Volt egyszer egy Enysmon

A XIV. Hősök Napja Szerepjátékos Találkozó kalandmodulja

MAGUS kaland 4.-6. TSZ Karakterek számára

Írta: Shalafi del Necro, Lucius un Draco

Helyszín: Enysmon, déli vidéke

Időpont: Psz. 3719. A harc hónapjai, Arel kvartja „Zivatar” hava

A hazatérés

A vörösen izzó nap fénye alacsonyan vetül a kis völgyre, messziről idilli helynek tűnik csupán egy apró ház, ami megtöri a természetes lankákat. Egy lovas alak fekete vértben megdermedve tekint le a kis völgyre majd mintha darázs csípte volna, meg úgy ugratja ki lovát a kunyhó irányába. Közelebbről tisztán látszik már, hogy a házikónak fa faragványokkal díszített falai, műalkotásokra emlékeztető ajtókeretéből szinte semmi sem maradt, minden a tűz martaléka lett. A lovas megigézve, szinte magán kívüli állapotban szál le a lováról öntudatlanul lépked közelebb. Ahogy kezével akaratlanul végig simít, a kerti pad háttámláján az pernyeként omlik össze, mintha csak az érintésre várna, hogy végleg megadja magát. Az ajtó félig nyitva van, maradványait óvatosan betolja, hogy semmi se sértsen meg.

Az apró háznak összesen két helyisége volt. Egy konyha és egy kisebb hálókabin. A kunyhóban is gazdagon fellelhetőek az állati és növényi mintákat megjelenítő freskók, faragványok, rézkarcok. Ebből a takaros otthonos lakásból mit sem látni most, hogy a tűz javarészét elemésztette, és az, ami éppen maradt azt is vastag koromréteggel takarta el a kíváncsi tekintetek elől. A helyiség, ami konyhául és az élet színteréül szolgált, élettelenül ásít feketeségével a belépő vértesre. Közepén, egy széken megkötözött alak, talán nő lehetett, míg elevenen el nem égették semmibe révedő kivehetetlen arccal tekint a belépőre. A lovag lába egy pillanatra megremeg az érzelmek és a látvány súlya alatt. Még érezni lehet a levegőben az égett hús, olaj, és a házban tárolt rengeteg fűszer és egyéb növény savanyú egyvelegét. Semmi sem maradt érintetlen a házban, de a lángok nem tudták teljesen elpusztítani a bútorzatot, mint mikor egy sereg nem bírja tovább tartani az ostromot és inkább tovább álltak volna, de céljukat elérték a kunyhót lakhatatlanná tették.

A férfi remegő kezekkel lép oda az elszenesedett női test elé és könnyeivel küszködve rogy rédre, ajkait hangtalan szavak hagyják el. Nem tudni meddig, talán órákig vagy csak néhány percig burkolózik imákba, hogy urát faggassa miért vette magához az egyetlen dolgot, amiért évek óta hevesen vert a szíve. A felismerhetetlenségig összeégett tetem egykedvűen szemléli hajdan volt párját, csupán a felkelő holdak fénye csillan meg a nyakában láncon függő medalionon, aminek a másik fele a férfinél van. Ez az apró ékszer jelképezte kettejük közötti örök kapcsolatukat, szövetséget, amit most kegyetlen mód szakítottak el. A csendes imádság alatt nem lel válaszra és miértre ezért felemelkedik, hideg elhatározással a ház előtt összeszedi a megmaradt bútorokat és mindent, ami éghető és hatalmas máglyát rak belőlük.

Míg a lángok életre kelnek ugyanazzal a monoton érzelmek nélküli mozdulatokkal visszamegy a kunyhóba és már nem remeg a keze, ahogy a nő nyakából kiszedi a láncot, aminek medálja két összefonódó kezet formáz, ahogy eggyé vállnak. Ahogy kezébe veszi az emléket, úgy omlik össze a megmaradt test és válik pernyévé engedve az istenek akaratának. Határozott léptekkel és elszántsággal a tekintetében forrósítja fel a medaliont a ház előtt tomboló lángokban, majd Uwellel az ajkán helyezi bal kézfejére, ahogy ezt teszi éteri izzással felvilágít a jelkép, majd a frissen égetett seb meggyógyul, de az egy ököllé fonódott kezek jól kivehetőek maradnak.

A megbízás

Ahogy végighaladtok az Ezüst rend falka Új-Pyarroni rendházának gazdagon díszített folyosóján több ismert délvidéki művész alkotását ismeri fel a hozzáértő. Vannak festők, szobrászok, de még egy-egy ruhaköltemény, vagy hangszer is ki van állítva díszes vitrinben. A szemfülesebbek felismerhetik Pill mester szobrát, de még Pachanzo egyik festménynek is beillő verses költeményét is, ahogy a már-már galériának beillő folyosón végighaladtok. Ahogy a megadott terem elé értek látjátok, hogy a nagy kétszárnyú vasalt tölgyfa ajtó egyik fele félig nyitva van, arra várva, hogy nyugodtan beléphessetek.

