik ott a vén lovag. Mikor látja rajtatok, hogy furcsának találjátok a helyzetet, még hozzáteszi – meglepő komolysággal -, hogy „Pyarronnak szüksége lesz a Sztyeppe Ostoraira, minden fegyverre és mágiaforgatóra szüksége lesz, mikor eljő a horda.”

### A hallgatag megbízottja

A jóképű férfi, aki a társaságot fogadja a harmincas évei elején járhat. A találkozóra kifejezetten kellemes napsütéses reggelen kerül sor az ilyenkor kifejezetten kellemes temetőparkban. Ha az ember nem tudná, hogy sírok között sétálgat, azt is hihetné, hogy valami furcsa szoborparkban jár s kel. Az egyik apró szentély előtt találjátok a csendben maga elé néző és mormogó férfit. Jöttötökre abbahagyja az imádkozást, és még egy utolsó pillantást vet a női arcot formáló szent felé, aki üreges tekintetével és kacagásra nyílt ajkával furcsán nyugtatóan hat a rátekintőkre. Felismeritek a férfit, láttátok már az arcképét a harsonában: jelenleg ő képviseli a Lelkek Bíróját a pyarroni papi tanácsban. A férfinak kissé nyugtalanítóan hideg a tekintete, de ajkán halovány mosollyal tessékel titeket maga mellé, hogy sétáljatok vele. Hosszú palástjába belekapó szél még inkább komolyságot ad szavainak. Megkér titeket, hogy vigyetek el egy levelet egyenesen Deeremnek, egy régi hitsorosának, aki többször táncolt az eretnység pengeélén, mint halandónak illene, de urunk tréfájából talán még mindig bírja a kegyét. Ahogy elfogadjátok a vörös és ezüst viasszal lepecsételt levelet mélyen néz a szemetekbe, és úgy jegyzi meg, hogy „Pyarronnak szüksége lesz a Sztyeppe Ostoraira, minden fegyverre és mágiaforgatóra szüksége lesz, mikor eljő a horda.”

### Gilron főpapnöje

A találkozóra egy egész rendhagyó helyen kerül sor, a szövőszékek kattogása érdekes hangulatot kölcsönöz a helyszínnek, amin vezetőtökkel vágtok át. Segédek és meseterek rohanganak fel s alá. Néhány beszélgetés és vita hal el mögöttetek ahogy haladtok. Másutt bábukra illesztett ruhákon végzik az utolsó simításokat a kreatív elméjü szabók, akik újabb és újabb agyafúrt módját találják meg annak, hogy legyen valaki minél kényelmetlenebbül stílusos. A szoba ahova beléptek a cérna és a különböző anyagok jellegzetes illatával fogad titeket. Az asztal fölött két – első ránézésre - ugyanolyan kék színű kelme felett gondolkodó nőt találtok. Őszes haja stílusos rövid frizurában, és rettentő előkelő ruhát visel, amivel még Erion krémje között is kimagasló lenne. Az egyetlen, folyton csörgő kiegészítő, ami egy picit



elűt a ruházatától, egy abbitból készült medalion a karperecén az üllőúr jelével. Amikor beléptek csak egy pillantást vet a társaságra és bele is vág a mondandójába. Nagyon kimérten hangsúlyozva vázolja a jelenlegi szituációt, és hogy mi lenne a társaság feladata. Nem is kérésnek hat, inkább egyenesen kijelentésnek, hogy a társaság elviszi a kék pecséttel lezárt levelet Xibnek Enysmonba. Mikor elhagyjátok a szobát akkor szól utánatok, hogy „Pyarronnak szüksége lesz a Sztyeppe Ostoraira, minden fegyverre és mágiaforgatóra szüksége lesz, mikor eljő a horda.”



### Modul koncepciója

Szerettünk volna egy olyan kalandot írni, amibe minél több behatással vannak a játékosok döntései. Ezért sok helyütt fogsz csak irányadásokat látni vagy olyan részeket, ahol a játékosok döntése nagyban befolyásolja akár a történet, akár a rendszer vagy a statisztikák további alakulását. Ezeket természetesen jutalmazni is szeretnénk, nem véletlen, hogy több helyütt kaphatnak a karakterek kisebb jutalmakat, amiket a kaland további részében fel tudnak használni. **A fenti bemesélések egyikét a csapatnak ki kell választania, így ők határozzák meg, hogy a Sztyeppe Ostorainak melyik vezetőjét keresik és hogy melyikük lesz majd a nomádok táborában.**

### Halott karakter

Amennyiben egy karakter a kaland bármely pontján elhalálozna, nyugodtan meséld úgy, hogy éppen túlélte és van lehetőségük megmenteni. Forró a test, ahogy sebláz vagy más nyavalya gyötörheti csak, hogy elfedd a valóságot. Amennyiben meghalt egy karakter, úgy egy az Entrópia Árvája nevű lény át fogja venni a helyét, megszállja a testét, ha úgy tetszik. Ez a lény a nagy Sa-Mankan egy szolgája és a kalandot ugyanúgy végigjátszhatja a játékos, ne is szólj neki erről. Ennek az utolsó jelenetnél lesz jelentősége amikor is az életben maradt játékosoknak majd meg kell küzdeniük a csapattársukkal.

### Rokon/Barát Njk

Fontos, hogy minden csapat írt egy NJK-t akinek igen fontos szerepe lesz a történetekben. Ezeket az NJK-kat a csapattal együtt megkaptad és a rendezvény karakterakotásával ki is dolgozzuk neked, hogy fel tudd használni. A kaland folyamán súlyos sérülést fog kapni és bele is fog halni ezekbe a sérülésekbe, de nem kell csüggedni, mert visszatér, ahogy az ő testét is megszállja egy nagyobb hatalmú Entrópia Árvája és megpróbálja a szertartást megakadályozva megszerezni Zerlig szívét, hogy elloppja mesterének.

## Kaland szerkezetéről

Ahogy haladnak előre a kalandban a táj és az időjárás tükrözi az izgalmak fokozódását, tehát egyre vadabb és zordabb lesz. Eleinte még nyugodt és kellemes majd egyre keményebbek, viharosabbak lesznek a körülmények.

Ugyanezt kell kifejezni a tájleírással is, igyekezz elkápráztatni, s gyönyörködtetni a sztyeppe szépségével a jk-kat. Mutasd be, hogy mennyi szépséggel teli tud lenni a rónaság. Tehát kedves km próbáld meg fölfedezni, és átadni a pusztá lenyűgöző szépségét, a ritkás erdőkben és a bokorrengetegben, a változó dombos legelőkön pezsgő életet. Mutasd be, ahogy élettől nyüzsög, és rajta szabadon kergetőznek a vad ménesek, vagy a soha nem látott csodás teremtmények, mint a szinte repdesve futó rónaszikrák (szarvas, agancsos, szél elemet irányító karcsú lovak). Türkiz égbolt, végeláthatatlan távlatok, és a szabadság szinte belélegezhető. A szikes tavak körül zsonganak a szárnyasok, és a lovasok közeledtére felröppennek a darvak, s egyéb madarak, hogy a távolban egybeolvadjanak a báránnyal.

A karakterek lovai is sokkal elevenebbek, kiegyensúlyozottabbak, s jobban teljesítenek. E lények nem városba vagy hegyek közé teremtettek ugyebár.

A legjobb persze, ha úgy alakítod ezeket a leírásokat ahogy neked tetszik, mi csak instruálásképp, és az időjárás fokozatai miatt írjuk le elképzeléseinket. Mindenképpen úgy add elő az időjárási jelenségeket és a látványt, ami számodra kifejezi azt, ahogy bemutattuk. Több helyütt pontos helyzet- és eseményleírást teszünk, ám ezeket is úgy alakítod, ahogy az a te stílusodnak megfelelő, ahogy te mesélnéd. Ezen részletes leírásokkal is az általunk elképzelt hangulatnak, kinézetnek akartunk minél pontosabban érezhető útmutatást adni. Tehát ezeket ne érezd betanulandó monológoknak, egyszerűen így fejeztük ki magunkat.

### Néhány szó a Szyeppe Ostorairól



Eredeitleg egy négy fős társaságot takart ez a név. A négy pyarroni papot mind még a dúlás idején avatták fel, aminek már jó 50 éve. Akkor még mindannyian fiatal sihederek voltak. Mára meglelt idős emberek, de még mindig harcolnak. Olyan embereket képzelj el, akik végigharcolták az életüket. Küzdöttek a dúlásban, látták aláhullani a gömbszentélyt és elesni a kegyelteket. Évekig védték a déli határokat, ott küzdöttek, ahol kellett, vagy ahol a szükség úgy hozta. Mikor híret vették a Manifestációnak gondolkodás nélkül indultak a sivatagba, hogy küzdjenek bárkivel, aki a pyarroni eszmét veszélyezteti. Mindeközben radikalizálódtak, látták ahogy a bürokrácia tönkreteszi azokat a tiszta értékeket, amiket még ó-pyarronban tanultak. A manifestációt követően visszatértek Enysmon déli vidékére, ahol mindig akadt tennivaló, hol nomádok, hol

banditák portyáztak a vidéken. Majd idővel visszavonultak, idősödő emberekként vágyták a békét, és mind a négyen meg is találták a maguk módján. Aztán jött a hír, hogy a nomádok ismét mozgolódnak, hogy visszatért egy kegyelt, és még ki tudja milyen vad pletykák. Úgy érezték, ez nem az ő harcuk, de a harc ismét megtalálta őket. Vezetőjük – Deerem – feleségét megölték, majd nem sokkal később Szelut, Dreina felkentjét is holtan találták.

Így összeállt a 3 megmaradt lovag: Deerem Darton paplovagja, Xib Gilron papja és Masen az Acél Lótusz, hogy bosszút álljanak és talán utoljára ismét fegyvert ragadjanak. A bosszú gyors volt, a történetet a Volt egyszer egy Enysmon című kaland meséli el. Hiába akarták a fegyvereket szögbe akasztani, egyre erősödött a baj és ismét hadszíntéren találták magukat. Fiatalok tucatjai jelentek meg mondván, hogy ők is küzdeni akarnak és a Sztyeppe Ostorai látták, hogy vezetni kell őket. A háború viharfellegei ismét gyűlnek, az ellenség ismét mozgolódik, így elkezdtek felkészülni. Tapasztalt emberek lévén tudják, hogy ha így folytatják két fronton kell pyarronnak és nekik is háborúzni. Ez a történet arról szól, hogy miképp lesz ellenségből szövetséges a nagyobb veszéllyel szemben.



