ÉSZAK ÉS DÉL

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

Helyszín: Nandahala, Fenyvesföld; Batböldin, Déli Határhegység

Időpont: Psz. 3716 A tűz és fény hónapjai, Adron kvartja „Lángok” hava

Írta: Shalafi del Necro, Tanti, Ishidu, Warp

Száraz Halál

Körös-körül pisszegés -mintha az egész erdő arra próbálta volna rávenni, hogy maradjon csendben. Ogroj Mokan a páfrányok alatt hasalt, és próbált rájönni, hogy mi is az a nesz, amit a szél sodor felé. A fenyőerdő egy rég kihűlt, vulkanikus lejtő vékony talajrétegébe kapaszkodott. Tűlevelek, lehullott tobozok és vastag, puha moharéteg borították a sötétbe borított talajt. S talán ami a legjobban idegesítette, hogy itt semmi nem mozdult. Se rágcsálók, se madarak, se egy szarvas vagy farkas, semmi. Csak a fenyőágak libbentek időről időre. A fenyőfák árnyékában sűrű félhomály honolt. Ogroj húsz lábnyit kúszott előre egy sor elszáradt vörös áfonyabokor irányába, amik most csontvázszerűen meredtek ki a talajból, torz memoárt állítva egykori életüknek. A lábszárára rongyokat és bőröket csavart, hogy védje magát a szúrós tűk ellen. Íja felajzva, hátán keresztbe vetve pihent, és próbált úgy mozogni, hogy a fűrészes levelű növények a lehető legkisebb kárt tegyék benne. Időről időre megpihent és ellenőrizte fegyverét, tüzetesen átnézte az ideget, foszlás után kutatva, és az íj testet is, repedést vagy egyebeket keresve.

Halk roppanásokat hallott. Mozdulatlanná dermedt, majd lassan egy vesszőt fektetett az idegre, és hosszasan, fokozatosan megfeszítve célra emelte azt. Valami mozgott a sűrűben, tőle jobbra, valami megroppantotta a talajt borító kisebb ágak egyikét. Ügyesen mozgott, hihetetlenül ügyesen. Lejjebb eresztette az íjat. Ez a valami túl közel van már, az íj pedig csak hátráltatná, ha valami rá vetné magát. A fegyvert egy nagyobb páfrány tövében hagyta, gondosan elrejtve, majd előhúzta a tőrét. Gyepvasércből kovácsolt, matt felületű, primitív kinézetű eszköz volt, repedéseit kiemelte a beléjük száradt vér, és most torz érrendszerként hatottak az érc felületen. Elhátrált egy nagyobb fáig, ami jó leshelynek bizonyult. Még három lépés, kettő, egy. előre vetődött, és csak az utolsó pillanatban fordította el a pengét

Erihu felkiáltott, és hanyatt dőlt a páfrányok közt...

- A szellemek vernének meg! Majdnem megöltél! - szitkozódott hangosan.

- Igen meg. Már azt hittem, valami nagy vad vagy - mondta nem túl meggyőzően, majd jobbját nyújtotta társának. - Találtál valamit?

A másik elfogadta kinyújtott kezet, és gyorsan talpra rántotta magát.

- Nem! Semmi. Sem a folyó mentén, sem a tisztásokon, de még a barlangnál sincs semmi. Olyan mintha tényleg eltűntek volna a vadak.

Néhány napja kezdődött az egész, mikor az első vadászcsapat zsákmány nélkül jött vissza. S azóta senki nem tudott vadat ejteni, két napja a halak és a madarak is eltűntek, s ez kilátástalanságba sodorta a törzset. Ha nem találnak zsákmányt, rövid időn belül kiürülnek az éléskamrák, és akkor az egész nép éhen fog veszni.

Ezért a törzsfő őket küldte ki, ők voltak a legjobb vadászok a környéken -ennek többször is hangot adott az öreg-, és annak ellenére, hogy klánjuk kitaszítottként élt, a törzs most mégis a segítségüket kéri. Ez a tudat most önkéntelenül is mosolyt csalt az arcára. És arra ösztönözte. hogy példátlan erőfeszítéseket tegyen az ügy érdekében.

Együtt haladtak tovább, fürkészve a talajt, a levegőt, a neszeket, mindent. Ha valami él is itt, az biztosan nem tud majd elrejtőzni a két férfi elől.

- Várj! -szisszent fel Erihu. Majd lehajolt, és egy apró valamit vett fel a földről. A dolog első ránézésre talán bagolyköpet lehetett, de ahogy tüzetesebben megvizsgálták, rájöttek, hogy egy apró mókus az. Illetve csak a teteme, apró szemei eltűntek a gödrükből, szőre megőszült, bőre pedig olyan szárazzá vált, mint a tüzelni való rőzse. Ahogy hozzáértek szinte azonnal kisebb darabok törtek le belőle, és omlottak porrá. Némán álltak, tenyerükben az apró testtel. Egyikük sem látott még csak hasonlót sem, bár legendákban hallottak ilyesmit, de azok meg csak legendák. Erihu épp mondani akart volna valami szitkot, de társának keze a szájára tapadt. Így csak egy erőtlen, elfojtott nyögésre futotta. Ogroj némán a szája elé tette az ujját, majd a füléhez intett, hogy "csend és hallgasd". Némán füleltek, a pisszegés mellé valami más hang is keveredett, mit most a szél egyenest hozzájuk fújt. Fura sivító, sziszegő hang, amitől a levegő furcsán kezd vibrálni. A helyzetben nem is lenne feltűnő senkinek, de Ogroj legendásan éles füle kiszúrta az idegen zajt, és most a keleti vízmosás irányába intett. Erihu néma biccentéssel követte társát, aki még előbb az íjáért ment, majd néma csendben osonva, mint egy igazi szellem, elkezdtek araszolni a vízmosás felé.

Talán tíz percet haladtak mikor sikítás hasított az erdő csendjébe. Összenéztek. Ezer közül is felismerték volna ezt a hangot, egyik társuk Kataha Nári hangja volt. Most már rohanva haladtak a vízmosás felé, ágat, bokrot letörve, félresöpörve a páfrányokat, kidőlt fákat átugorva, lejtőn csúszva, és nem törődve azzal, hogy meghallhatják őket. Nárit a vízmosás alján találták meg, egy kiszáradt bokor takarásában. Bőre akár a száraz irha, porló, gyűrött ráncok leple volt csupán, hajdan csodás ébenfekete haja most deres fűre emlékeztetet, bájos, bár talán kissé pufók arca pedig akár egy sírból kihantolt hulláé. Íja a test mellett hevert eltörve, tőre kissé távolabb, a földe döfve pihent.

Ogroj dühösen pördült meg. Szerette Kataha Nárit, a kiváló vadászt, a csinos, pimasz külvilágit, ki talán viszont szerette őt. Ki még kislányként került a törzshöz, és kivel majdnem hogy együtt nőtt fel. Most pedig így látni, felért egy tőrrel a szívében. Könnyek gyűltek a szemébe. Hol van az az átkozott bestia ki ezt művelte? Saját kezemmel veszem el életét! Eszelős vigyorral az arcán rántotta elő íját, és kereste célpontját. Erihu kicsit magasabban vett fel lőállást, és most társát figyelte. Tudta jól, hogy Ogroj nincs jól, ez látszott a mozgásán is, kevésbé volt már légies, darabossá, nehézzé és erőt sugárzóvá vált.

Majd a sziklák mögül előlépett valami. Torz, hófehér jelenés, ami körül vibrált a levegő, és emiatt olyan hangot keltett, ami pattanásig feszítette a csontokat, és az idegeket egyaránt. Csápjai kicsaptak, egyenest Ogroj felé.

-Vigyázz! -üvöltötte, majd gondolkodás nélkül a fenevadra lőtt.

A nyílvessző fegyelemre méltó sebességgel száguldott át a levegőn és csapódott egyenest a lénybe. A lénybe, kiben szemmel láthatóan semmi kárt nem tett.

A másik férfi macskaügyességgel táncolt félre a tapogatózó csápok elől, s bár csak a véletlenen múlott, de nem ért hozzá. Újabb nyílvessző érkezett Erihutól, de az előzőhöz hasonlóan ennek sem volt eredménye. Ogroj a vízmosás lankás fala irányába rohant, és már mászni is kezdett. Csupán egy karnyújtásnyira volt társától, mikor ez a valami megragadta a lábát és egy könnyednek tűnő mozdulattal lerántotta, és át hajította a vízmosás túloldalára. A férfi feje hatalmasat koppant a sziklán és a halántékából vér szivárgott a folyó kristálytiszta vizébe. Erihu idegeit gúzsba kötötte a félelem, majd a pánik. S mint tehetetlen rágcsáló a macska ellen, ő is az egyetlen ésszerű megoldást választotta. Menekült. Gyáván, áruló módon, de elmenekült. Közben próbált lelkét nyugtatni, hogy ezt csakis a nép érdekében teszi, mert valakinek figyelmeztetni kell a falut a démonra, ami az erdőben él, de közben egyfolytában Ogroj Mokan kétségbeesett arca lebegett előtte. Ahogy rá emeli tekintetét, és ahogy elszáll belőle a remény.

Megrázta a fejét, és rohant. Ahogy csak bírt, arcát összevissza szurkálták a tűlevelek, ruháját pedig megszaggatták a nagyobb ágak. Talán három órát futhatott, mikor a fáradtság erőt vett rajta és ájultan esett össze az erdőben.

Este

A szép kúria középkorú ura egy régi aszisz népdalt fütyörészve rendezgette az íróasztalán lévő iratkupacot, vaskos, tömpe ujjait tinta mocskolta be. Néha megállt, hogy kortyoljon egyet a mellette lévő kehelyből, amiben jégbe hűtött lavalos sötétlett, akár a kiontott vér.
– Oxar – hórihorgas, unott arckifejezésű férfi lépett be az ajtón. A legtöbb ember egyszerű iparosnak nézte, pedig veszedelmes volt, mint egy hegyi vipera. – Megjött Sakarco. A Szelep utcai raktár munkásai üzentek.