## Kezdés

A karakterek közvetlen a papi tanács 1-1 képviselőjétől kapják a megbízást. A kiválasztott bemeselés meg fogja határozni, hogy melyik az az NJK, akit keresnek. Nyugodtan válaszolj a feladattal kapcsolatban minden kérdésükre, hiszen azt már elvállalták. Alapvetően a feladat egyszerű, fogják a levelet, adják át a Sztyeppe Ostorainak és győzzék meg róla, hogy vonuljanak pyarronba. Egy kikötés van csak, a levelet nem adhatják másnak csupán annak a lovagnak, akinek címezték.

## Iljig Csárdája

Fiatal és szemrevelő sámánő deszkákból épült csehója körül vertek tábor a Sztyeppe Ostorai. Maga a csárda nem nagy, viszont a néhány tucatnyi harcos által vert sátrakkal egy egész kis falut húztak fel köré. A sátrak körül egy rögtönzött cölöpökből készült sánccal védik magukat. Már messziről hallani a mulatozást és érezni a sült hús illatát. A táborban főként fiatal húszas évei elején járó enysmoni férfiak és nők mulatoznak. Mindenütt lovak és fegyverek előkészítve mintha bármelyik pillanatban arra számítanának, hogy csata lesz vagy harcolniuk kell. Ehhez képest meglehetősen szabadosan mulatnak. Vannak, akik a tüzekeket táncolják körbe, mások fetrengenek, még olyanok is vannak, akik a nyitott sátrakban élvezik a testi örömeket a szégyenlősség minden érzete nélkül. Egy kisebb arénát is rögtönöztek, ahol a különféle állatokat, bestiákat harcoltatják.



Mindenki feketében, és valahol ruhájukon viselik a Sztyeppe Ostorainak ezüst hímzésű jelvényét. Mikor a karakterek elérik a tábort, azért néhány fiatal elénk lép megtudakolva, hogy mi keresnivalójuk itt. Az egyikőjük lehet majd a két későbbi kísérő valamelyike vagy akár mindkettő. Mikor a három vezetőre vagy a levélre hivatkoznak, nem tartóztatják fel őket, sőt, akár meg is kínálják itallal étellel a karaktereket.

Közvetlen a csehó ajtaja előtt rakott tűz körül ücsörögnek és iszogatnak a Sztyeppe Ostorainak vezetői, valamint a rokon NJK, akit kidolgoztak, de akiért a karaktereket küldték nincs közöttük. Meginvítják őket, hogy mulassanak velük ma este hiszen holnap kivágtatnak a Szeleshát tanya felé, hogy segítsenek az ott lakókat megvédeni és a ménesüket áttelepíteni amíg ekkora a veszély. Mulassanak és reggel majd beszélnek „üzletről.”

Van minden, étel, ital, nő, férfi, kinek mi az ingere. Emberek zenélnek, énekelnek mulatnak. Fiatal enysmoniak egymásra srófolva licitálnak, hogy ki mekkora hőstettet fog végrehajtani és hogy mekkora dolog az, hogy együtt lovagolhatnak és harcolhatnak a Sztyeppe Ostoráival. Vannak, akik erejüket fitogtatják, mások íjász vagy kardforgató tudományukat. Mindenki rettentően izgatott és alig várja, hogy megküzdhessen a hitetlenekkel. Látszik, hogy fiatalok és még nem igazán láttak igazi csatát.

Itt van lehetőség arra, hogy kipróbálják az erejüket, ügyességüket, szívesen vesznek részt versenyekben a fiatalok. Amit megtudhatnak tőlük, hogy ha kérdezősködnék:

- Nemrég toborozták mindannyiukat, hogy megvédjék Enysmont a délről és nyugatról érkező veszélytől.
- Nem minden nomád csatlakozott Sa-Mankanhoz.
- Néhány nomád törzs még mindig Zerliget követi.
- Azt mondják Zerlig közöttük jár.
- A Körforgás szekta ki akar maradni mindenből és védekezésre rendezkedett be.
- Közeledik a telihold és az Ordas éj, veszélyes hely lesz a puszta.
- Vad, sztyeppe-i nomád elfek portyáznak mindenfelé, még a nomádokat is megtámadják, hadi ösvényre léptek.
- Sa-Mankan egyre jobban tör észak felé állítólag.
- A nomádok tíz körömmel védenek valami szent tavat.

Másnap reggel elmondják a Sztyeppe Ostorai, hogy azért ment el a társuk, hogy tárgyaljon a nomádokkal, akik még nem csatlakoztak a Sa-Mankanhoz. tudják, hogy kevesen vannak és véges az erőforrás, ezért el akarják kerülni, hogy két fronton hadakozzanak. Ők kilovagolnak, hogy egy szövetségesükön segítsenek, de utána szívesen tesznek eleget pyarron kérésének, de mivel a társuknak érkezett közvetlen a felkérés ezért övé az utolsó szó. Elmondják, hogy merre találják őt és hogy a rokon szívesen elkíséri a társaságot, ezen felül melléjük rendel két fiatal enysmonit, egy nasti származású lányt és egy elf fiút (Őket lásd az NJK-k között), mondván úgymint ismerik már egymást.



## Vesszőfutás



A Sztjepe Ostorait elhagyva 1 napot és egy éjszakát töltenek az enysmoni pusztán kedves juhászok mellett elhaladva, akik szívesen váltanak egy jó szót vagy látják őket vendégül tüzük mellett. Másnap hajnalban haladnak át a koponya határon, mely Enysmon határát jelzi s ezt letűzött koponyás kopjafák sora mutatja, ameddig a szem ellát. E határvonalként szolgáló kopjafák Pyarron minden istene által vannak szentelve. Ennek köszönhetően ritkábbak Enysmon határán belül a sztjepe iszonyatai, melyek a Démonikus óbirodalom után maradtak hátra. **Egy sikertelen asztrálpróba után nyomasztó, aggodalomszerű érzés állandósul a jk-kon ezentúl. E próbára elf származékok -1-et kapnak.**

*Mivel jelenleg a kaland elejét járjuk, a táj és az időjárás nyugodt. Nincs felhőmozgás, sem a fű, sem az ég nem mozog, fehér ecsetvonásokként terülnek el a felhők. A látvány kissé valószerűtlenül változatlan, mintha kifeszített kép lenne. Azonban száraz és tikkasztó napsütésben, ragyogó nap alatt vándorolnak, a lovak háta is habzik az izzadságtól.*

Az első napjuk a sztjepepen az utazásról szólhat. Ezalatt kikérdezheted őket arról, hogyan szándékoznak túlélni, és apró nehézségekre válaszolhatnak, mint a rengeteg pofátlan rovar. Még a legelszántabbakat is elcsigázza a reménytelenül hosszú utazás, hisz a végtelenbe nézve láthatják, mennyire sokat kell még menni, hogy ott majd esetleg meglássák a céljukat. Ez utóbbi csupán az akaratot és a morált teszi próbára, mivel nincsenek határok melyek felosztják az utazást.

A szemfülesebb játékosnak feltűnhet, hogy valamiféle portyázó csapat a messzi távlatokból követi őket, csak hogy érezzenek valami valódi fenyegetést, ha nagyon jók az érzékei azt is kiszűrhatja, hogy felfegyverzett sztjepepei nomadizáló elfek. Ám ezek a második napszálltakor feltűnően menekülőre fogják, hisz ők tudják, most a holdtölte idején, a sötéttséggel lassan előkészítik az Ordas éj.

**Második nap, napnyugta közeledtével.** Amint átveszik a jelenlegi hangulatot, nyugalmat, elérnek egy nagyobb fűzfaerdőhöz, mely a rajta átfolyó patakkal kellemes esti táborozó helynek tűnhet, még akár gyümölcsös bokrokat is találhatnak a vízparton.



Tábort verni a biztonságosnak tűnő füzesben tudnak, itt letelepedhetnek éjszakára. Mikor teljesen készek az éjszakázásra, s lepihentek a tábortűz köré, a rájuk ereszkedő hideg, szeles éjszakában, a felhők közül, a fák fölött különös módon 2 teliholdat látnak, ezek olyan színűek, mint az első hold, hisz annak holdtöltének ideje van. Az ég fényei pedig megvilágítják a táboruk körül rájuk éhesen leső két farkasembernek tűnő Ordas vándort, mintha az árnyak közül lépnének elő. Holdtölte idején ezek igen veszélyesek, de ha legyőzik őket vagy egy kis fölényben lennének a jk-k a lengedező fűzfák közül előkúsznak az Árnyfarkasok is, hisz ők gyűjtik az Ordas éjnek a lelkeket.

A kísérő ifjakon alaposan be tudod mutatni, hogy milyen kegyetlenek is ezek a lények, valamint nyugodtan használd őket arra, hogy meggyorsítsd a harcot vagy úgy alakítsd ahogy neked kényelmes. Ettől függetlenül nem árt, hogy ha a játékosok is szereznek néhány súlyosabb sebet csak, hogy tényleg érzékeljék a helyzet komolyságát. Láthatják ahogy az Ordas vándor gyomrába szúrt kard sebe szinte azonnal beforr. Az árnyfarkasok mintha egyenesen a lelküket támadnák és azt marcangolnák.

<p>Árnyfarkas:          KÉ: 30 TÉ: 60 VÉ: 160 ÉP: 30          Ordas vándor          KÉ: 45 TÉ: 100 VÉ: 160 ÉP: 30 FP: 80</p>
--



A harcot intézd úgy, hogy 2-3 kör után érezzék, ők itt nem nyerhetnek s menekülőre kell fogniuk, a vég nélkül özönlő árnyfarkasok elől. Az erdőből kiérve szembesüljenek az Ordas éj gigászi rettenetes látványával ahogy uralja az éjszakai eget, s széllel szálló morgással lépdel feléjük. A két telihold az ő szemei és úgy fest mintha bekebelezne mindent, ami az útjába kerül.

**Egy fontos pontja még ennek a harcnak, hogy a rokon njk, akit a játékosok dolgoztak ki, itt halálos sebet kap.** Még megmenthető, ám ő azonnal menekülőre fogja, de segítség nélkül nem fog messze jutni. **Ennek köszönhetően fogja bekebelezni őt, haldoklása során egy entrópia árvája, aki Sa-Mankan kémje** (ennek majd csak a kaland végén lesz jelentősége). Míg magánál van, utolsó erejével hozzátartozójának átadja a **kiemelt tárgyat**, hogy használja bölcsen. Itt nyugodtan dobathatsz velük próbákat, hogy mennyire sikeresen menekülnek, a rontott próbák alkalmával

sérüljenek, de itt már nincs szükség arra, hogy leálljanak harcolni, ha támadni akarnak nyugodtan dobass velük néhány támadást és érezzék, hogy minden sikeres próbával vagy támadással nyernek egy kis időt.

Menekülés közben észrevehetik a nagy nomád tábor, ami az egyetlen biztos pontnak tűnik az éjszakában. Kisebbség nagyobb veszteségeket elszenvedve, odaérnek, s átszágulnak a tábor határát jelentő Sámánkörön. E kör nem más, mint a tábor körül kis tüzek mellett táncoló, doboló, révülő sámánok és az ő segítők. A démonikus óbirodalom maradványaitól pezsgő sztyeppék, szilaj népének egyetlen eszköze a túlélésre a sámánok. Jelenleg is ők tartják távol a tábortól a teliholddal előjövő rettenetet, hogy biztonságban legyen népük.

A táboron belülről követheti őket 1-2 megvadult Ordas vándor, akik egyből berontanak az ártatlanul alvó nomád fehérszínű népet rejtő sátrakba, hogy táplálkozzanak. Ennek első szemtanúi a játékosok, ők vannak e történéshez a legközelebb, s eldönthetik, hogy megmentik-e az ártatlan nomád nőket és gyerekeket. **(Ennek függvényében változik a megítélésük, s a segítség, amit itt kapnak, illetve a kaland végén a végső harc, ugyanis minden elvesztegetett körrel erősödni fog, jegyezd fel magadnak ezt.)**

Ezen harc után mintegy rájuk találva Zerlig Kagan, jégsárkány hatásán, elébük lovagolva személyesen invitálja őket sátrába, kihallgatásra.

### Zerlig Kagan tábor

*Az időjárás kellemesen szelessé válik, s az eddig kifeszített képű égbolt gyönyörűen suhanó és keveredő felhők másznak az égen, alant árnyékot vetnek a lankás pusztára, mely árnyékok vonuló csordáknak tűnnek, s lágyan hullámzik a térdmagas fűtenger. Enyhén a távoli erdők felől frissen nyíló virágok szelét hozza a szél. Városi karakterek sosem éreztek még ilyen friss levegőt.*



A Horda tábor egy széles kiterjedésű tó egyik oldalán terül el. Óriási területet elfoglalva a végtelen róna közepén. Közvetlen a vízparton egy hatalmas, szétszedhető, és faragványokkal túldíszített fa palotát emeltek a démoni Kagannak, s mindenféle ember-, szörny- és állatkoponyák veszik körbe kisebb nagyobb karókon. Egy-egy bűnöst ítéletül itt fel is karóztak, hogy büntetését pellengérré állítsák. A fa palota előtt egy ősi dolomit totem meséli el a démonikus óbirodalom nyelvén a tó asszonyának, és Zerlig szerelmének történetét. Elmeséli, hogy Zerlig önnön szívét vágta ki, hogy megszabaduljon attól, ami e világhoz kötötte, a gyengeségtől, amit a szerelem jelentett a számára, miután az ember sámán nő meghalt. E dolmenhez van kikötve Zerlig jégsárkány hátsója. Ha a Kagan nincs otthon akkor csak több tucatnyi felesége lakik és dolgozik a palotában.



Az egész tábor közepén egy sosem látott nagyméretű fekete, arany díszes jurta ad helyt a klánok, törzsek tanácsstermének, ahol szinte minden idejüket töltik a Kánok, fejedelmek és törzsfők. Elvileg tanácskoznak, de mivel vezetőjük a legfőbb és legerősebb nomád úr, így nekik már csak mulatozni kell és alattvalóiknak kiosztani a feladatokat. E főjurta körül húzták fel kisebb fa palotájukat és jurtáikat a vezetők, melyek koncentrikusan veszik körbe azt. Innen sugárirányban egy-egy törzs zászlós kopjafájától indulva szép rendben állnak a jurták. Itt-ott nagyobb tereket fognak körbe a lakhelyek, s kihajtható rácsos fa karámok adnak helyet a jószágoknak. Néhol a legszebb lovak együtt laknak gazdájukkal a jurtában, e hóbortnak elsősorban a vezetők hódolnak. Mindenütt különböző díszek és szent helyek, kőrakások, koponyás vagy zászlós kopják ékesítik a hadi tábor. Kereskedő udvarokat, és viadalpódiumokat is lehet találni, ahogy sámánok szolgáltatását is igénybe lehet venni. A két- háromszáz ezres tábor létszáma azért is ijesztő, mert nyilvánvalóan látszik, hogy itt csak a gyerekek és a vágóállatok, akik nem háborúra vannak felkészülve. Fegyvert, s vértet hord mindenki, s ha kell azonnal hadba tudnak indulni, mely készültség s feszültség nyilvánvalóan látszik. Bár összetűzés nemigen van, s pont e hadi szellem miatt a többség igyekszik józan maradni. Időnként felderítők és vadászcsapatok lovagolnak ki, és térnek be hírekkel vagy zsákmánnyal.

Ahogy a táborba invitálják a játékosokat, a rokont azonnal néhány sámán társaságában elviszik egy jurtába, hogy segítsenek rajta. Ha megpróbálnak utánamenni egy idős herbárium szagú sámán nő csúnyán nézve göcsörtös ujjával megálljt int nekik, hogy hagyják dolgozni őket. Aki egy sámánnak ellenszegül azt megölik azonnal.

A társaságot Zerlig fogadja, hogy pihenjenek, tisztálkodjanak és vacsorázzanak vele. Ezután mutatnak nekik egy előkelő jurtát, ahol már várja őket a Sztyeppe Ostora, akit kerestek. Ide hoznak nekik ételt, italt és mosdáshoz 1-2 tálban vizet, meg amit csak kérnek. Lakóhelyükön megannyi prém, faragott bútorok, és középütt egy vaslapokból álló kis kályha felel a kényelemért. Szolgálatot ha nem kérnek, nem adtak.

A Sztyeppe Ostora kényelembe helyezi magát, jól láthatóan semmi baja nincs, habár mintha picit kialvatlan lenne. Elmondja, hogy Zerliggel egészen jól szót lehet érteni igazából azon kívül, hogy végtelenül önző és mohó az esze vág. Úgy látja, hogy minden áron itt akar maradni az anyagi síkon, ám nem tudni, hogy miért. Ezt felhasználhatják a saját, vagyis

pyarron javára. Még gondolkodik, hogy mi lenne a jó megoldás, de úgy véli, hogy elő fog állni egy kéréssel és azért cserébe elérhetik, hogy ne csak békét kössenek, hanem hogy egyesítsék az erőiket Sa-Mankan ellen.

A fő sátorban rendezett vacsorán bőséggel szolgálnak fel sült vadakat, valamint alkoholos italokat, bódító szereket. Ezen felül zene szól és csinos nomád lányok is szívesen tesznek kedvére a vendégeknek. Az itt lévő nomád fők vadul mulatnak, s időnként Kaganjukat éljenzik.





Zerlig mondja a hírt, hogy a társuk, aki velük volt már jobban van. Még mindig lázas, de a sámánok meg fogják gyógyítani. A lény, ami megmarta igen rusnya átkot hordozott. A tanács jurtában Zerlig egy kisebb pódiumon ül s mindenki más tőle alacsonyabban, az idegen vendégek pedig közvetlenül mellette. Hosszú alacsony asztalok körül folyik a mulatság, szőnyegeken, prémeken ülve.

A vacsora első felében Zerlig inkább tapogatózik, hogy kicsodák-micsodák az újonnan érkezettek. Kérdezősködik, hogy honnan jöttek, mit csináltak. Milyen hőstetteket követtek el? Eközben zabál és vedel, mintha sosem telne el, egy ízben elkap egy nomád lányt is, hogy másfajta éhségét töltsse rajta, de a lovag hangos dördüléssel beelő pisztolyával a sérthetetlen testű démonba, jelezve, hogy ezt talán nem kellene és hogy másért vannak itt. Erre más kánok is abbahagyják ezt a fajta időtöltést. Aki alaposan megfigyeli (Érzékelés próba, Élettan vagy Demonológia segít), láthatja, hogy a testén sebek, hegek és töredezők vannak. Rájöhet a játékos, hogy a test, amit használ a démon csak ideiglenes és nem képes véglegesen az anyagi síkon tartani.

Mikor már csak a csapat, a lovag és Zerlig van a sátorban rátér a lényegre a démon. Persze ehhez elég sokáig kell maradni és bírni a mulatozást. Mivel rengeteg hívét vette el Sa-Mankan, így hajlandó Pyarron mellett hadba vonulni, **ha elhosszák az ő szívét**. Évezredekkel ezelőtt lett elhurcolva, miután első földre érkezésével szerelembe esett, ami legyengítette őt, ezért kitepte magából ezen kötelékét őrző szívét. Jelenleg a Körforgás szekta szállásterületén van, ám azok praktikáinak köszönhetően, sem ő sem az emberei nem tudnak a közelébe menni, de látja, hogy a csapat más, semmi köze hozzá vagy az embereihez, nekik sikerülhet! Reggelig döntsenek és megbeszéljük a részleteket.

A Sztyeppe Ostora a sátor magányában elmondja nekik, hogy ez még kapóra is jöhet. Elővesz egy aranyból készült kissé viselt Dreina szimbólumot. Elmondja, hogy ez néhai társuk, Szelu szent szimbóluma volt. Ő egy "kibaszott szent volt" és jobbat érdemelt, de ennek a segítségével Dreina béklyóba kötheti a hűségét (Hűségbéklyó) Zerlignek, ha a rituálét úgy hajtja végre, hogy közben a szív része a szimbólum. Így nem csak ideiglenesen lehetne megoldani a nomádkérdést a déli végeken! Bár ő is tudja, ha ez kiderül a nomád nép, vezetőjük ellen fordulhat. Azonban az öreg lovag nagyon komolyan és elszántan tűnik. A két kísérőjük, ha életben maradt csatlakozik a lovaghoz és vigyáznak sérült, lábadozó társukra. A rokonnak eddigre alábbhagy a láza, de még mindig pihenésre van szüksége.

Másnap reggel, ha igenleges választ adnak Zerlig elégedetten bólint és a törzsi hagyományokra hivatkozva a karaktereknek választaniuk kell 3 totem közül egyet, ami elkíséri őket az útukon.