– Végre. Azt hittem, a vadonban hagyta a fogát az a vén kecske – a túlsúlyos férfi lenyalta a bort a vastag ajkairól, majd intett, hogy üljön le.

– Nem, eddig ültem. Amúgy azt is mondták, hogy súlyos sebet kapott, és a karavánja fele hiányzik.
– Aki kiáll a sarokra… Nem értem ezt az embert. Miért pont a Fenyvesföld?

– A város – motyogta a furcsa vonású férfi, miközben az egyik hegyes fülét piszkálta.

– Tudom, nem vagyok ostoba – Oxar megfogta az üveget, hogy átnyújtsa a férfinak. – Csak azok, akik képesek néhány szekérnyi prémért, vagy néhány zacskó borostyánért az életüket kockáztatni. Város… Noirra, fogadjunk, csak néhány bolhás fakunyhó.

– Hallottad, mit mondott. Egy nagy, tóra épült város, ahol orkok, óriások és emberek élnek békességben. És hogy egy baltafejért is a legszebb nyusztprémmel fizetnek – mondta Mimóza.

– Pachanga? – tette fel a kérdést a félelf főnöke.

– Voltam a szobájában. Alszik. Fierelus atya jó munkát végzett, felgyógyul.

– Átkozott tetves szakállú, villámhajigáló vakarcs… De legalább egy darabig nem lesz gondom a Holdárnyékkal. Jól elbántunk velük. Amúgy kik támadták meg a kereskedőt? Annyira nem forgalmas az az útvonal, hogy máris minden bokorban zsiványok kuksoljanak.

– Orkok.

– Látod? Ennyit a meséről. Minden csecsszopó tudja, hogy az orkok nem kereskednek, és nem élnek városokban. Emlékezz, hisz ott voltunk a falakon! A zászlóháborúban Kahrét is be akarták venni, hogy porig rombolják – mondta az aszisz, és a fejvadász csak hümmögött. Ezután ittak egy kis bort, majd bejárták a házat, hogy ellenőrizzék az ajtókat, ablakokat és

őröket. A Holdárnyék – bár most a sebeit nyalogatja, és a város söpredéke között elterjedt, hogy ha az ember még látni szeretné az unokáit, inkább ne dolgozzon nekik – még mindig veszedelmes ellenfél. Mimóza szobája előtt megálltak.

– Azt hiszem, ideje aludnom egyet – mondta a félelf, és elmosolyodott. – Tudod, főnök, lehet, hogy túléllek, de én se leszek fiatalabb.

– Lehet, de mit csinálnál nélkülem? – Oxar ajkai mosolyra görbültek, impozáns szemöldöke a homlokáig szaladt. – Ti kevertvérűek folyton panaszkodtok, hogy milyen rossz nektek, holott ha megjelentek valahol, lenyúljátok az összes szemrevaló menyecskét, aztán egy emberöltő múlva visszatértek, hogy elcsavarjátok a lányaik fejét. Szerencséd, hogy fiam van.

– Nem tagadom. Jaj, akartam kérdezni valamit. Mi lehet azokkal a balekokkal? Vajon elérték a várost?

– Ha igen, jó helyen vannak ott – legyintett az illuzionista. – Azért készüljünk fel, könnyen lehet, hogy egyszer még Uwel-lovagot akarnak majd játszani.

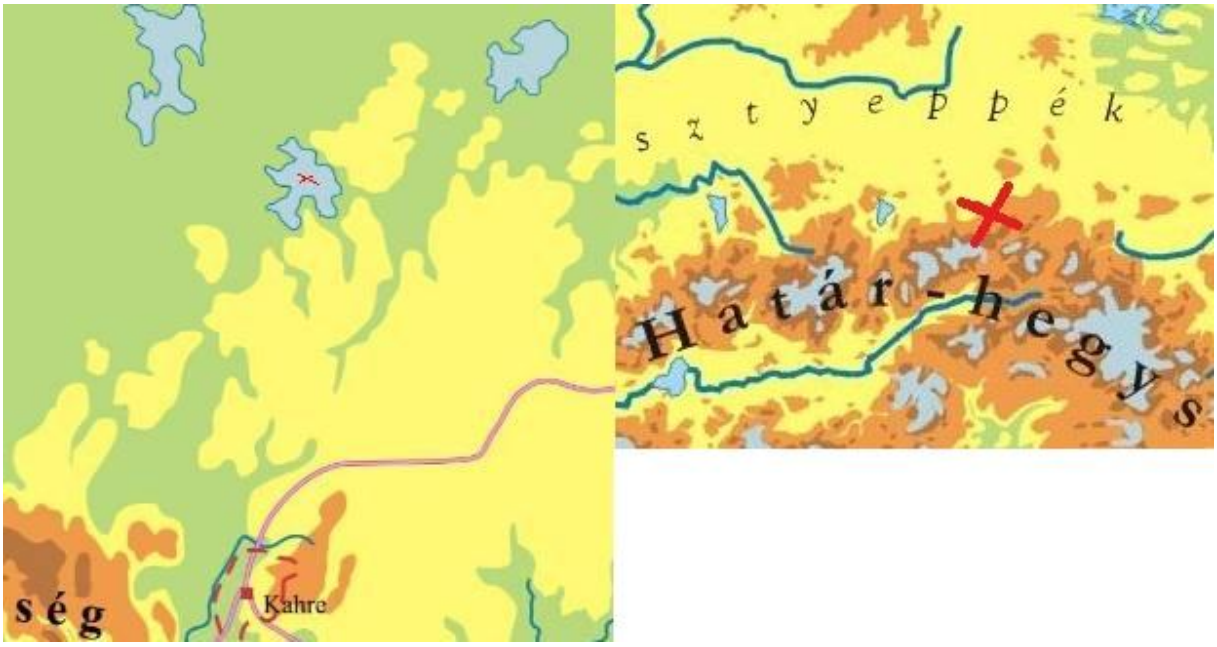
Kaland alapötlete:

A cél az volt elsősorban, hogy egy kaland erejéig összehozzuk a Hősök Napja frissen indult kampányát és a Krónikák Örök Város Bajnokai kampányát egy érdekes kalandban. A kaland során némi diplomáciai és kulturális felfedezés után egy tragédiát kell majd megelőzniük a játékosoknak, ami akár mindkét népcsoport életének véget vethet, vagy legalábbis súlyos sérüléseket okozhat nekik. A Kaland két szálon fog futni az elején, a csapatoknak párosával lesznek így találkozásra is lesz lehetőségük, mikor a két helyszínt egy térkapu összeköti.

Kaland vázlat:

- Helyszínekre érkezés, ismerkedés a városokkal
- Bonyodalmak a városban
- Megnyílnak a térkapuk
- Ellenséges viszony a két nép között, megérkeznek az első hírek a támadásról
- Felderítők kimennek, a térkapukat támadás éri
- Közös erővel kell legyűrni a városokat fenyegető veszélyt

Ide vezető út:



Mindkét város, az északi Nandahala és a déli Batböldin is egy korábbi régi sok ezer éve létezett városra épült. Míg északon a város alatt Crantai romok találhatóak délen a Démonikus Ó-birodalom egy ősi romvárosába vette be magát egy nomád törzs, akik a saját szájuk ízére formálták a romokat. Mindkét régi városnak volt egy mágikus gócpontja, ami anno

ezredévekkel ezelőtt egy-egy térkapu hálózat tagja volt. Míg Nandahalaban ez a központi szigeten található közvetlen az isteneknek emelt szentélyek között. A batböldini kapu a város központjában egy lépcsőzetes emelvényen található. Tehát jól látható, hogy mindkét városban központi helyet foglalnak el ezek a kapuk, amiket már sok ezer éve nem aktivált senki, előfordulhat, hogy nem is működnek. Különleges csillag együttállásnak köszönhetően aktivizálódnak majd a térkapuk saját maguktól. Mivel egyik sem része már hálózatnak az istenek és a mágia törvényeinek szeszélyéből valami oknál fogva megtalálják egymást a kapuk a köztes síkokon és összenyílnak a kaland alatt. Ezzel szabad átjárást adva mindkét irányba. Amire mindkét oldalon másképpen reagálnak majd a lakosok.

Ami még érdekes a helyszín mágikus kisugárzása nagy, ezért minden varázslatot 1 Mp-al olcsóbban lehet létrehozni viszont, érvényesül rá a káoszmágia fejezet szabályai tehát 20% eséllyel nem minden úgy alakul, ahogy azt a karakter eltervezte. A kapuk megnyíltjával ez a hatás elmúlik. (Pap főkasztú karakterekre ez a fajta hatás nem érvényesül)

A kapu energiára többen felfigyeltek. Köztük egy olyan lényekből álló falka is, amikkel ritkán találkoznak Ynev lakosai. Egy falkára való Wysty az, akik a mágikus potenciál növekedésével egyfajta fészekrakó helyet látnak a térkapukban. A Wystyk szaporodása igen nehézkes, egyfajta osztódással szaporodnak mikor is megszűnik az eredeti lény és két teljesen új lény jön létre belőle. A kapu mágikus potenciáljának hála a legerősebb fénylény elkezdett egyre nagyobb energiákat magába gyűjteni. Jelenleg már egy 5-6 méter magas Wystyről beszélünk, aminek mérete folyamatosan nő, és akinek a széthasadásakor több száz méteres körzetben elpusztul minden, ahogy több száz új lény jön létre. Akik tevékenysége teljesen kiszámíthatatlan, de jellemükből fakadóan nem jelent biztonságot a kapu egyik oldalára nézve, sem ha rászabadul és elkezdi az energiáját magában felhalmozni. Aki nem hal bele a „születés” által felszabaduló tűz és villám hatások által kísért pusztító tevékenységbe azt az új lények és a régiek ösztönei által vezérelt támadás fogja magával ragadni.