Teknős

Farkas

Sas

Az egész horda színe előtt celebrálja a szertartást a legerősebb törzs sámánja (rád bízunk, hogy néz ki és ki ő). Körbetáncolja őket és valamiféle vért használva jeleket rajzol a meztelen felsőtestükre, hogy megszentelje választásukat és küldetésüket, valamint, hogy kölcsönözze nekik a totemállat erejét. Ezáltal egy áldást is helyez rájuk amíg visszaérnek, gyakorlatilag néhány napig tart, de ez elegendő (értsd: a kaland végéig). Szertartás közben látomást kapnak, amiben látják, hogy néz ki a szív és hogy hol kell keresniük. Ezentúl egyre erősödő dobolás jelzi, lelki hallásukban, a szív irányát és közelségét, ennek köszönhetően bizonyossággal találhatják meg a tárgyat.

- Teknős: 4 SFÉ, 2 MGT, ügyesség próbát tehet, hogy negálja az MGT-t. Bőre a teknős páncéljához hasonlóan pikkelyes lesz és kemény.
- Farkas: Állóképesség 20, Harcban: Gyűlölet, +20 AME, FP elfogytával sem esik össze. Arca farkas szerű lesz és megnő a szőrzete, hangja elmélyül, torokhang szerű lesz.
- Sas: 3x látás, Illúziókon átlát és +10 ME ellenük, Érzékelés +4, szeme megváltozik olyan lesz, mint egy ragadozó madaré

Ezekkel az áldásokkal bocsátja útnak Zerlig a karaktereket a szíve után. A nomádok ünneplik őket. A feladat különbözni fog attól függően, hogy melyik totemet választották.

### A szív megszerzése



*Ekkorra az időjárás, és a környezet kifejezetten barátságtalanná kezd válni. Mintegy sejtetve a közeledő vihart. Valóban és képletesen egyaránt. Sűrűn folyó felhők sötétben borítják a végeláthatatlan távlatot, s az itt-ott előtűnő széles napsugarak lándzsaként nyársálnak forróságukkal, melyek esetleg meseszerűen pont azt világítják meg ahova mennek. Lehet a szellemek teszik. A körülmények zordságával is kifejezve a történet a bonyodalomhoz ért, s éberségre int a világ. Utazás közben sokat kell kerülgetni a szúrós cserjéket, s mindenféle rovar vadul támad az amúgy is izzadt, fülledtségben loholó hősökre. Olykor ördögszékér szalad át a tájon vagy közöttük, megsebezve vagy megugrasztva lovaikat. Közeledik a Körforgás szekta szállásterülete, s ez a medence igazán barátságtalan, kopár kavicsos szavannaként fut bele a kéklő hegyekbe. Így a szemükbe fúvó maró homokkal is problémák lehetnek.*

Ez a szakasz nagyban függ attól, hogy melyik totemet választják a játékosok. Játéktechnikailag nagyon hasonlóan fog lezajlani mind a 3 csak, hogy neked mesélő ne kelljen három teljesen különböző megoldást megtanulj. Természetesen, ha te másképp vezényelnéd le, ezt tedd nyugodtan.

Mind három feladat közös pontja, hogy az ereklye megszerzéséhez próbákra lesz szükség. Dobass az egész csapattal (vagy akik részt kívánnak venni az ereklye megszerzésében). Ha mód van rá hangsúlyozd nekik, hogy nem tudni milyen veszély vár a túlfelén, így veszélyes lehet a szétválás, ha terelni vagy siettetni kell őket nyugodtan közeledjen az Ordas Éj, vagy egy sztyeppe elf horda. Ha a csapatnak legalább fele sikert dobott, akkor a próba sikeresnek minősül abban a körben, ez egy csapatsiker. (Páratlan játékos esetén felfelé kerekíts, tehát 5 JK-nál 3 sikeres próba kell). Csapatszinten 5 alkalommal kell sikert elérniük (tehát 5 alkalommal kell legalább a csapat felének sikert dobnia a próbán) ahhoz, hogy átjussanak az akadályokon és megszerezhessék az erklyét. Minden körben annyi k6 sebzt szenved el mindenki ahány játékosnak nem sikerült megdobni a próbát. A sérülést akkor is elszenvedik, hogyha csapatszinten sikeresek voltak az adott körben, ez reprezentálja a kifáradást és az egyéb komplikációkat. A különböző lehetséges komplikációkhoz fogunk nyújtani segítséget, de természetesen itt is fennáll, hogy szabadon alakíthatod. Nem kell minden sérülésnél valamilyen komplikációt mesélni, egyszerűen kimerítőek ezek a feladatok és a fájdalompont vesztes azt is jelképezi, hogy fogy az energiájuk a karaktereknek.

Példa 5 fős csapat esetén:

- 0-2 sikeres próba: a csapat nem tud igazán haladni, sérül mindenki, próbát vétő játékos  $\times$  k6-ot (sikertelen)
- 3-4 sikeres próba: a csapat tud haladni, mindenki sérül sikertelen próba  $\times$  k6-ot (sikeres)
- 5 sikeres próba: tökéletesen halad a csapat, nincs sérülés (sikeres)

A próbák minden esetben százalékos próbák lesznek, mindig a játékosok választhatnak a megadott tulajdonságok közül, hogy melyiket szorozzák meg Af képzettség esetén 3-al, Mf képzettség esetén 5-el. **A játékosoknak csak annyit mondj, hogy mi módon fogják dobni a próbát, az, hogy sérüléssel jár azt tapasztalják meg.** A psi összpontosítás diszciplínát minden dobás esetén külön kell használni.

A próbák helyszíne mindenképp a Körforgás szekta, azaz a Dakha törzs szállásterületén van. E hegyekkel ölelt medence nagy síkságot fog közre, melynek határát papjaik felszentelték a vérkör varázslattal, mikor megtudták, hogy az általuk elhagyott Démonherceg egyesíteni akarja a nomád törzseket. E szentelt határvonalnak köszönhetően Zerlig egyik követője sem képes behatolni a szekta területére. Talán ez lehet egyik oka annak, miért szorul az idegen kalandozók segítségére a Kagan. A szektával nem feltétlen kell foglalkozni, csupán láthatják a távoli hegyek oldalában lévő, központjukat a Végzet templomát, vagy ha nagy probléma lenne a karakterekkel, a semmiből előkerülő fehérleples, kígyódíszes, szeretetvallás kultistái menthetik meg őket, illetve színesítő elemként feltűnhetnek e dekadens szektások. Természetesen ha szeretnének velük foglalkozni, azok mindig szívesen látnak új tagokat orgiáikon vagy mindennapi mulatozásaikon.

### **Teknős:**

Az útjuk egy tiszta vízű tóhoz vezet, aminek a közepén egy szikla emelkedik ki, mint valami sziget és a rajta található gránittömböknek köszönhetően valóban egy teknős páncéljára emlékeztet. A szikla felső részéről folyamatosan csorog lefelé a víz. A szikla oldalában a víz színe alatt egy jó embrenyi barlangjáratot láthatnak, ha körbenézik. Ha közelemben érezhetik a barlangból érkező nyomást és sodrást. Ezzel a sodrással kell szemben leúszniuk. Minden karakter Állóképesség számú körig képes visszatartani a lélegzetét, tehát ennyi kör áll rendelkezésükre, hogy átérjenek. Ne feledd 5 siker csapat szinten elegendő.

A próbán választhatnak, hogy az Állóképességet vagy az Akaraterőt használják az Úszás képzettséggel.

Lehetséges komplikációk:

1. Áramlás falnak csapja a társaságot.
2. Elektormos angolnák szabadulnak el és vágnak át a játékosok között.
3. Néhány szikladarab leomlik.
4. Piócák tapadnak a karakterekre.
5. Hínár tekeredik rájuk.
6. Növények közé keverednek, amik csalánszerűen csípnek.
7. Hirtelen áramlattól vizet nyelnek.
8. Összeakadnak a sötét járatban.
9. Begörcsöl egy-két karakter lába.
10. Eltéved a sötét vízben és meg kell találni a helyes utat újra.



Amennyiben átjutnak egy belső szigethez érkezők, a barlangnak kísérteties derengést kölcsönöz valamiféle biolumineszcens gomba fajta. Ha fáklyát gyújtanak láthatják a falban aranszerűen szikrázó fémszilánkokat. Ha közelebről is megnézik tényleg aranynak tűnhet. A szigeten nem sok minden van, néhány cseppkő, valamint néhány használati tárgy. Sikeres érzékelés próba -3-mal, hogy észrevegyek a hely lakóját, egy koboldot. De ha senki sem szúrja ki néhány perc után ő maga szólítja meg a társaságot. A szív nála van, de elmondja, hogy már hozzáért, már az ő része, olyannyira túlnőttek, lilásan irizáló pikkelyei. Persze ha meg tudják puhítani a bőrét, szívesen segít. Legendaismeret Mf tudja, Af dobhat, illetve aki már találkozott kobolddal az ismeri a mondásukat: „Az arany puhítja a kobold bőrét”. Természetesen ezt nem kell szó szerint érteni, de nagyobb mennyiségű aranyért vagy arany/más nemesfém eszközért hajlandó megválni tőle. Majd néhány darabot be is habzsolhat olyan betegesen imádja ezt a fémet. Csillogó szemekkel rákérdez, hogy ahonnan jöttek van-e hasonló kincsek mert nagyon szívesen elkísérné a társaságot.

### **Farkas:**

Szürkület előtt, mielőtt nekiállnának tábort verni, akkor lesznek figyelmesek egy hatalmas vad alakra, aki az irányukba tart. Ahogy közelebb ér veszik észre, hogy egy Zagnoll, minimális felszerelésben, csupán az oldalára hanyagul kötözve egy lapátszerű obszidián bunkós penge. Egy farkas bizalmatlanságával közeledik, de nagyon erősen tört közössel megkérdi a játékosokat, hogy mi járatban ennyire kint a pusztán? Elmondja, hogy nem tapasztalatlanoknak való vidék. A neve Zyrz. Őt magát próbára küldték, hogy vágja ki a szívet az Ordas Éjnek. Ha megszerzi bebizonyítja, méltó lehet arra, hogy a párja legyen a törzs egyik legjobb harcosának. Neki csak be kell mutatnia a szívet, ha ebben segítenek utána odaadja nekik.

A játékosoknak el kell terelnie az éjközépkor megjelenő Ordas Éj, és a vele érkező Árnyfarkasok (Arich) figyelmét amíg a Zagnoll kimetszi a szívet, szertartásos obszidián fegyverével. Egy vesszőfutás lesz a hatalmas felhőszerű lény, és árnyékként suhanó, farkas formájú, csatlósai előtt. Minden esetben aki elvétí a próbát, az alapvető sérülés felett veszít 2k6-ot az Asztrális ME-ből, ha az elfogyott akkor az asztrál tulajdonsága csökken, ez az Ordas éj sebzése amit az árnyfarkasok által végez.

A próbán választhatnak, hogy a Gyorsaságot vagy az Észlelést használják a Futás/Lovaglás képzettséggel.

Lehetséges komplikációk:

1. Megbotlik, sérüléseket szenvedve.
2. Beszorul a lába valamibe, túrásba.
3. Megmarja valami.
4. Bokrokba gabalyodik.
5. Korábbi sérülés kiújul.
6. Görcs áll a lábába.
7. Nekifut valakinek/valaminek.
8. Denevérek támadják meg.
9. Árnyfarkasok beérik őket.
10. Ordas éj hatására iszonyatos fejfájás és rettegés lesz rajta úrrá



Ha sikeresen megszerzik a Zagnollal a szívet, az éjszakai lidércek semmivé foszlanak. Zyrz, meginvitálja a csapatot egy kis mulatságra, ahol megülik az esküvőt is, és másnap visszaindulhatnak a szívvel. Felajánlja, hogy hálája jeléül szívesen visszakíséri a társaságot, hiszen ő nagyon jól ismeri a pusztát.



## Sas

Egy hegyromhoz visz az útjuk, ami meredeken vezet az égbe. Ezt a hegyormot kell megmászni és a tetején találják a szívet. Ha körbenéznek érdekes jelekre bukkanhatnak a kövek között. A legendaismeretben járatosak megállapíthatják, hogy feenhar faragványok darabjait lehet találni a sziklák és a kövek között.

Ahogy haladnak felfelé van egy jónéhány méteres terület, ahol nem működik a mágia, ezzel védtek magukat korábban az itt élő feenharok, és ez kissé megnehezíti a feljutást. Aki bármilyen módon fel szeretne repülni az automatikusan sikerrel jár a próbákon, kivéve a 3. ott ideiglenesen megszűnik működni a mágikus hatás s ekkor visszazuhan. A karakterek maximum állóképesség számú körig képesek mászni, ha ennyi idő alatt sem sikerült elérniük az 5 csapatsikert, lezuhannak.

A próbán választhatnak, hogy a Mászás képzettséget használják. Alternatívaként dönthet úgy, hogy a Csomózás vagy Hegyvidék járás képzettséggel jutnak fel az Ügyesség vagy Asztrál tulajdonságokat használva. A terep adottságai miatt mindegyik esetben +10%-ot kapnak a játékosok.

Lehetséges komplikációk:

1. A szél hozzávágja őket a falhoz.
2. Egyik játékos elkezd zuhanni, meg kell tartani.
3. Madarak repülnek közéjük.
4. A résekből mérges rovarok röppennek ki.
5. Kezek és ujjak elkezdnek görcsölni.
6. Csúszósabb szakaszhoz érnek.
7. Elkezdnek kisebb-nagyobb darab kövek hullani fentről.
8. A fentről figyelő feenhar fagyos fuvalattal teszi őket próbára.
9. Beszorul valamelyik végtagjuk
10. Felhők közé érnek és a hirtelen nedvességben, sötétségben, megcsúsznak.



Fent apró elhagyatott falut találhatnak, ami viszont több szinten helyezkedik el a sziklába vájva, különböző kissé idegen díszítésekkel. Egy idős fekete tollazatú, hollóra emlékeztető feenhar fogadja a játékosokat, aki utolsóként szerzetesi életet él fent a sziklákon és őrzi a démon szívét, a levegő elemének szentelt templom oltárán. Mivel beszélni nem tud, telepátiával kommunikál. Amennyiben a játékosok őszinték vele, és tisztelettel szólnak hozzá, szívesen bocsájtja a rendelkezésükre. Sőt nagyon szívesen velük is tart, ha fogadják a segítségét.

## Szív Szertartás



*Villámok hasítják kékesen ragyogó darabokra a vihartól besimúlt éjsötét eget. Ameddig a szem ellát még a talajt is feltépi egy-egy mennykő. Oly erős szél süvít megállás nélkül, hogy az embereknek is meg kell fontolniuk hova állnak, hisz néha, egész jurtákat sodor magával, a tomboló fürgeteg. Túlzott pára, és a sűrű levegőben, testükhöz tapadó ruhában, várja mindenki a feloldozó esőt, de még csak alig-alig csöppen az ég. Bizony elérkezett a végkifejlet, s a sorsdöntő küzdelem még a záport is meghozhatja.*

Ebben a viharos időben kerül megrendezésre a szív és Zerlig Kagan egyesítése, nem is várnak sokat miután meghozzák azt a kalandozók. Ha szükségük van előkészülni azt természetesen megvárják. A tó előtt egy pódiumot emeltek, ezen történik a szertartás. A Pódiumon csak a Kagan ül csontokból rakott prémmel és arannyal díszített trónján, a fősámán Günczül és a még gyerekkorú segédje, lováról celebrálja a szertartást. Alattuk pedig, elsőnek a kalandozók, és azok társai, mögöttük pedig a kánok és vezérek ülnek, ki-ki prémen, lovon vagy goblinjai hátán. Mindez mögött, sok száz sámán révül, dobol, énekel. A pódium mögül magasodik Zerlig jégsárkány hátasa, a vízben állva. Ugyan mindenkinek fontos e szertartás, de a népet csak a Kagan palota vonaláig engedték, mely egy nagyobb tisztáson túl van. Mikor az öreg sámán hörgő éneke túlharsogja a vihart, két fehér bikát vezetnek fel, s lábuk elé folytatják a vérüket, majd belemerítenek egy ősoreg fatálat, amiben a démon szíve van. A pódiumról lefolyó vért fiatal sámánok fogják fel és elkezdik körbevinni, hogy mindenki ihasson belőle. Zerlig démon nyelven kántálva feltépi saját mellkasát, amitől felragyog ezüst fénnel a tó, s ugyanazt az ígét zengi a víz szelleme lágy női hangon.

Hőseink felgyógyult rokon/barát Njk-ja mintha átalakulna.

És kifakul a valóság. Az entrópia árvái, seszín burokba fagyasztnak minden körülöttük állót, csak a hősöknek elég erős a lelke, hogy birokra keljenek a másvilág entitásaival. Kezdetét veszi a végső harc melyben eldől, hogy Sa-Mankan ügynökei megszerzik-e, a szívet.

## Harc Sa-Mankan ügynökeivel.



A lények célja, hogy megszerezzék Zerlig szívét és elvigyék a kegyeltnek. Az ügynök teljesen magáévá tette a játékosok által elképzelt rokonnak a képességeit, így használd az ő statisztikáit a harcban. Harcértékeihez számolj hozzá minden a táborba érkezés alkalmával elvesztegett kör után +2 KÉ, +5 TÉ és +5 VÉ-t, maximum 5 alkalommal. Ezen felül még kap három erősítést, amiből egyet elveszít abban az esetben, hogy ha a próbáról az ott megismerhető karakterrel térnek vissza.

- 4 SFÉ minden ellen – Teknős
- +10 KÉ / +20 TÉ / +20 VÉ – Farkas
- Energiakisülések, minden körben egy véletlenszerű játékos szenved 2k6 Fpt (4-enként 1 ÉPT) – Sas

A harc folyamán segítségére van 2 db Entrópia Árvája nevezetű lény, akik teljesen lemásolják az őket támadók képességeit, beleértve a mágikus képességeket és harcértékeket is. Amennyiben ignorálják őket teljes mértékben, úgy a lények nem támadnak csak meredten bámulnak maguk elé. Így csupán életerőt adunk meg a számukra. Ne feledd: mindig az aktuális ellenfele értékeit másolja, tehát ha ketten támadják mind a két játékosnak a saját védője ellen kell dobnia, és a lény annak a karakternek a támadóját használja, akit éppen támad. Amennyiben bármilyen mágikus hatás éri, azonnal erőt merít belőle és egy ugyanolyan hatással viszonzza, de ezt csak körönként egyszer teheti meg.

- ÉP: 13
- FP: 65

Amennyiben volt olyan játékos karakter, aki meghalt a kaland bármely pontján ő a csapat ellen fog harcolni, mert a szerepét átvette egy Entrópia Árvája, aki itt fedi fel magát. Ebben az esetben az egyik Entrópia Árvája helyett a játékos harcol társai ellen.

Az Entrópia Árváira nincsenek teljes hatással az elemi alapú támadások, csupán E-nként 1-et sebződnek, látványosan elgyengülnek és a semmibe foszlanak az ilyen típusú támadások (legyen az bármelyik elem, vagy villámmágia), ezzel szemben minden para elem k6 sérülést okoz nekik. Annyira részükké vált az nihil, hogy ezek a másodlagos elemi hatások sokkal jobban ki tudják fejteni az erejüket ezeken az apátia mezsgyéjén létező lényeken. Az elemi erő alapú hatások ugyanúgy sebeznek rajtuk.

Amikor felfedik magukat, a játékosokat és a szertartás résztvevőit elzárják egy entrópia buborékba és először mindenki elméjét fogják támadni. A buborékon belül minden fakó, mintha csak a kontúrja látszódna a jelenlévőknek. Kívülről és belülről is áthatolhatatlan gátat képez. Mikor megtámadják a karakterek elméjét minden játékos egyedül marad egy feketés-lilás árnyvilágban, ahol önnön maga árnyékával kell megküzdenie. A küzdelmet úgy ird le mintha egy kézitusa lenne, de a gyakorlatban az elméjét és a testét szipolyozza Sa-Mankan ügynöke.

A harc folyamán minden körben a játékosok eldönthetik, hogy melyik tulajdonságukat használják az összecsapáshoz. Attól függően, hogy melyik tulajdonságot használják fel az adott körben más-más módon sérülnek.

- Szépség tulajdonság – testüket facsarja ki, FP sérülést szenvednek
- Akaraterő – mentál testüket támadja, Mentális pajzs sérülés (dinamikus majd statikus)
- Asztrál – asztrál testüket támadja, Asztrális pajzs sérülés (dinamikus majd statikus)

Minden körben a karakterek dobnak 1k10-et és hozzáadják a választott tulajdonságukhoz és felírják az eredményt. A következő körben újra dobnak 1k10-el és hozzáadják ismét a választott tulajdonsághoz majd összeadják az előző kör eredményével, és így tovább. Amint valaki eléri a 70 pontot összesen sikeresen legyőzte az ellenfelét. 5 kör áll rendelkezésére mindenkinek, hogy kiszabaduljon különben a karakter meghal. Amennyiben valaki korábban végzett besegíthet valamelyik csapattársának. Így az általa dobott eredmény és a tulajdonságának összege a megsegített játékos eredményéhez adódik. A játékos által kidobott k10 reprezentálja minden körben a sérülést is, amit elszenved. Akkor is sérül a karakter, amikor éppen segítséget nyújt. Ez egyfajta egyszerűsített EGO párbaj, a karakter és az ügynök között.