Nandahala:

A városépítési munkálatai folyamatosan haladnak. Egy látomás, vagy mondhatni jóslat alapján kezdték el a tó közepén felhúzni a városukat. A tó szívében található egy sziget, amin valaha volt Crantai romok porladtak mikor ideérkeztek a barbárok. Ezektől a romoktól kiindulva kezdték el megépíteni a városukat, Nandahalat.

Emberöltőkkel ezelőtt fél tucat tongoriai sámán elhagyta szülőföldjét, mert megtudta, hogy az egyik nagyhatalmú boszorkányhercegnek, Nahumiélnek, a Traidlan-hegységtől nyugatra eső

Fenyvesföldön állt a palotája. Ennek romjai a térképen látható középső tó vize alatt vannak. A nyelvi hasonlóságok alapján rájöttek az ő elkorcsosult népük és a vidéken élő emberek közti rokoni kapcsolatra, és elmesélték a fenyvesföldieknek, hogy ők is Cranta örökösei. Megismertették őket a nekroszerafizmussal, de a természethitet nem tiltották be, mert van helye és létjogosultsága az elhunyt ősök imádata mellett (Tongoriában ugyanis nincs természethit). Azaz ha egy törzsi vadász az elődökhöz kíván szólni, akkor egy nekroszerafista sámánhoz fordul, ha a természet erőihez, akkor egy természetsámánhoz. Munkamegosztás a „papság" között, ha úgy tetszik. Kölcsönösen elismerik egymás hatalmát. A nekroszerafisták idővel megismerték a naphasítók nevű ork törzset is, mert a fenyvesföldiek már évszázadok óta véres háborúkat vívtak velük. Ez addig folytatódott, míg egyszer egy fogságba esett nekroszerafista sámán nem mesélt a naphasítóknak egy orkról, aki a crantaiakért küzdött. Az énekmondók egyből rájöttek, hogy ez a legendás gar Bokkar. A két faj békét kötött, és szorosabb kapcsolatba került, mert van egy közös pont a történelmükben, aztán az orkok imádkozni kezdtek gar Bokkarhoz, és kiderült, hogy néhány leszármazottja is él a törzs tagjai közt, úgyhogy most megint vannak sámánjaik.

A karakterek viharverten érkeznek ide, a felszerelésük habár kicsit megrongálódva is, de megvannak. Viszont éhesek, fáznak és éppen elegük is lehet már a viszontagságokból, jól jöhet némi civilizáció. A város nem azt a tipikus városképet adja, amihez szokhattak és főleg teljesen más képet fest egy Kahre fejlettsége után. Az emberek sokszor mosdatlanok, annak dacára, hogy a városuk egy tóra épült. Rengeteg állat van az utcán és mindenki hangosan kiabálva próbál érvényt szerezni véleményének. Emberek hangos szóval próbálnak eladni akár csak egy darab halat is, az örömlányok feszélyezetlenül kínálják fel bájaikat az ide látogatónak, vagy akárki fia-lányának. Az alaposan szemlélődő még ork-félork nőket is találhat a kínálatban. Elfogadnak külhoni aranyakat is, de a helyiek elsősorban áruval fizetnek a szolgálataikért. A város levegőjében keresztezi egymást a szesz-hugy-fekália és különleges fűszerek édeskés, kellemesnek nem feltétlen nevezhető bukéja, így adva egy tipikusan orrfacsaró kesernyés levegőt az amúgy is nagy melegtől kipárolgó tónak. A város északnyugati részén kis parcellákban földművelés is folyik, amolyan úszó kertekben termelnek kisebb nagyobb mennyiségben fűszer és más konyhára való növényeket, amikből

előszeretettel csemegéznek a helyiek. Délnyugati fertály felé látogató karakterek láthatják, ahogy több kisebb-nagyobb téren gyakorlatokat végeznek harcra termett férfiak és nők. Mozgásukon és izomzatukon látszik, hogy beleszülettek ebbe a mesterségbe, a gyakorlatozó felét orkok adják, de látszólag nem okoz fennakadást, hogy a két faj egyedei együtt edzenek. Folyik itt mind testedzés mind hadászati gyakorlat is.

A város közepén jól láthatóan minden pontról emelkedik fel a romokra felhúzott kőfalak, melyek a város négy vallásának megfelelően a négy sarkon fél falként veszi körbe a szent helyet. Elkülönítve a négy vallást mégis összekötve. A térkapu is itt fog nyílni középütt egy mozaikokból kirakott hatszög alapú fellépőn. Az orkok gar Bokkart imádják. Az emberek a természetet és Cranta egykorvolt hőseit is tisztelik (természetsámánjaik és nekroszerafista sámánjaik, azaz boszorkánymestereik is vannak). Cranta hősei között gar Bokkar is szerepel, tehát a felmagasztosult ork bajnok tisztelete a híd a két faj között. A traclon család Logét, a királyukat tiszteli, aki ”életet sarjaszt a kősivatagból, s kacagása eszét veszi a későn jött népek gyermekeinek”, ám nincs szakrális hatalommal rendelkező papjuk.

A legfőbb vallási vezetők:

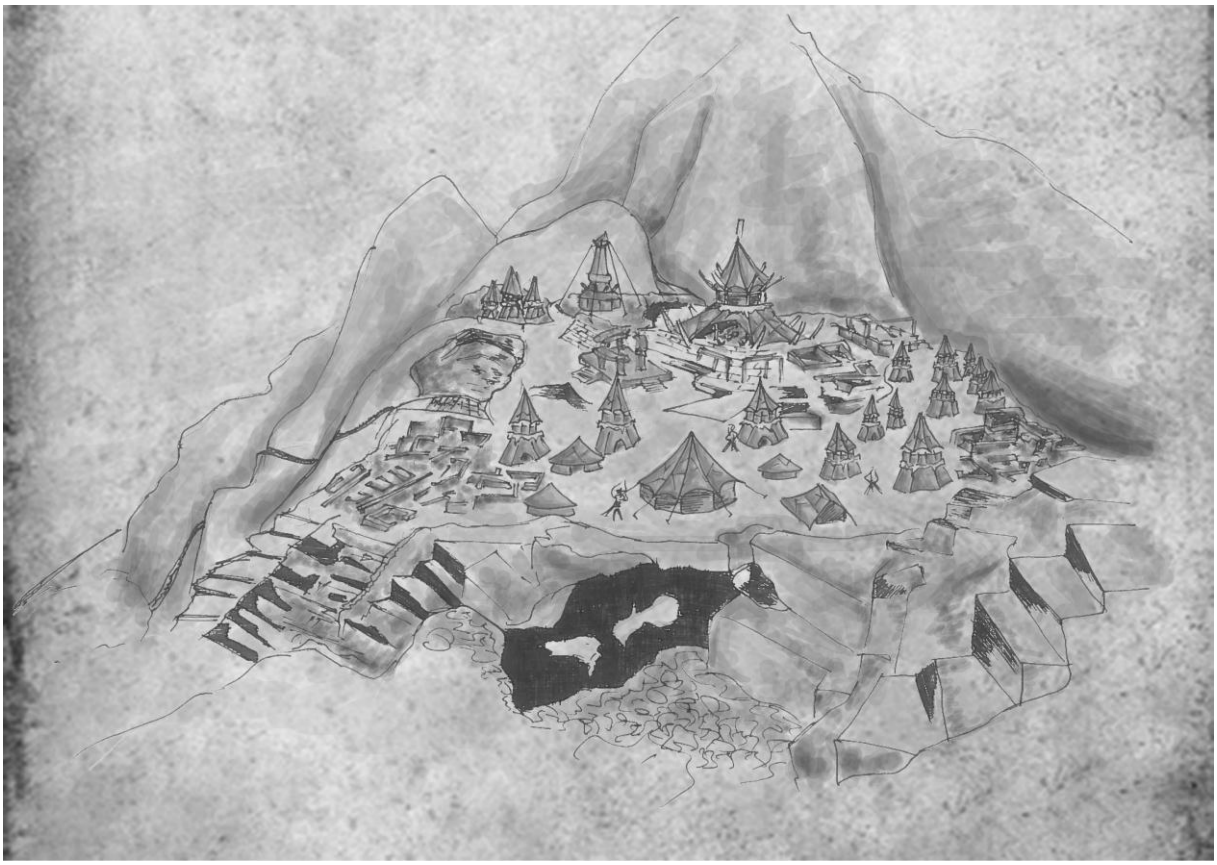
- Argaruk Gorbwha, félork gar Bokkar-sámán
- Yenahum, nekroszerafista sámán
- Ponaka, természetsámán
- Adoniram, gar Bokkar-pap

A városnak a tóra épült része az csak amolyan központi rész, rengetegen laknak a környező erdőkben, tisztásokon félnomád életmódot folytatva. A parton is több kunyhó emelkedik sok esetben pallóval összekötve a többivel. Mondhatni szépen körbelakták már a várost.

A karaktereknek kell némi idő, hogy pihenjenek a városban, de ne hagyd őket túl sokáig, találkozhatnak a Lánctörőkkel, akiket szintén erre hozott jó vagy rossz sorsa. Ha játszották a korábbi kalandot már találkozhattak a Lánctörők csapatával, ha nem akkor mesélőre van bízva, hogy miképp viszonyulnak a kalandozók egymáshoz. Fontos, hogy a lánctörők nem egyszer járták már meg, így igen bizalmatlanok más kalandozókkal kapcsolatban.

A városban többször futhatnak bele kisebb nagyobb kulturális eltérésekbe. Ami főleg abból fakadhat, hogy már szépen elegyedett a nomád és az ork kultúra, és mindezt csak jól megkeverte az északi kereskedők által behozott szokások.