Az 5 kör lejártával mindenki visszatér a buborékba, amit az ügynök hozott létre és meg kell küzdeniük. Ne feledd, hogy a rokonak álcázott ügynök mellett legalább két társa mindig van, ezek vagy az Entrópia Áváí vagy a kaland közben elhullott játékos karakterek, itt nyugodtan hagyd, hogy a halott karaktert irányító játékos küzdjön a csapattársaival. Ennek a játékosnak, az EGO párbaját nem kell végigcsinálnia, hisz ő már velük van, azonban mikor kiszabadulnak, közöld vele, hogy sikerült a terv amiért Sa-Mankan küldött titeket, a démon is le van kötve már csak a kotnyeles kalandozókat kell leküzdeni, hogy uratok ellenségét megsemmisítsétek.



*Harc végeztével kisüt a nap,  
elozlatva a vihart, és fénye  
bevilágítja győzelmük mezejét.*

Amennyiben legyőzték az ügynököt és a szolgálit zavar nélkül folytatódhat a szertartás, ami után a vad mulatozás sem maradhat el. A kalandozókat, próbájuk kiállása és Kaganjuk megmentése miatt közülük valónak tekinti a horda, még házasságra, családalapításra is felkéri őket. A Kagan pedig mindegyiküknek 10 darab ékszerekkel felszerázott lovat ajándékozik. A bátrabbaknak még vértestvérséget is felajánl, lévén nekik köszönhetően erősödött meg e világban.

A szertartást és az ünnepet követően a nomádok Zerlig Kagan vezetésével hajlandóak a Szyeppe Ostoráival, és az enysmoni nomád testvéreikkel együtt vonulni Pyarron alá, hogy megküzdjenek az áradatként közeledő hordával és vezetőjükkel a nagy Sa-Mankannal.



## Njk-k:

### **Sztyeppe Ostorai:**

#### **Deerem, 9. TSZ Darton/Uwel Paplovag**

Deerem egy idős Ortodox Darton-paplovag akit még a dúlás ideje alatt avattak fel. Akkoriban alig múlt 14 éves, pelyhedző állú ifjú volt, de szükség volt mindenkire, aki elbírta egy kardot. Pyarron eleste után egy kisebb csapathoz csatlakozott, akik a végeket járva számoltak fel minden itt maradt portyázót és ellenséget. Vad időszak volt, senki sem parancsolt nekik, azt tettek, amit akartak, a vidékek vándor őrzői voltak ők. Két társával hosszú évekig viselték ezt az önként magukra vett terhet. Társai hozzá hasonlóan szent emberek, Xib az északról érkezett Gilron mérnök és Masen az Acél Lótusz lovagja. Persze idővel szétszéledtek Ynev távoli tájaira, de mikor a manifesztációnak hírért vették, együtt lovagoltak a sivatagba, hogy küzdjenek a megtestesült istenséggel. Deerem néhány éve letelepedett dél Enysmonban, hosszú és eseménydús élet után ő sem gondolta volna, hogy pont egy nomád nő lesz az, akivel utolsó évtizedeit le szeretné élni, de Ene mellett megtalálta a nyugalmat. Elvonultan egy kis völgyben éltek, állatokat tartottak, mondhatni megnyugodott az idős lovag. Kötelességeit ellátta a közeli falvakban esketett, temetett, és ha kérték más szakrális feladatokat is végzett, egy ilyen alkalomról visszatérve találta házukat teljesen kiégve, kedvesét elevenen elégetve. Darton nem válogat a holtak között és a nő nem is imádkozott hozzá, ezért Deerem Uwelhez fordult segítségért, aki meghallgatta imáit. Miután kalandozók segítségével felszámolták a szakadár inkvizitorokat, akik feleségét is megölték, újra a pusztákat tisztogató irtóhadjáratot folytatta maréknyi csapatával. Ennek már néhány éve s azóta sok lelkes fiatal és kalandor csatlakozott ügyükhöz. Jelenleg ő is aggodalommal figyeli az eseményeket, s keresi társaival együtt, hogy mi lehet a legjobb lépés.



#### **Xib, 10. TSZ Gilron mérnök**

Családjával érkezett délvidékre egész fiatalon. Generációk óta mindenki Gilront szolgálta és neki is ez volt a sorsa. Dolgozzon, alkosson, az üllök ura és a család dicsőségére. Mindig voltak ezzel problémái, de a dúlás végleg elszakított benne valamit, hirtelen természete addig bírta. Fegyvert ragadott és küzdött mindenki ellen, aki a szent város ellen, mert törni. Évtizedekig nem volt más számára, csak a küzdelem és az imádkozás. Mikor a sivatag mélyére visszavonult az ellenség, felkereste a családjá megmaradt tagjait Syburban és újra az alkotásban találta meg a nyugalmat. Évekig tökéletesítette mestermunkáját, egy olyan gépszolgát, amit megülhet, egy Gép ló ami Gilronnak kedves eszköz. Elkészültének másnapján reggel pedig bekopogott a múlt az ajtaján. Egy régi barát, aki segítséget kér tőle és az istenekre ki ő, hogy megtagadja? Barátja bosszúhadjárata után, természetesen oldalán maradt hogy mindenkit ellásson eszközökkel, a fejlődés istenének nevében. Bár háború készülődik tudja jól, az emberek békés és termékeny életre vágnak. Saját fejlesztésű lőfegyvereire a legbüszkébb, s dolgozik rajta hogy egy ménes gépszolgát állítson elő a közelgő hadjáratokra.

## Masen, 9. TSZ Acél lótosz lovag

A pyarroni Ellana rendházban felnőni egy fiúnak rettentő kényelmes. Ugyanebben a rendházban felcseperedni és fiatal felnőtté válni, egyenesen a mennyország. Masen azt is hitte, hogy ez így marad örökké, aztán jött Krán, a csapatai és mindennek vége szakadt. Végleg felöltötte a vértet és oldalára csatolta a fegyvert. Az úrnőt ezután acéllal kellett szolgálnia. Bemocskolni saját kezét, hogy másoké tiszta maradjon. Néha már majdnem sok volt, olyankor csak a jókedv és a hangos mulatozás volt az egyetlen, ami elnyomta a hangokat, amik a józan esztét veszélyeztették. Elméjének megváltás volt a manifesztáció. Újra háború tombolt, nem kellett azon gondolkodnia, hogy mit kellett tennie. A sivatagból egy lelkileg megtört férfi tért vissza, egy évtizedbe került mire újra teljesnek érezhette magát és tiszta szívből boldogan élhette az életét családjával. De ez nem adatott meg mindenkinek, barátjának sem. Tudta, hogy ennyivel tartozik régi harcostársának, újra felöltötte vértjét, hogy elégtételt vehessenek. Azóta is próbálja az ostorokat a lehető legemberségesebb úton tartani, s lelküknek elég vidám pillanatot teremteni, hogy ne feledjék el az élet szépségeit. Az ő ötlete volt hogy a gyülekező nomádokkal egy szövetséget kellene megpróbálni, mert tudja jól hogy a háború elkerülhetetlen, ám minnél kevesebb az áldozat annál értékesebb jövőt tudnak majd építeni.

### Kísérők

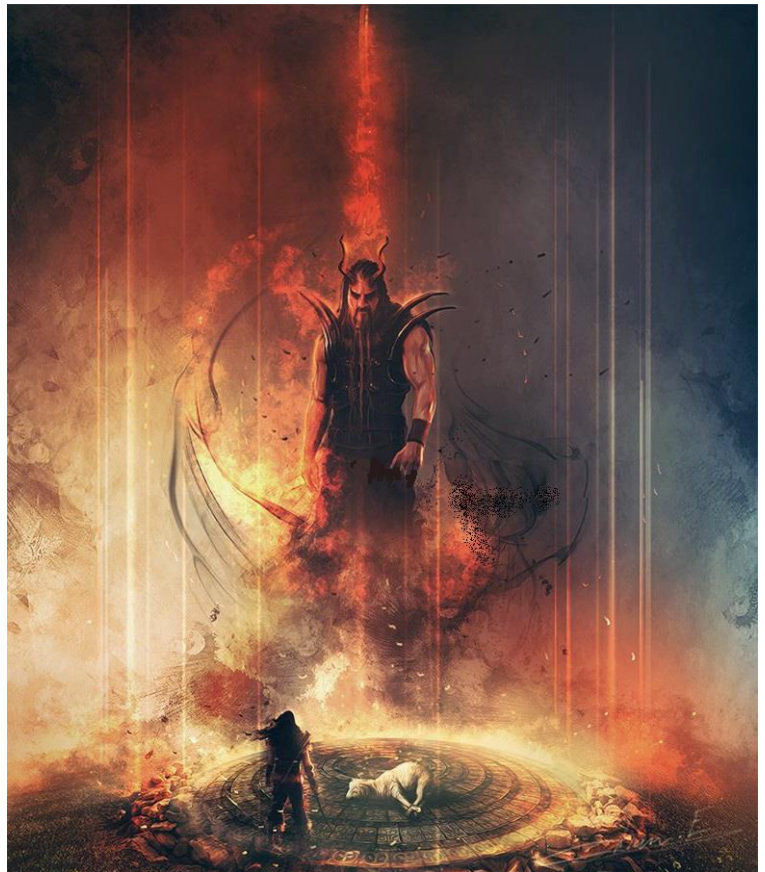
A Sztyeppe Ostorainál melléjük adott kísérők akik jól ismerik a sztyeppét, s az összegyűlt nomádok hollétét. Te magad is megalkothatod őket azonban mi kidolgozunk egy mintát rájuk. Ne feledd az ő szerepük, hogy halálukkal, súlya legyen az első harcnak, és a jk-k helyes irányba terelését megkönnyítsük.

- **Böerte:** Klasszikus nomád/Nasti szépség, igazi szilaj túlélő, vadász lány. A pár évvel ezelőtti inkvizíciós tisztogatásban irtották ki a nomád hagyományokhoz ragaszkodó családját, ő ezután állt be a Sztyeppe Ostorai közé, akik felvették a harcot ezen inkvizitorokkal. Böerte mindent megtanult, sámánként tisztelt öregapjától, így ő boszorkánymesteri hatalommal bír. A rémekkel folytatott harcban villámokat is szórhat. Halálakor átadhatja villámokat lövő visszacsapóját. Tipikus enysmoni hímzett és bőr ruhákat hord. Hátán, és tegezén a Sztyeppe Ostorainak címere. Mindig vidám és segítőkész meglehetősen sokat beszél, persze hatalmát titkolja ha kell, de büszkén mutogatja mágikus tetoválásait.

- **Elraith Ohlin:** Családja Enysmon szolgálatában álló elf dinasztia, akik a Szeleshát tanyán nevelik a hercegi rónaszikra méneseket. Mivel mindig is jó barátságban álltak a Sztyeppe Ostoráival, sokat tanult vezetőjüktől Deeremtől, akitől megértette Darton, és a halál misztériumát, s célja, hogy ezen úton járva egy új, s talán szükséges bölcsességet hozzon el fájának. Fiatal korához képest, meglepően érett, és bölcs személyisége van, nagy igazságokat tud mondani az életről. A fájára jellemző arrogancia teljesen hiányzik belőle. Igyekszik nem beavatkozni az emberi lét szenvedéseibe, ám csodálja azt. A példamutatásban hisz és igyekszik hétköznapivá, megszokhatóvá tenni a halál gondolatát, ezért is hord szertartásos elf halotti arcfestést. Nos első igazi kalandja során egyé válhat a tanításokkal melyeket követ. Küllemét tekintve magas szőke, erős alkatú elf, fekete, keményített bőr lapokból álló vértzetet hord, egyetlen fegyvere egy kasza. Aki játszott a Volt egyszer egy Enysmon című kalandot az találkozhatott vele.

## Zerlig/Erlík, démon Kagan:

A nomád túlvilág, lélekfaló ura, ki kegyetlenséggel uralja démon síkját, hogy lelkeket és más entitásokat kínozzon, lángoló sötét poklában. A démon kán egykor megsegítette az embereket, miután azok elhagyták a démonikus óbirodalmat. Az első sámánokkal megosztotta mágikus hatalmát akik cserébe csak neki küldik haláluk után minden nomád lelkét, hogy ő és szolgálói táplálkozzanak. Bár meg kell jegyezni hamarabb vissza is küldi a körforgásba ezen lelkeket minthogy kimerülnének. E szövetség, és lélekforrás került veszélybe mikor Sa-Mankan kiirtotta az általa meghódított törzsek sámánjait. Kereste is a démon kán a megoldást ezen problémára, ezért kapóra jött neki mikor egy igaz híve Erlík, az Elsők törzs kánja felvette vele a kapcsolatot. Erlík, aki magának a démon kánnak és egykori földi szerelmének leszármazottja volt,



szintén az idegen hatalom miatt vesztette el törzsét. Mivel ilyen vérségi kapcsolat volt köztük, Zerlig az ő testében át tudott jönni ebbe a világba ismét, teljes hatalmának birtokában. Mióta az anyagi síkon van, hamar elterjedt a híre hadjáratának, s a legtöbb törzs azonnal behódolt neki, s így lett nem csak lelki hanem minden tekintetben a vezetője az egységes **Nagy Hordának**. Ezt a címet pedig Kagannak hívják. Egykoron egy jelentős részét kitepte magából mely horgonya is volt az anyagi síkon, így nem tud véglegesen itt maradni s teste egyre jobban elenyészik mígnem újra magába olvasztja a víz leánya iránt érzett szerelmét őrző szívét. Azt azonban a Körforgás szekta őrzi, akik újdonsült szakrális erejükkel, egész szállásterületükről kizárták Zerlig híveit, hogy ne kelljen csatlakozniuk egy háborúhoz. Viszont most megérkeztek az idegen kalandozók, akik be tudnak hatolni erre a területre. Külsőre őrzi Erlík vonásait. Tehát egy daliás ifjú nomád harcosnak tűnik, démoni jegyekkel. Bőre lángvörös, hosszú rackaszerű szarvai feketék, két ember magas, karmai és egyéb iszonytató kinövései vannak. Természetesen a legértékesebb holmikat viseli. Imádja és habzsolja az életet, konkrétan nem tud betelni az élvezeteivel. Személyisége egy valószínű ember ragadozóé, mindenből és mindenkiből hasznot akar húzni, amihez felsőbbrendű intelligenciája, elpusztíthatatlan teste, irdatlan ereje, csak megkönnyíti a dolgát. Azonban valami maradt benne megszállt utódjából, amitől végtelenül hűséges a nomád néphez. Gyermeküként tekint rájuk, persze kedvesség nem sok szorult belé.



## Günczül és Iova Holdas, a legfőbb sámán:



Az egyesült horda, és talán az egész sztyeppe legöregebb, legerősebb sámánja, így ő a legfőbb fősámán. Küllemre egy borzalmasan megvénült de vaskos, alacsony alkatú, Nasti nomád ember, akinek derékig érő fonott fehér haja van, s ugyancsak hosszú vékonyszálú szakállja. Kalapot nem visel, de ruházata tele van aggatva mindenféle talizmánnal, melyek között felismerhető néhány a dúlás idejének stílusában készült nemesi, és pyar papi jelkép, sőt egy az első nomádjárás korából származó több mint kétezer éves, lovagi bronzkesztyűt hord térdvédőként, de egy lenyúzott ork arcra varrt ranagol szimbólum is fityeg valahol a hátán. A megfelelő tudással, mindez felismerhető. Ő maga olyan vén, hogy már az öregek is csak meséket hallottak születéséről, viszont teljesen friss az elméje, és sok nyelven beszél. Ha leszólítják, érdeklődik mindegyikük hazájáról, milyen hely, mi folyik ott, milyen hasznot tudnának hozni onnan, illetve a szellemekkel való jó kapcsolathoz szükséges tanácsokkal láthatja el őket. Erre a Tanácskozásokon

van lehetőség, és a multságokon. Fontos jellemzője még hófehér színű paripája, Holdas. Mivel az öreg járni már nem igen tud, hűséges lován tölti minden idejét, soha le nem száll róla, s kényelmesen oda is van kötözve hozzá. Különös a kapcsolatuk, mintha elmélyük egy lenne, a ló kiegészíti a sámán mozdulatait, s néha ő válaszol fejmozdulattal. Günczül feltűnően nem fogyaszt ételt, csupán az áldozatként hozott vérrel táplálkozik, mely szentséget csak a kánok, és legjobb harcosok adományozhatják. Fogai mind kihulltak, egyetlen hegyes szemfogát kivéve, mely utolsó látható árulkodója wierségének.

### A horda:

Mivel ezernyi más njk jöhet még szóba, akivel a hordában találkoznak, küllemük ügyében válogass a modulban szereplő képekből, ha kell. Segítségképp pedig állják itt néhány név amiből válogathatsz:

- Női nevek: Kaira, Bolormaa, Monshu, Czetczeg, Khongordzol, Yargui, Zambaga
- Férfi nevek: Tarkutai, Esugei, Dzsamukha, Razdak, Batbayur, Baatar, Nergül, Ülgen



## Bestiárium

### Entrópia árvái/ Entropomorfok:

Sa-Mankan, a titokzatos entrópia síkjának erejével, hódította meg a déli sztyeppék nomádjait. Legfanatikusabb híveinek szintén betekintést ad ezen sík misztériumaiba, s hozzáférést hatalmához. Tehát ez entitások egykor emberek voltak, kiknek teste afféle kapuként szolgál a nihil energiáinak, mióta elmélyüket megnyitották a titokzatos síknak. Így az ott tengődő lényekhez lettek hasonlóak. Szellemük egyetlen



vezérlőfonala a nemlét. Mára, sem érzelmeik, sem önálló gondolataik, vagy akaratuk nincs, azonban igyekeznek az elmúlásba taszítani mindent amivel csak találkozhatnak. Testük is ezt tükrözve alakult át, vagy a két lábon járó semmiként jelennek meg, vagy a legiszonytatóbb rémképekként, hogy minnél több indulatot kavargassanak, melyekre aztán rákapaszkodva minnél többet megsemmisítsenek tulajdonosából. Azonban képesek megszállni legyengült vagy haldokló élőlényeket is, melyek helyét ekkor átveszik és addig bújkálnak benne míg el nem érkezik egy általuk megfelelőnek vélt pillanat. A megszállt testen csupán az entrópia világának sajátosságai jelennek meg, foltokként és kitöréseként. E groteszk teremtmények, különleges képessége, hogy csak akkor reagálnak, ha valamilyen mentális vagy érzelmi reakciót közölnek velük, ekkor ugyanazt dobják rá, a vele kapcsolatot létesítőre, amit az cselekedett. De minden esetben a pusztítás a céljuk. Pontosan ugyanazokkal a mozdulatokkal és varázslatokkal tud cselekedni amit rajta vagy a környezetében alkalmaztak. Még a legrejtettebb, vagy mágikus képességeket is lemásolja. Minden szempontból ugyanúgy működik mint létrehozójuk esetében. Teljesen idegen szabályok szerint működő testén, az elemek, csak E-nként 1 Sp-t ejtenek, azonban a paraelemek 1k6/E sebzést okoznak. Egyetlen hatásos módszer ellenük, ha a támadója úrrá lesz saját akaratán, érzelmein, s semmilyen reakciót nem közvetít feléjük. Ezzel megadva nekik a lény célját, mely mondhatni megelégszik a feléje támadt nihilrel. Ekkor teljesen katatón állapotba kerülnek, vagy el is tűnnek.

Statisztika: Mivel az ellenfél értékeit másolja le így életereje van csupán, ami a megszállt testek esetében annak a másfélszeresével rendelkezik. Elemi támadások 1-et sebeznek rajtuk E-nként. A paraelemek viszont 1k6 sérülést okoznak nekik minden E után. Teljesen átlényegült Entrópia árva esetén: 16 Ép, 66Fp.

Előfordulás: ritka / Megjelenők száma: 1k6 / Termet: E/ Sebesség: spec./ Támadó érték: spec. / Védő érték: spec./ Sfé: spec / Kezdeményező érték: spec. / Célzó érték: spec. / Sebzés: spec. / Támadás/kör: spec. / Életerő pontok: 16 vagy spec. / Fájdalomtűrés pontok: 66 vagy spec. / AME: immunins / MME: immunis / Méregellenállás: immunins/ Pszi: - / Intelligencia: átlagos/ Max Mp: spec. / Jellem: - / Max Tp.: 666/



## Ordas éj



„Egy megfejthetetlen természetű szellemféle lény, melyet talán logikusabb lenne jelenségként említeni. Mikor holdtölte körüli időszakát éli valamelyik hold, a déli pusztákon, rendszerint erdő, vagy egyéb élettel teli helyek fölött jelenik meg. Égről meredező holdszín ragyogó szemeivel pásztázza az alatta elterülő tájat, egy óriásokat is megszégyenítően hatalmas fekete, farkas alakú fantom alak. Ahol feltűnik, megszorodnak a különféle farkasok, és farkas szerű lények, megjelenése, valamint vele tűnnek fel az árny farkas nevű bestiák, akik hatalmas szellem uruknak gyűjtik az áldozatok lelkeit.