Batböldin:



Batböldin a világ zajától távol eső kis hegyi település, ami egy egykori város romjaira épült rá. A hegyekben egy szirtre épült, ami jól védhetővé tette a helyet az oda letelepülő nomádoknak fajtásaikkal szemben. A város egy Démonikus Ó-birodalomból fennmaradt örökség, ami már csak fakón mutatja az elmúlt birodalom egykori hatalmát, kivételt, képet talán alóla a hegy vonulatán lévő néhány groteszk démont ábrázoló dombormű, ami akkor válik a szemlélő számára láthatóvá. A futónövényekkel benőtt romok és az átépített házak már inkább békés nomád faluként ékesítik Dél- Ynev tájait, mint az erő jelképeként.

Az itt lakó nomád törzs, portyázó életével felhagyva választotta lakhelyének ezt a kietlen romvárost néhány évszázaddal ezelőtt, nem is sejtve, hogy lakhelyüknek központjában ősi mágia honol. A terület központi, jól látható eleme egy lépcsőzetesen kialakított emelvény, aminek tetején egy boltív ékeskedik, amit talán az idő vasfoga kevésbé tépázott meg. Ez egy ősi mágiával táplált térkapu, aminek a funkciója az Óbirodalom bukásával a feledésbe merült. Ezt manapság szertartások lebonyolítására használják a helyiek, mert a sámánok is érzik azt az egyre csak növekvő energiát, amit magából ont az építmény, de ők ez a szellemek megnyilvánulásának ítélik meg. Ez évről évre csak erősebb és lassacskán a hétköznapi emberek is érzik, hogy a levegőben terjeng valami. Új- Pyarron is felfigyelt a jelenségre, és

kíváncsiságtól hajtva egy kémet Oyunát, Ellana felszentelt papnőjét, hogy vegyüljön el a nomádok között.

Hogy kerülnek képbe a játékosok:

Ugye két szálon kerülhetnek a játékosok a kaland cselekményébe. Az első északi lehetőség egyértelmű, hiszen a korábbi kaland pont ott ért véget, hogy kivergődnek a város előtt nem sokkal a játékosok, így a városba beérve ott lehet folytatni ahol abbamaradt.

A másik szál szerint viszont a Falka bízza meg a játékosokat, mint jól bevált és erős ügynökeit, hogy vegyék fel a kapcsolatot Oyunával a helyi ügynökükkel, aki Ellana papnője és derítsék ki mire fel az aggodalom, mi az a mágikus tevékenység ott délen! Térkapuval érkeznek a városba.

1. Ciklus

Ebben a ciklusban a két csapat teljesen külön szálat kap. Feladat, hogy kicsit megismerjék a városukat és, hogy elfogadják őket a közösségben. Nincs könnyű dolguk ugyanis a közös nyelvet csak néhány világlátottabb ember, kereskedő beszéli mindkét városban ők is törve. Az északi népek nyelvének eredetére rájöhet az, aki a Crantai ősi nyelvet Af-on beszéli, illetve pár szót kivehet, és ha megerőlteti magát esetleg társalgást is folytathat, ha rendelkezik a Crantai ősi nyelv Mf-ával, természetesen az ork nyelvet, ha valaki beszéli, az megértheti az itteni ork lakosságot is. A déli népek nyelvét, ha a karakter beszéli a nomádot, akkor 1-el alacsonyabb fokon megértheti, hiszen ez csak egy idegenebb dialektus.

Északi vonal:

A karakterek a városba érve megcsodálhatják annak minden kínálatát és szépségét. Nyugodtan oszd meg velük Nandahala mindennapjait, az utcai árusoktól kezdve a két nép együttélésén át, fussanak össze egy óriással is, aki kovácstermékeket árul. Mikor kezdenek kicsit belefáradni a városba, vagy akár az éjszaka folyamán, az utcán botoljanak bele egy orkba, aki rongyos köpenyt hord, alatta nehéz fejszét. öt társa van, és felfigyelhetnek a karakterek az arcán található furcsa tetoválásra, vagy akár fegyverének nem ideillőségére. A Kahre környékén látott orkok a látók törzsének páriái (túlnyomórészt gar Bokkar-imádók), akik a legendás Birak gal Gashad egyik utolsó parancsát teljesítik. Azt a feladatot kapták, hogy a viharkeltők barkjain utazzanak a Fenyvesföldre, hogy egyesítsék a kicsi, szétszórt fenyvesföldi ork törzseket. Egy sámán, Hrog Wuggdarr, a Könnyontó vezeti őket, akit különösen éles elmével áldott meg az élet. Ő találta ki, hogy ideig Kahre egyik bűnszervezetének dolgozzanak; árut csempésztek a környező városállamokba, fizetség gyanánt pedig vasat, fegyvereket és élelmet kértek. Miután Hrog

elegendőnek találta a felhalmozott készletet, északnak fordultak, és a Talgát követve a fenyvesföldi törzsek felkutatására indultak. Nandahala puszta léte és az ork-ember szövetség vörös posztó a szemükben, azonnal hadat üzentek a „hérosz emlékét bemocskolóknak”. Azt tervezik, hogy megölik mind a félork sámánt, mind az emberek gar Bokkar papját. Ha a karakterek nem érdeklődnek különösebben iránt uk, akkor szúrják ki őket az éjszaka közepén, ahogy a városban osonnak mikor annak utcái teljesen üresek. Nem könnyű észrevenni őket, ahogy árnyékról árnyékra settenkednek. Első útjuk az idősödő gar Bokkar sámánhoz vezet, amit a karakterek láthatnak, ha nem érnek oda időben vagy nem állítják, meg őket álmában megölik, majd továbbmennek a paphoz, aki lángra lobbantva az épületet képes egy kis időt nyerni, de az ő sorsa is meg van pecsételve a játékosok hathatós segítsége nélkül. A pária orkok értékeit majd a függelékben találhatod. Amennyiben a játékosok sikeresen óvják meg egyik vagy akár mindkét szellemi vezető életét, a város hálás lesz nekik tettükért.

Déli vonal:

Elsőnek Oyunával kell találkozniuk, ami nem, lesz könnyű feladat mivel kiléte ismeretlen és a pontos álca érdekében nem is fedi fel magát, fontos, hogy a papnőt Negüi-ként ismerik a városban. A kalandozók csak annyit tudnak, hogy egy Ellana papnőt kell keresniük, aki feltehetőleg álcázta magát.

A kalandozók egy térkapun keresztül érkeznek a romvárosba, ami felforgatja a kedélyeket. Mindenki furcsán tekint a jövevényekre és először ijedtükben agresszívan reagálnak a jövevényekre, fegyverekkel hadonásznak és a bátrabbak esetleg tettlegességig is fajulhatnak, de mikor igazán veszélyes kezd lenni a helyzet és nem tudják kimagyarázni magukat a kán, megérkezik az ifjú sámánnal és a feleségével, hogy megnézze, mi történik. Ha a kalandozók a papnőről kérdezik, nincs tudomása róla, hogy ki az, nevét sem hallotta sosem.

Tovább rontja a helyzetet, a nyelvi nehézségek, mert a faluból csak néhány világlátottabb ember és a papnő beszéli a közös nyelvet, illetve nagyon törten a törzsfő és az ifjú sámán is. Mivel a papnő nem szeretné, hogy a kalandozóknak bajuk essen, és elsőre is megérti, hogy miért jöttek, rábeszéli a kánt, hogy ők biztosan jó szándékúak, így ne zargassák őket. Egy szemfülesebb és jobb hallással rendelkező játékos kiszúrhatja, ahogy susmusolnak. A törzs másik fele az ifjú

sámán, Otgonbayar felé hajlik, aki viszont rossz ómennek véli a karaktereket mindig csak zöjgnek (idegeneknek) hívja őket. Ha a karakterek úgy álnak hozzá akár foglyul is ejthetik őket, de természetesen Oyuna sem szeretné ezt. Ha sikerült dűlőre jutniuk akár meghívást is kaphatnak az esti lakomára. Ahol is ünnepet ülnek a másnapi viadal tiszteletére, ugyanis Timurt, a város bajnokát (baturját) kihívás érte és ilyenkor nomád szertartásokkal és fogadkozásokkal biztosítják egymást és a szellemeket a tisztességes párviadalról, és hát ez egy újabb alkalom a kikapcsolódásra. A két fél fogadalma után a kiürített és összetört korsókból jósol az ifjú sámán, aki rossz óment lát a cserepekben megírva.

A vacsora kezdetekor egy játékos felfigyelhet, hogy a bajnok ételét valamiféle növénnyel preparálják. Ha nem tesznek semmit, akkor másnap kábán kell kiállnia és elveszíti a címét. Így az új batur nem lesz más, mint az ifjú sámán jelöltje és embere.

Ciklus befejezése:

A ciklus befejező momentuma, az hogy hatalmas mágikus tevékenységgel megnyílnak a városokban a térkapuk. Mesélőre bízzuk, hogy ő miképp képzeli el a térkapu kinézetét, de legyen látványos, akár 2 társzekér is átfér rajta akkora méretre. A mágiahasználók számára megterhelő lehet a felszabaduló nyers mágikus energia, ahogy a kapuk egymásba nyílnak. Hasogató fejfájást eredményez, ami folyamatosan erősödik, mivel elméjük túltöltődik mágikus energiákkal, ha nem használják el és vezetik le az elméjüket feszítő mana-pontokat akkor a folyamatosan fogja rombolni a szervezetüket, amíg le nem apad a normális szintre. Ez a hatás egyszeri, tehát ha a kapu megnyílik minden varázshasználó elméjébe 3k10 mana-pont kerül, ami meghaladhatja a maximumot. Óránként 2-vel csökken ezeknek a száma, míg el nem éri a maximumot, amit a karakter elméjében tárolni képes, ez óránként 1k6 Fp veszteséget okoz (6 esetén 1 Ép-t is)

2. Ciklus

Ebben a ciklusban szépen össze is lehet ültetni a két csapatot, hiszen itt folyamatos interakcióban lehetnek egymással. Javallott a két mesélőnek közösen mesélni nekik, persze ha valami oknál fogva szétválnak, a játékosok kiváltképp jól jön a két mesélő. Itt fontos, hogy figyeljünk, hogy az idő egyszerre haladjon a két csapatnál!