*Teste anyagtalan, azonban kellemetlen nyomasztó érzést kelt környezetében.*”

A szellemtestet csak asztrális támadásokkal lehet hatástalanítani, mikor elfognak, a pajzsai eltűnik. Nem támad élőlényekre, ezt az éjszaka farkasaira bízta, azonban ha ellenségesen viselkednek vele körönként 2k6 asztrális mágia ellenállást rombol majd, azok elfogytával elkezd elszívni az ellenség asztrálját, s ha teljesen 0-ra csökkenti, az áldozat permanensen veszít 1-et a tulajdonságából, s akár meg is örülhet.

Előfordulás: ritka / Megjelenők száma: 1 / Termet: ó/ Sebesség: - / Támadó érték: - / Védő érték: - / Sfé: - / Kezdeményező érték: - / Célzó érték: - / Sebzés: 2k6 AME / Támadás/kör: 1/ Életerő pontok: - / Fájdalomtűrés pontok: - / AME: 88 / MME: immunis / Méregellenállás: -/ Pszi: - / Intelligencia: átlagos/ Max Mp: - / Jellem: - / Max Tp.: 990/ Necrográfiai osztály: V. Lidérc

## Ordas vándor

„Nevezik, rém toportyánnak, vadászfarkasnak, vagy farkasembernek is. Minden juhász, és vadont járó vadász, valódi rémálma. A farkasokat szétkergetik, a kutyák, és ha nehezen is, de megölhetőek. Azonban ez az iszonyatos küllemű bestia, nem fél sem az embertől, sem vadászebtől, de még a tűz sem riasztja el. Ha pedig jön a farkas hold (telihold) csak a jó istenek áldotta, vagy mágiával megerősített fegyver sebzi páncél vastag irháját. Elfogott példányok vizsgálatából tudjuk, olyasfajta erők alkották, mint a hatalmas macskaembereket (kik khálnak nevezik magukat), de a démoni erők jobban szolgálják e rémeket. Alakjuk kétembernyi is lehet, erőtlől duzzadó testük rémisztő keveréke az ember, és a farkasé, feje akkora, mint egy bivaly, s az is farkas formájú. Karjai a földet söprik, mely kemény ellenfélle teszi, akár csak vadászatra és öldöklésre teremtett emberi esze. Bár hasonló a ritkán látott vérfarkashoz, egy egészen más, sőt állati fajról beszélhetünk. Farkasfalkákban gyakran töltenek be vezető szerepet. Az utóbbi időkben egyre többet látni lakott területek közelében, s gyakran párban járnak. Ellenszere lehet az égő kén füstje, ami elüldözi egy időre, s ha friss véres zsákmányra lel, nem gondolkodik, azonban ha bármelyik hold telítődik, legjobb, ha szeded a lábad, olyankor sérüléseik is hamarabb gyógyulnak.”



Az ordas vándor, egy nagytestű ragadozó, mely meglepően intelligens. Teliholdak idején csak mágikus fegyver sebzi, s körönként 1k6 fp-t, és 1 ép-t regenerál. Egyébként is gyorsabban gyógyul, de az csupán a természetes gyógyulás kétszeresét jelenti.

Előfordulás: ritka / Megjelenők száma: 1-2 / Termet: N/ Sebesség: 130 / Támadó érték: 100 / Védő érték: 160/ Sfé: 3 / Kezdeményező érték: 45 / Célzó érték: - / Sebzés: 1k10+4 / Támadás/kör: 2/ Életerő pontok: 35/ Fájdalomtűrés pontok: 80 / AME: 45 / MME: 40 / Méregellenállás: 4/ Pszi: - / Intelligencia: átlagos/ Max Mp: - / Jellem: halál / Max Tp.: 750

## Árnyfarkas

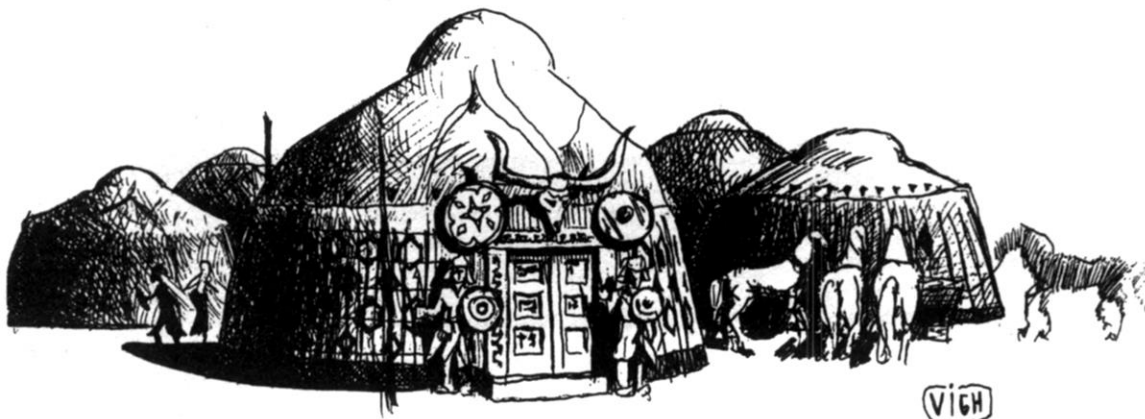


„Nem összekeverendő az átokfarkassal ugyanis, azokkal ellentétben az árnyfarkas teljes mértékben természetfeletti lény. Feltűnése mindenkor egybeesik az Ordas éjnek nevezett jelenséggel. Mikor a sötétség farkas szelleme ereszkedik a tájra, megidéződnek árnyékból szőtt szolgálói is, akik átkos erejükkel emberek életéből s lelkéből táplálják urukat. Hideg árnyékból szőtt testük mindenén áthatol, kivéve a varázserővel átitatott eszközöket, és az étellel teli testeket, melyekből el is vesz valamit. Hideg marásuk, fárasztja és lassítja a testet, s elgyötri a lelket. Oly lelki fájdalmakat hoz elő melyeket elsősorban nehezen dolgozhatott fel az istenek teremtménye. Kivétel nélkül értelmes lényekre csapnak le, s falkában mozognak. Tulajdonságai meglepő hasonlóságot mutat a necrográfia által azonosított Arich nevű elgyötört lelkekből szőtt szellemekkel. Kutatásaink szerint annak egy ősidőkben, ragadozó farkasokból létrehozott változata. Hangjuk, akárha egyszerre hörögnének, és keservesen vonyítanak. A legjobb módszer, varázs vagy áldott fegyverekkel megküzdeni velük, csupán a hold fényénél ugyanis gyengébb fény alatt csupán halványabbak, de gyengébbek nem lesznek. Működőképes fegyver

lehet, azonban az igazán nagy fény mely égeti őket, akár ha sav lenne, ám ehhez jókora máglyára van szükség, vagy Adron bögyörőre (villanó bomba).”

Az árnyfarkas az Arich (árny) nevű élőholt, egy farkasok megkínzott lelkéből létrejött, fajtája. Anyagtalan testét csak mágia sebzí, s félhomályban szinte láthatatlanok (ilyenkor megfelelő módosítók sújtják ellenfelét). Élőholt lévén nem érez fájdalmat, csak életereje elfogytával távozik el erről a síkról. Támadása nyomán csontig hatoló fagyos fájdalmat hagy, s ha túlütés volt, akkor csökken az ellenfél gyorsasága és asztrálja. Ezen hatások idővel mondhatni megdermesztik, és félelemmel töltik el az ellenfelet. Csak akkor hagyják abba a harcot, ha megölték ellenfelüket, vagy el pusztultak ők maguk. A fény alapú mágikák különösen jól működnek ellenük, ahogy erős fényre is érzékenyek. 5 E-nél erősebb tűz fénye körönként 1k6 Ép-t sebez rajtuk, ahogy minden alkonyinál illetve félhomálynál erősebb fény is. Minden egyébben megegyezik az Árny (Arich)-nál leírtakkal.

Előfordulás: ritka / Megjelenők száma: 1k6+2 / Termet: k/ Sebesség: 160/ Támadó érték: 60 / Védő érték: 90/ Sfé: - / Kezdeményező érték: 30 / Célzó érték: - / Sebzés:1k10 / Támadás/kör: 1/ Életerő pontok: 30/ Fájdalomtűrés pontok: - / AME: immunis / MME: immunis / Méregellenállás: immunis/ Pszi: - / Intelligencia: alacsony/ Max Mp: - / Jellem: károsz halál/ Max Tp.: 600 Necrográfiai osztály: V. Lidérc



## Zerlig Szerafista

### Zerlig, a Lélekfaló Úr

Szükséges jellembeli aspektusok: Halál

Démoni elvárás: Zerlig követői mind kiváló harcosok akiket a dominancia éltet. Nem azért akarnak legyőzni másokat, hogy nyerjenek hanem, hogy megmutassák mennyivel jobbak, többek nála.

Előnyök: Képes lesz Zerlig erejét felidézni naponta egyszer (minden második szinten eggyel többször). Ezek a különféle hatásokban nyilvánulhatnak meg:

- Minden paktum szint után +1 egy tulajdonság próbára
- Minden paktum szint után +10% egy képzettség próbára
- Minden paktum szint után +10 TÉ egy támadásra
- Képes felidézni egy már ismert sámáni varázslatot csupán az FP költség kifizetésével. A varázslási idő és minden más tulajdonsága a varázslatnak változatlan és alaperősítésű.
- Paktum megkötésekor a Szemmelverés varázslatot ismeri. Amennyiben új varázslatot szeretne elsajátítani azt 5 MP/1 KP költségen tudja tanulni. Csak alaperősítéssel képes varázslatot elsajátítani a Zerlig szerafista. Az alábbi listából NEM választhat a játékos karakter: Tapasztalati úton készülő varázstárgyak, Idéző mágia, Zotgejt mágia, Maszk mágia

Hátrány: Zerlignek mindene a dominancia és ezt elvárja a paktum társaitól is, hogy hirdessék erejét. Ezért minden szituációban a játékos karakternek arra kell törekednie, hogy ő jöjjön ki jobban, győztesen. Legyen szó egy apró vitáról, versenyről, erőpróbáról vagy harcról. Ez annyira a természetük része, hogy a fenti képességeket is csak akkor képes alkalmazni ha tétje van, ha ezzel valakinek megmutathatja, hogy mennyivel jobb nála. Ezen felül a Lélekfaló Úr elvár minden hónapban egy lelket amit hozzá küldenek.