Midőn megnyíltak a kapuk először érdeklődve a legbátrabbak kelnek át rajta, majd mikor látják, hogy az biztonságos felveszi a két nép a kapcsolatot. A probléma, hogy nem igazán képesek egymást megérteni. Mivel a népek vezetői közös nyelvet egyáltalán nem vagy alig-alig beszélnek, a két oldal játékosai itt jönnek a képbe. De az első reakciója mindkét tábornak az, hogy erővel reagálnak a másik félre. Az első meglepetést néhány villongás és kisebb csata követi mire egyáltalán leülnek tárgyalni a történtekről. A játékosok részt vehetnek mind a harcokban mind a tárgyalásokban. Északi társaságot a megmentett sámánok kérhetik fel, hogy mint külsős felek legyenek jelen a tárgyalásokon, délieket pedig maga Oyuna kérheti meg arra, hogy legyen a segítségére.

Remek alkalom, hogy a két csapat interakcióba kerüljön egymással illetve a másik városba. Feltehetőleg a városhoz hasonlóan próbálgatni fogják egymás erejét.

A tárgyalások előrehaladtával sikeresen rájön mindkét fél, hogy többet érnek, ha megpróbálnak együtt működni és egyfajta kereskedelmet, közös elképzeléseket kezdenek kialakítani. A kezdeti agresszív szembenállást elkezdi szépen lassan egy kis békítő folyamat átvenni. Este csak néhány katona mulatozik közösen, esetleg kisgyermekeket látnak együtt játszani.

Mikor már egész jó úton vannak, a tárgyalások akkor esik be a városba egy lámapásztor, akit csak Külhoniakkal Hálónak emlegetnek, és aggasztó híreket hoz, hogy valamiféle szellem sereg közeledik a város felé és elevenen megsütötték a fél nyáját, másik fele szétszaladt. Őt magát is súlyos égési sérülés érte, éppen, hogy el tudott menekülni, valamiért felhagytak az üldözésével.

3. Ciklus

Ebben a ciklusban újra szét fognak válni a karakterek.

Ki kell vizsgálni a lámapásztor történetét, meg kell nézni, hogy mégis mi okozta neki a sérülést és milyen szellem seregről hadovál. Könnyen gondolhatná az ember, hogy csak össze vissza hadovál, de a sérülései és őszinte rémülete miatt nem sok kételkedő akad. Az ifjú sámán természetesen a játékosokat okolja.

Egy felderítő csapatnak ki kell mennie és utánajárni a dolgoknak. A két város vezetői viszont nem bíznak meg egymásban maradéktalanul, ezért mindkét oldalról azt javasolják, hogy a felderítő csapatba mindkét város adjon embereket. Szedd, szét a csapatokat mindkét csapatból legyenek karakterek a felderítő csapatban. Ezennel újra szétválnak a játékosok útjai.

Felderítő küldetés:

Rá lehet játszani, hogy éjszaka van, az erdő furcsán csendes, persze a nagy mágikus aktivitástól és a Wystyktől nem igazán akarnak az állatok maradni. Találhatnak egy embert, aki a napokban megütközött velük, de a családjából csak ő maradt életben és ez teljesen az eszét vette. Becsapdázta a környéket, megtámadja a csapatot. Néhány bukócsapdát helyez el karókkal, és egy farkas csapdát is. Amikor beleesnek, egy csapdájába ő a fák fedezékéből íjjal rájuk támad, de csak 1-2 lövés erejéig utána menekülőre fogja. Közelharcban nincs esélye a csapat ellen, ő egy sima erdei vadász viszont teljesen eszét vették a történtek. Paranoid és lázálmos cselekedetei miatt lehet veszélyes csupán. Meg lehet tőle tudni, hogy merre tanyáznak a Wystyk, de retteg a helytől és mindenkit az ő csatlósuknak képzel szegény pára. A Wysty barlang egy kísérteties hely, patak fut végig a barlang közepén, enyhén bizsergő érzést kelt,

beljebb érve már FPt is sebez, ugyanis a Wystyk villámmágiájuknak hála a mélyéről feljön az elektromosság. A barlang mélyén találhatják a Wystyket tanyázni és valamit csinálni, mintha körültáncolnának egy hatalmas éteri fénnyel égő alakot, sokkal nagyobb és fényesebb, mint a többiek és folyamatos energia kisüléseket produkál. Ezen felül mintha alakja folyamatosan lüktetne és különböző szembántó színekben játszana. Ha a karakterek, ügyetlenek és felhívják, magukra a figyelmet akkor rettenetesen agresszívan reagálnak a lények, minden erejükre szükségük lesz, ha meg akarnak lógni. Ha nem merészkednek, túl közel természetesen megúszhatják egy 3 fős visszatérő csapattal kifelé menet!

A városban maradottak:

A mágikus tevékenység nem csupán a pyarroniak figyelmét keltette fel az elmúlt időszakban. Két másik társulat is elküldte az embereit, de sokkal kevésbé békés célokkal. Kránból egy 4 fős sequadiont küldtek a helyszínre, hogy nézzék, meg mi folyik itt és szüntessék meg a tevékenységet. Az ő feladatuk egyszerű, elpusztítani a kaput, az viszont, hogy a kapu elpusztítása milyen hatással van a városra azzal már sokkal kevésbé törődnek.

A másik társulat Nyama Jichoból érkezik. A város őrségéért felelős Khálok idős vezetője álmot látott, melyben egy kapun át démonok százai özönlenek a világra. Habár a látomás nem pontos a szó szerint vett értelemben, de túl messze nem is áll a valóságtól, így ide küldte 4 legjobb harcosukat, hogy a kaput pusztítsák el.

A macskalényekről említést tesznek a régi legendáik és az ifjú sámán egyből rájuk ismer a régi történetekből, és biztos benne, hogy őket a szellemek küldték, hogy segítsenek rajtuk a nehéz időkben. Ez még akár igaz is lehetne, de a khálok egyetlen célja, hogy a kaput elpusztítsák, és mint olyanok ehhez csak a direkt fizikai utat ismerik. Eléggé szótlanok pedig beszélik a közös nyelvet is csakúgy, mint a nomádot, tekintetük eltökélt és egyenesen tartanak a kapuk felé. Ha valaki meg akarja, őket állítani erővel teszik félre az útból, mindenféle társalgást elvetnek és csak egy dolog lebeg a szemük előtt, hogy a kapunak pusztulnia kell. Ha egy hozzáértő alaposan megfigyeli őket, valami nagyon nem stimmel a társasággal, és ha asztrál síkon vetnek rájuk egy

pillantást, akkor láthatják, hogy egy asztrális fonál feszül közöttük (darabja 60E) és valaki között nem látják a végét.

A krániak az árnyakban maradnak és a transzcepszük befolyása alá került a khál társaság. Amíg nem muszáj nem fognak fellépni direkt. A khálok nekiállnak fizikailag elpusztítani a kaput, amivel ugye együtt jár az is, hogy nem fognak tudni átjutni az itt ragadtak. Ahogy neki állnak ledönteni a kapukat abból nyers mágikus energiák kezdenek csapkodni és elhamvasztanak egy-két embert. Mindezek ellenére sem állnak le a khálok és ha nem lép valaki közbe összeomlasszák a kapukat és azok elpusztítják mindkét várost. Ha felszólítják, a macskalényeket azok ügyet sem vetnek rájuk. Ha fizikailag próbálják őket megállítani, akkor fog közbelépni a 3 kráni fejvadász és a varázshasználó (jelenleg csupán 30 manával rendelkezik).

Ha sikeresen megállítják őket a transzcepsz vért köhögve, érezve, hogy mindjárt itt a vég vigyorogva mondja el nekik, hogy:

- Bolondok a pusztítás még így is kisebb lett volna, mintha ideérnének ...

Nem sok ideje van a karaktereknek pihenni, hiszen vissza fognak érkezni a felderítők. Adj nekik időt, hogy átbeszéljék a történteket és a lehetőségeiket. Mert most jön még csak a neheze, hiszen lassan de biztosan közelednek a Wystyk.

4. ciklus:

Elérkezünk, a tetőponthoz ahol már tényleg kezdeni kell valamit mind a közelgő lényekkel, mind a kapuval. Az első kétségbeesésében hamar a pánik felé terelődik a hangulat, de szerencsére a város vezetői ezt nem engedik. Oyuna megkéri az öreg sámánt, hogy gondolkodjon, csak kell lennie valami megoldásnak.

Létezik is megoldás, de az öreg sámán nem igazán örül neki, nagyon nehezen fogja kibökni, unszolni kell. Elkezdi mondani, hogy lenne itt valami, de az túl szörnyű inkább nem. De persze ha elég sokat unszolják és hatnak rá el fogja árulni mire gondolt.

Elmeséli, hogy régi történetek alapján fellelhetőek régi táblák a sámánverem mélyén melyek rejtenek nagyhatalmú mágiákat, hiszen a történetek alapján, amiket még gyerekként hallott ismer olyan jeleket, amik hasznukra lehetnek, de oda ő le nem merészkedik érte. Különben is, ha sikerül is megtalálni, az ő hatalma egyedül vajmi kevés ahhoz, hogy egy ilyen ősi varázslatot elmondjon, és meg kell tanulnia azt másnak is, hiszen a kapu másik felén is el kell majd hangoznia a varázsszavaknak.

Hatalmas mágikus energiákra lesz szükség, ami azt jelenti, hogy legalább 10 erőteljes emberre szüksége van, hogy az életerejüket felhasználja, 20, ha nem akarják őket holtan látni! És ugyanerre szükség van az északi oldalon is, de erre találnak más megoldást Yenahum és társai, de erre szükség lesz néhány kalandozóra, ezért újra szét kell válnia a csapatoknak, tetszőleges elosztásban.

A sámán verem:

A sámán jurtája mögött egy régi, beomlott szökőkútból kialakított sámánverem van. Nagyon régen, amikor a jelenlegi sámánt választották és az avató szertartást tartották ledobták egy mély gödörbe, hogy az őt megszálló démonnal hadra keljen, és ha túléli, méltóvá válik. Viszont a misztikus viadal anno sötét, asztrális lényeket is vonzott a gödörhöz. A gödör egy alagútba vezet, ami folyamatosan felébreszti a karakterek legsötétebb félelmeit és rettegéssel tölti el a szívüket. Ahogy egyre mélyebbre haladnak elkezdik érezni a gödör ártó kisugárzását. Játéktechnikailag és gyakorlatilag is a Démoni Birtok nevű boszorkánymesteri varázslat hatása él lent (körönként k6 Fp sérülés). A sok itt pusztult lélek viszont nem veszett el nyomtalanul. Ahogy befelé haladnak a falból tüskés csápok, karmos kezek kapnak a karakterek után és ragadják meg a lefelé ereszkedő karaktereket. A padló is síkos, a lejutás egyre nehezebb, ahogy lábukba, karjukba, hátukba marnak és rájuk kapaszkodnak a végtagok (körönként k6 Fp sérülést okozva a játékosoknak –ha kevesled, növeld nyugodtan-, páncél levonódik), és érzik, ahogy a terület folyamatosan szipolyozza ki őket. Megsürgethetik a lejutás, de így is több kör mire lejutnak, a viadalok helyszínére, dohos, penészes vér és ürülékszag terjeng lent egy ovális nagyjából 6 láb széles teremben, melynek a falán találhatóak a táblák. 5 darab egyenként 5 font súlyú kőtábláról van szó, amivel még vissza is kell jutni, ami legalább ugyanennyi időt vesz igénybe.

Ha sikerül megszerezni a táblákat és kijutni, az öreg sámán már könnyen kiválasztja azt, amelyikre szükség van és meg tudja tanítani az északi város sámánjainak a szükséges szavakat. De ez idő és a varázsmunka is idő! Amiből már nem sok van hátra.

Nahumiél koponyája:

Yenahum elmeséli, hogy az együttes mágikus hatalmuk sem biztos, hogy elegendő lesz, de van egy megoldás, amihez eddig nem akartak folyamodni, de kénytelenek lesznek.

A rituálé befejezéséhez szükség van annak a crantai boszorkányhercegnek a koponyájára is, aki a kaput létrehozta. A csontok a tó mélyén nyugszanak, a nandahalaiak tudják, hogy hol, de eddig nem bolygatták a kyrek elleni harcban elesett nagyhatalmú boszorkányherceg nyugalmát. A koponyát nem könnyű megtalálni, 20+1k10 körbe telik. Sajnos Mf-ú Úszással is csak annyi körig bírják víz alatt, amennyi az Állóképességük. De egy felfújt és lezárt bőrtömlő csodákra képes (+6 kör), vagy mágikus trükkök. Ha elfogyott a levegőjük, elájulnak, és egy perc múlva megfulladnak. A keresés lerövidíthető, ha valamilyen fénymágiát (bárdmágia, Szent fény, varázslói elemi mágia).

Szertartás:

A batböldini térkapu meggyengítéséhez egy a Démonikus Óbirodalom idejéből való kőtáblát kell felkutatni, ami a sámánverem mélyén hever. Az öregsámán ismeri a démonok velejéig gonosz, titkos nyelvét, elkezdi felolvasni a szövegét. A démoni nyelv szavaiban ősi rettenet bujkál, amely minden halandóra hatással van, páni rémületet okoz (7 E, mint a démonok kisugárzása, ami ellen csak az alap ME érvényesül). Ráadásul 20 lábnyi körön belül a papi mágián kívül minden varázslatot szétzilál. A mana hálóra kifejtett szentségtelen hatását minden 40 lábon belül tartózkodó varázstudó érzékeli. Mint fentebb írtuk, erős szellemi és fizikai megterhelést ró a felolvasóra. Ez a játék szabályaira lefordítva azt jelenti, hogy minden kiejtett szó után veszít 1 Fp-t, minden 10. szó után pedig egy Ép-t és egy Akaraterő-pontot. A mágikus szöveg nem túl hosszú, de addig kell ismételni, míg a varázsmunka el nem éri a hatását, ezért újra és újra el kell mondani! De ezt az életerőt mástól is kölcsönözheti. Az öregsámán és az ifjú sámán összefogásával megkezdik a kántálást, a köréjük gyűlt emberek életerejét felhasználva, hiszen nem veszíthetik eszméletüket, mert akkor oda az utolsó remény!

A nandahalai sámánok előhozzák az őseik kunyhókban, láncokon őrzött koponyáit, és hangos kántálásba, dobolásba kezdenek. A táncoló, crantai neveket soroló, révületbe esett emberek körül tejfehér, homályos szellemalakok jelennek meg, a régmúlt fantomjai, az orkok – gar

Bokkar vér szerinti leszármazottai - pedig felharapják a vaskos alkarjukon lévő vénákat, hogy primitív rúnákat rajzoljanak sámánőseik koponyáira.

Természetesen a csapatokban található mágiatudók is csatlakozhatnak a varázsmunkához, ezzel csökkentve a szükséges időt és meggyorsítva a kapu bezárását, hiszen az idő az, aminek szűkén vannak.

Ostrom:

Oyuna és néhány északi pap körbe jár és isteneiktől kapott hatalmukkal megáldják, annyi harcos fegyverét amennyit csak tudnak, hogy hathatósan vegyék fel a harcot a támadó Wysty hordával. Habár a mágiatudók megtesznek mindent így is fel kell tartaniuk a lényeket. Mivel repülnek, a kapu mindkét oldalán megtámadják az embereket és megpróbálnak a varázshasználók közelébe férkőzni, hiszen érzik, hogy gyengítik a kapu erejét.

Nyolc körig kell kitartania a játékosoknak illetve minden mágiahasználó után, aki tőlük segíti a munkát egy körrel kevesebb ideig. Távol kell tartani a kántálóktól a Wystyket, és minél távolabb tartani a vezetőjüket a kaputól, akinek az ereje mintha folyamatosan növekedne itt a kapu közelében. Hatalmas villám és tűzcsóvák tépázzák a környéket. Az alfa Wysty is kiveszi a részét a csatából, akit eltalál támadásaival 6k6 ot sérül, méretéből fakadóan 4-5 embert is elér egy támadással.

Ha sikerül befejezni a rituálét, akkor a kapu összeomlik az alfa Wysty minden összegyűjtött energiájával egyetemben. Miután ezt látják és felmérték a helyzetet nem fognak tovább maradni a környéken és az éjszakában fénynyalábokként távoznak a városból.

Lezárás:

Habár a kapu nem zárul be teljesen, az ereje majdhogynem összeomlik. Ez annyit jelent, hogy habár nyitva van, nem kellhet át rajta naponta egy embernél több, egyszerűen, ha a második ember belelép, nem történik semmi.

Ezek után a karakterek eldönthetik, hogy merre indulnak tovább, délnek vagy északnak! A továbbiakban megmarad egy kapcsolat a két város között, de mivel az átjárás csak nagyon korlátozott, nem jelenthet komoly kereskedelmi vagy katonai kapcsolatot közöttük, a varázshasználók pedig nem próbálkoznának meg a kapu újranyitásával!

NJK-k:

Nergüi Adarun/Oyuna, 5. Tsz Ellana-papnő:

Azért küldték ide, hogy folyamatos jelentéseket tegyen a falkának és a Pyar titkosszolgálatnak a helyi helyzetről. A cél az volt, hogy Pyarron keze ide is elérjen. Nergüi kiváló választás volt képzése és rasszbeli hovatartozása okán. Jellemében egy igen erős nő, nem igazán tűr ellentmondást, amit akar, eléri. Ezért viselte nagyon nehezen, hogy ide küldték. Először nem is akart jönni, dezertáláson gondolkodott, de aztán mikor lenyugodott rájött, hogy igazából ő tökéletes választás erre a feladatra, nomád származása miatt. Immár több mint 6 éve él a törzs körei között. Senki sem tudja az itteniek közül, hogy Ellana papnő, hiszen kémkedni küldték nem árulhatja el. Jelenleg a Khán második felesége, azért második, mert nem ajándékozta még meg gyermekkel így a hagyományok értelmében nem lehet első feleség, pedig mágiával és asszonyi fortéllyal már rég magába bolondította a khánt, csak hát az öröklés nagyon fontos. Ennek ellenére mondhatni elsődleges bizalmasa lett a nő. Nergüi felüdülésnek vette mikor a falka kapcsolatba lépett vele, hogy küldenek ide pár kalandozót a megerősödött mágikus tevékenység miatt. A csapat ideérkezte kor nem leplezi le magát, régóta vár külvilágból érkezőkre, úgyhogy kicsit játszadozik velük, egy kis változatosság a mindennapok nomádjai és lámái közé. Úgy gondolja ennyi szórakozás jár az elmúlt 6 évért!

Harcba nem fognak bocsátkozni a papnővel, nem is az a harcias alkat, plusz, mint a khán felesége harcosok védik az életét.

Shirangkhul Daikulu, a törzsfő:

A „medve szívű” cím viselője a nomád törzsben, saját nyelvükön „Machi” (ejtsd: Máácsí) ként szokták emlegetni, ez nagyjából a nagytiszteletűnek felel meg a pyarroni nyelvben. Shirangkhul egy igazságos törzsfő, ki mindig a népének legmegfelelőbb utat járja. A nép vezetését már generációk óta az ő családja végzi s szinte minden felmenője hasonló elvek alapján munkálkodott a törzs túlélése érdekében. Hatalmas termetű férfi, családapa, szerető férj, és tisztességes vezető. Népe szereti, és mindig hallgat tanácsára, utasítására, mert tudják, a törzsfő mindig az ő érdeküket képviseli.

Daikulu fiatalon, tizennégy évesen örökölte meg a címet apjától, kit öregségben, békében szólítottak magukhoz a szellemek. A fiatal fiú kezdeti uralkodását az Öreg Sámán segítette, jó tanácsokkal, és végtelen bölcsességgel vezetve, tanítva őt. Most hogy már a negyvenedik életévét is megélte, önálló, és kissé makacs természetűvé érett. Tiszteli a hagyományokat és nehezen lehet meggyőzni valamiről is. Az Öreg sámán „nyugdíjazása” fájó pont marad neki. Az ifjú sámánban pedig minden igyekezete ellenére nem tud teljes mértékig megbízni…

Annak ellenére, hogy uralkodása békében telt, jócskán vannak izgalmas és érdekes történetek a tarsolyában, javarészt vadászatokról. Igazi történetmesélő, és szívesen osztja meg meséit azokkal, akik megkérik erre.

Ruházata változatos, bár java részt prémek alkotják, az egyetlen dolog, amit mindig magánál tart az a pipája, melyben érdekes kesernyés illatú dohány izzik. Ez féltett kincse a főnöknek így nem hajlandó megosztani azt senkivel, de ha megkérdezik, van egy jó hosszú története erről is… A pipa a dédnagyapjáé volt és hozzá is igen kalandosan keveredett egy Dorani nagyvarázslótól.

Otgonbayar, 4. Tsz Nomád Sámán

Ifjúnak számít még tisztsége betöltésében, alig 7-8 éve a falu sámánja. Miután az öreg sámán úgy határozott, hogy az ifjú készen áll megvívni harcát démonával, vizsgáját siker koronázta és tanoncból segéddé vált. Ezt követően nem sokkal az öregen egyre erősebben jelentkeztek az idő vasfogának lelket és testet egyaránt tépő jelei. Az őrületbe borult részeges sámán helyét egyetlen tanítványa vette át. Tanulmányait kiválóan végző utódként foglalta el a magas tornyú füstablakos, feszített bőr borítású oszlopsátrat, melyben a gyógyfüvek látnokszerek és egyéb hasznos kemikáliák sokaságában gyakorolhatta mindennapi tevékenységeit. A fiatal jellemében erős, magabiztos, arrogáns sámán élvezhette az általános köztiszteletet mely igen magas rangjának köszönhető, de valahogy még sem fogadják (elsősorban a törzsfőnök) olyan hűséggel, mint ahogy azt ő saját bevallása szerint érdemelné. A falu lakossága vakon bízik benne, de a harcosok egy része inkább a törzsfő, mint az ő szavát hiszi még akkor is, ha tökéletesen egyet értenek az aktuális kérdésben. Ennek köszönhetően alakult ki az a helyzet is, amelyre kalandozóink érkeznek a faluba, miszerint a sámán bíztatva leghűségesebb harcos követőjét, hívja ki a falu bajnokát és győzze le a párviadalban így Otgonbayar hatalmát és tekintélyét még jobban stabilizálhatja a törzsi ranglétra második helyén. Nehezen hajlik véleményének megmásítására miszerint minden, ami jó azért történik, mert rend uralja a falu mindennapjait, és minden, ami rossz a kívülállóknak köszönhető. Ha tehetné, elkergetné még a vadászokat is a közeli erdőből, hogy saját életüket és a szellemek jóakaratát biztosítsa. Ezért nem bízik a kalandozókban és nézi igen rossz szemmel ittlétüket.

Zutur, 6. Tsz Nomád Sámán

Egy idős sámán aki Batböldin városának spirituális vezetője, az öregsámán. Nagyon megviselte a kor és a szellemek hatalma a testét is így kívülről inkább néz ki egy vénségesen öreg háborodott nomádnak. Pletykák és történetek ölelik körbe és az utóbbi időben elhidegült a várostól. Ez azért van, mert a kitörni készülő mágia mivoltát kutatja legtöbbször mély révületben. Lakhelyül egy régi barlangrendszert választott a hegy oldalában, ami még pont a

város része így gyakran hallani esténként kántálását és énekét. Nem sokan zargatják és ő sem gyakran mutatkozik így az ifjúsámán az, aki arcot is ad a mély spiritualitáshoz. Kettejük között az utóbbi időben ellentét húzódik és az Otgonbayar nem veszi jó néven ténykedéseit. Addig, amíg nem üt baj a kalandozók előtt nem is mutatkozik, csak történeteket hallhatnak róla, hogy a szellemek elvették az eszét. Ezt persze az ifjúsámán terjeszti, mert lehetséges, hogy át akarja venni a helyét. Amikor a térkapu kinyílik akkor lép elő, hogy ötletével segítse a szorult helyzetet mivel ő legutolsó révületében megálmodta az eljövendőt.

Timur, 4. Tsz harcos, a város Baturja (bajnoka)

A törzs legnagyobb harcosa, akit mindenki nagyra tart. Hosszú évek óta látja el a batur szerepét, amivel senkinek nem lehet gondja, mert azt a kevés veszélyt is, ami a várost fenyegeti, mindig elhárítja. A korral inkább csak tapasztaltabbá vált és az ifjú harcosokat nem találnak rajta fogást mai napig. Kevesen tuják róla, hogy ereje nagyját a kardja adja, ami mágikus. Méghozzá amikor értelmes lény véréhez ér 1-es rúnakardnak minősül. Amennyiben a karaktereknek sikerül megmenteni őt a vacsorakór, amikor meg akarják mérgezni nagy segítsége, lehet még az ostrom folyamán.

A Lánctörők kalandozó csapat:

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

Tagok:

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

Werin Miban 4. Tsz kardművész

Fabris Dalmon 3. Tsz renegát tűzvarázsló

Eren se Worudal 4. Tsz Ereni Kékköpenyes

Nandahala vallási vezetői:

- Argaruk Gorbwha, félork gar Bokkar-sámán
- Yenahum, nekroszerafista sámán
- Ponaka, természetsámán

- Adoniram, gar Bokkar-pap

A mágikus hagyományok:

- gar Bokkar ork, félork sámánjai (Ork sámánmágia)
- nekroszerafista sámánok (Kis Arkánum, Halál szféra)
- természetsámánok (Boszorkánymesteri mágia)
- maroknyi ember gar Bokkar-pap (Kis Arkánum, Halál szféra)

Argaruk Gorwha, 6. Tsz félork gar Bokkar-sámán

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

Yenahum, 6. Tsz nekroszerafista öregsámán

Zörgő csontú, beesett arcú matuzsálem, akinek sárgásbarna, aszott bőre van. Hosszú szakálla és ritkás haja ősz már, lehetetlen megállapítani a korát, éppúgy lehet hetven, mint száz esztendős. Ösztövér, a többi nadahalainál egy fejjel magasabb testét kékesszürke színű medvebőrbe burkolja. Hallgatag, és magának való, sokan félik, mert sötét hatalmat birtokol. Tanítványai látják el, még az ételt is megrágják neki.

Ponaka, 6. Tsz természetsámán

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

Adoniram, 5. Tsz ember gar Bokkar-pap

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

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

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

KÉ: 30

TÉ: 88

VÉ: 135

Kétkezes buzogány (Tám/kör: 1, Sp: 2k6+14)

Dargul Orakjar, 5. szintű ork énekmondó:

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

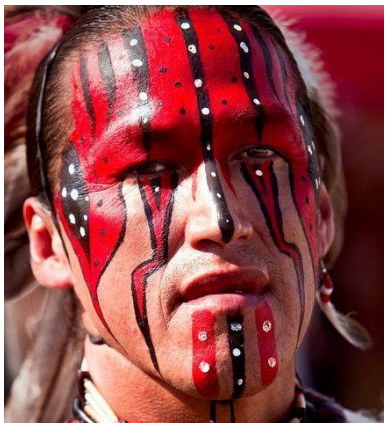
KÉ: 24

TÉ: 87

VÉ: 111

Két csatabárd (Tám/kör: 2, Sp: 1k10+4)

Amikon, 6. szintű harcos, a törzsfő:



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

KÉ: 34/31

TÉ: 87

VÉ: 135/111 (+15 az Ugrás miatt)

CÉ: 37

Csatabárd Munkadal 3-mal: (Tám/kör: 2, Sp: 1k10+1)

Rövid íj: (Tám/kör: 2, Sp: 1k6, Táv: 90 láb)

Állatbőr ruházat: SFÉ: 1

Dentrod

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

KÉ: 36/30

TÉ: 110

VÉ: 167/155

CÉ: 40

Fabunkó (Tám/kör: 2, Sp: 4k10+5)

Traclon íj (Tám/kör: 2, Sp: 3k6+4, Táv: 250 láb)

A páriák orgyilkos különítménye:

Ork harcosok, hat 3. Tsz-ű, válogatott pária harcos:

Erő: 17, Egészség: 16

KÉ: 23/22	AME: 0
TÉ: 66/68	MME: 1
VÉ: 115/117	Tüskés buzogány (Tám/kör: 1, Sp: 1k6+5)
Ép: 13	Handzsár (Tám/kör: 1, Sebz: 1k6+6)
Fp: 44	Pikkelyvért: SFÉ: 3

Fegyverhasználat (Tüskés buzogány vagy Handzsár) Mf, Fegyvertörés Af

Ork gar Bokkar-sámán, 4. Tsz-ű sámán:

Erő: 16, Egészség: 15, Intelligencia: 12

KÉ: 28	TÉ: 50

VÉ: 87 AME: 2

Ép: 11 MME: 4

Fp: 48 Béltépő (Tám/kör: 1, Sebz: 1k6+2)

MP: 23 Prémek: SFÉ: 1

Fegyverdobás Af, Hátbaszúrás Af, Herbalizmus, Mf, Méregkeverés/-semlegesítés Mf, Törzsi etikett Mf, Rejtőzés 33%, Lopózás 33%

Méreg: 7. szintű, 1k3 kör alatt ható fegyverméreg (Gyengeség vagy Görcs)

Kedvelt varázslatok: Káoszkard, Árnyékkorbács

Könnyontó Hrog Wuggdarr-nak, a páriákat vezető látó törzsbeli énekmondónak a parancsát teljesítik. Céljuk az eretneknek tartott gar Bokkar-sámánok meggyilkolása, hogy kivágott szívüket elvigyék a vezérük sátrába.

Abaka Khalja, 4. Tsz harcos

Cé: 37

Sp: 1k10

Egy negyvenes évei végén járó, testes férfi. Korán őszülő haját rövid varkocsba fogva hordja, melyet erős pofaszakállal egészít ki. Nomád vérének öröksége első ránézésre s látszik, a hideg szelektől ráncos bőre miatt idősebnek néz ki annál, mint valójában. Első felesége belehalt a vajúdásba mikor második fiát szülte. Néhány évre rá ő fogadta be a falujukat sújtó járvány elől menekülő asszonyt és lányát, s lett emiatt kitagadott a család. Azóta új felesége lett, akitől egy gyermeke született. Mikor a Wystyk kirajzottak pont az útjukban volt a házuk. Abaka későn ért vissza csak a távolból nézhette végig, hogy széttépik és megégetik családját, ez pedig teljesen eszét vette.

Külhoniakkal Háló, a lámapásztor

A falu mellett élő lámapásztor, aki manapság már inkább láma tenyésztő, mint állatterelőként foglalatoskodik, Gün' dalahj egy ráncos arcú szikár testalkatú kisöreg erős nomád jegyekkel arcán, még gyermek korában került ide édesapjával, aki szintén lámatereléssel és azok húsával kereskedett. A faluhoz nem fűzik, szoros szálak ezt mi sem mutatja jobban beceneve „külhoniakkal háló „valamint lakhelye, ami a falucska észak keleti „fennsíkján" található. Általában csak ostorának messze sikló visszhangját lehet hallani, amikor állatait összetereli

éjszakára. Az öreg jó barátságban van a törzsfőnökkel és egy két falubelivel, akikkel a kereskedést személyesen folytatja, de ezen kívül nem avatkozik a dolgokba, amik a faluban történnek.

Khál csapat:

Huzza, 5. Tsz Khál Harcos

Erő: 18	Érzékelés: 16
Szépség: 10	KÉ: 42
Gyorsaság: 22	TÉ: 81
Intelligencia: 10	VÉ: 113
Ügyesség: 21	CÉ: 11
Asztrál: 7	ÉP: 14
Állóképesség: 16	FP: 73
Akaraterő: 11	AME: 40 (épített)
Egészség: 17	MME: 41 (épített)

Rakhar, a Tőrkarom (kettőt használ): KÉ:55 TÉ: 97 VÉ: 135 T/K 3 (kétkezesen: 5) SP: 1k6 +2

Karmokkal: KÉ: 52, TÉ: 101, VÉ:133, T/K: 3 Sp: 1k6+4

Fontosabb képzettségek: Fegyverhasználat Mf, Hadrend MF, Etikett Af, Kínzás Mf

Khál harcosok, 3. Tsz

Ké: 29	Ép: 10
Té: 59	FP: 50
VÉ: 106	Sp: 1k6+4

Kráni Sequaton:

Flierra, 6. Tsz káoszfattyú Transzcepsz (Varázsló)

Erő: 14	Akaraterő: 18
Gyorsaság: 15	Asztrál: 18
Ügyesség: 13	Mp: 60
Állóképesség: 16	MME/AME: 49
Egészség: 15	Ép: 8
Intelligencia: 14	Fp: 41

Mozaikmágiát használ, mikor a csapattal találkozik akkor már fél manán van cserébe Sequadon-hálót tart fent a társain.

4. Tsz fejvadászok

Ké: 40	Ép: 8
Té: 68	Fp: 53
Vé: 121	Sequor sp: 2k6+4
Cé: 28	Rövid íj sp: 1k6+3

Wysty

Előfordulás: Ritka
Megjelenők száma: 1-3
Termet: E
Sebesség: 150 (L)
Támadó Érték: 90
Védő Érték: 150
Kezdeményező Érték: 90
Célzó Érték: 20
Sebzés: -
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: 28
Asztrális ME: immunis
Mentális ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: Kimagasló
Jellem: Káosz
Max. Tp.: 850

Ynev Jégvilágának ismert és félt, bár rendkvül ritka lényei. Külsejéről szinte semmit sem lehet elmondani: amikor megjelennek, csak egy alaktalan, bár pazar szépségű fénypacát lát az utazó. E folytonosan változó, pulzáló, örvénylő fénylény azonban, szépségét meghazudtolva, meglehetősen gonosz tettekre képes.

Mivel megjelenése szinte mindig csatába torkollik, azt hiszem, helyénvaló rögtön belevágni a közepébe – annál is inkább, mivel e lényekről a harci képességeiken kívül semmi mást nem mondhatunk.

A wystyk másodfokúan légies lények, így aztán mágikus és nemesfém alkalmatosságokon kívül mással nem sebezhetők. A mágia is csak igen korlátozott mértékben hat rájuk, csak a következő varázslatok hatásosak ellenük:

- A Szent Fény zavarja őket a célzásban és a támadásban, mind a TÉ-t, mind a CÉ-t lefelezi.

- A Villám- és Tűzmágia minden fajtája hatásos ellenük, de csak a normál sebzés felét sebzik rajtuk.

- Az Elemi Sötét rajtuk ellenben olyan hatással van rájuk, mint közönséges emberre a Tűzmágia, úgy kell kiszámítani a sebzését, mintha Elemi Tüzet varázsolnánk.

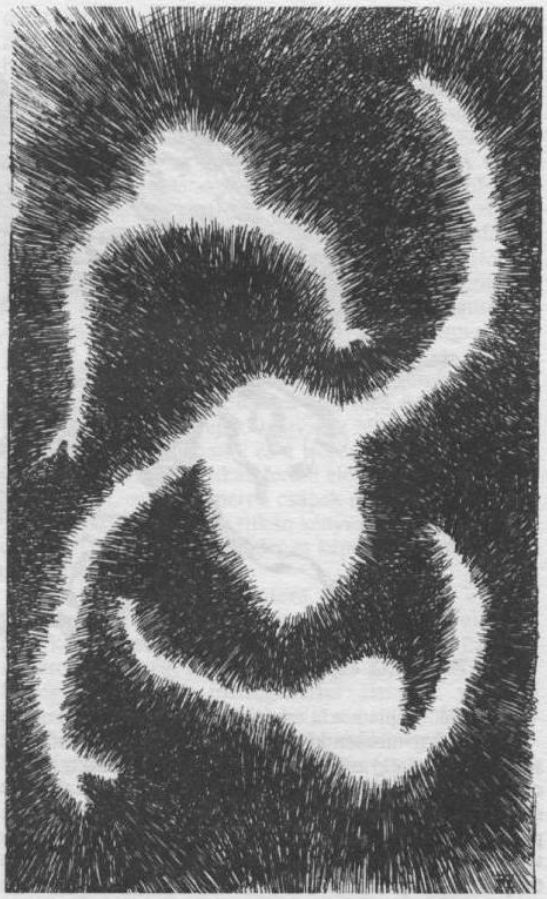
E csodás repülő fénypamacsok, melyek átmérője egy méter körül van, nagyon kellemetlen módon harcolnak. Fénykarokat növesztenek, ezekkel támadják szerencsétlen ellenfelüket. Mivel másodfokúan légies a támadó csáp is, az áldozat VÉ-jébe csak akkor számíthatók bele a fegyver és pajzs adta VÉ értékek, ha azok is mágikusak, vagy nemesfémből készültek. A megtámadott áldozatot nem éri fizikai sebzés, ha a wysty ütése eltalálja, ám az elméjében tárolt Mana-pontokat a lény elszívja, mind egy szálig. E pontokat aztán ő használja fel.

Egy wysty 50-60 Mana-ponttal rendelkezik a „csata" előtt, ennyit tud saját magától összegyűjteni, de későbbiekben ezt nemcsak pótolni tudja áldozatainak „segítségével", hanem a kezdeti értét fölé is növelheti.

E lények körönként három csáppal is képesek támadni, és közben körönként két varázslatot aktiválnak.

A wystyk a boszorkánymesterek Villámmágiáját, és a tűzvarázslók mágiáját tudják alkalmazni.

E lények, bármilyen furcsák is, az Elsődleges Anyagi Sík lakói. Nem kideríthető, miért kötődnek a hideg helyekhez. A Déli Jégmezőkön kívül megtalálhatók a magas hósipkás hegyek jeges bércei közt is. Életükről mindössze annyit sikerült kideríteni, hogy a kommunikációjuk fények és színek felvillantásából áll. Természetesen ezen információ is „harctéri" tapasztalatokon alapszik. Azt sem lehetett egyértelműen megállapítani, hogy mi okból támadnak meg utazókat, de a több alkalommal találtak olyan mumifikálódott, kiszáradt holtesteket, amikből a helyiek állítása szerint a wystyk, vagy ahogy ők nevezik a Fénylidércek, szívták ki az életet. E nem túl megbízható információra támaszkodva több tudós azt a következtetést vonta le, hogy az áldozatokból a wystyk – eleddig ismeretlen módon – kiszívják a testnedveket. Persze ezen állítás felbolygatott bizonyos szaktekintélyeket a különböző varázslóiskolákban. Érthető, hiszen amennyiben az elmélet igazolást nyer, az forradalmian új elméleteket szülhet a légiesség tárgykörében. A probléma érdekessége ugyanis az, hogyan von ki, hasznosít egy légies lény anyagi testből nem légies anyagokat...



Batböldin térképe:

1. Sámánverem, sámán kunyhó

2. Térkapu

3. Törzsfő jurtája

4. Láma karámok

5. Sámánbarlang, öregsámán helye