Ahogy beljebb lökitek, az ajtót látjátok, hogy a teremben, kisebb káosz uralkodik és a folyosóval ellentétben itt nincs annyi díszítés, inkább funkcionális a berendezés, de több asztalon más-más területek térképeit látjátok, rájuk apró jelző zászlók kitűzve, mellettük jegyzetek, könyvek, tinták, az Ibara északi részét és a Hirokin nyugati részét mutató térképén egy tintás üveg kiborult, de már rég megszáradhatott. Akinek jobb az orra érezheti, hogy valahol valamelyik sarokban rég félbehagyott ebéd árválkodhat. Az egyik asztalnál pedig egy őszes már erősen kopaszodó, egyszerű ruházatú ötvenes évei végén járó férfi olvas valamilyen levelet, amit összeteker, és azonnal kilöki, maga alól a széket amint észrevesz titeket. A hozzáértők még éppen kivehetik a levélre alján található Viadomói illetőségű pecsétet, de arra már nincs lehetőség, hogy azt megállapítsátok, hogy melyik házhoz tartozik.

Az idős férfi Arulis- ként mutatkozik be és kezet nyújt mindenkinek. Ami szemet szúr az, hogy jobb kezének középső ujján egy vastag, de szimpla aranygyűrű található, nem hagyva kétséget a felől, hogy a férfi Krad atyának felkentje.

Elmondja, hogy nagy örömére szolgál, hogy lehetősége van veletek együtt dolgozni és örül, hogy néhány ismerős arcot is láthat soraitok között. Miközben beszél, odasétál az egy másik asztalhoz amin Enysmon térképe van kiterítve, mellette jó néhány már lassan sárguló tekercs, valamint pár kézzel faragot vagy durván megmunkált ékszer. Elmeséli, hogy kaptak egy megkeresést közvetlen a pyarroni inkvizíciótól és a titkosszolgálattól – aki korábban dolgot már bátor teknőssel felismerheti a jelzését az egyik levélen-, hogy aggasztó híreket kaptak az elmúlt egy-két esztendőben Enysmon felől. Eltűnésekről, akadozó néhol kusza jelentésekről valamint a pogány hit megerősödéséről beszél, de sajnos jelenleg egyik szervezetnek sincs sem erőforrása – és ami fontosabb – sem ember forrása ezeknek utána járni. A két szervezet erejét lekötik Lcargon visszatérte valamint a folyamatosan mozgolódó Hirokin figyelemmel kísérése, arról nem is beszélve, hogy megjelent az al Ratta kalandozó céh a színen, akikről még nem tudják, hogy hova tehetnék, és még sorolhatná, és ha ez nem lenne elég még északról Ediomad felől is aggasztó hírek érkeznek. Ezért a korábban már gyümölcsöző kapcsolatukra való tekintettel felkeresték az Ezüst rend falkáját, hogy néhány megbízható külsőssel járjanak, utána mi lehet a probléma.

Ezért a ti feladatotok az lesz, hogy utánajárjatok és jelentést tegyetek arról, hogy mégis mi folyik ebben az országban. Természetesen a szokásos díjazás jár, valamint Dreina egyházának bankjai megtérítik a költségeiteket. Átnyújt egy bőségszarut ábrázoló körülbelül 20×20 centi méretű bronzlapot és közli, hogy ezzel épp eszű keretek között rendelkezésetekre bocsájtják a szükséges anyagi javakat bármelyik Dreina szentélyben. Természetesen küldetés végeztével ezt vissza kell szolgáltatni. Hozzáértők leplezetlen mágiát éreznek sugározni a lapból. Utolsó instrukcióként még elmondja, hogy keressétek meg Süd'her –t Rónavég városában, ő Noir papja és az Enysmoni egyházszervet valamint az inkvizíció helyi vezetője. Ő minden bizonnyal segítségetekre lesz, hogy el tudjatok indulni.

Ez után még megbeszéltek néhány fontos apróságot és utatokra is bocsájt, hogy néhány óra múlva a Kapuk Teréről átlépjetek Enysmon városába ahonnan már csak 1-2 hét az út Rónavégig. Igfonig

kényelmes kövezett úton tudtok haladni, de utána le kell térni a járt útról, csupán szekerek és lovak által kijárt földes út visz tovább, látszik, hogy ez már nagyon a határvidék.

A városba érve könnyen megtaláljátok az épületet, ami valaha Uwel templomként szolgált, és amit néhány éve tisztítottak meg az átkos beszivárgott kígyóimádóktól, de látszólag most is jó hangulat uralkodik, aminek a középpontjában egy vékony félmeztelen szőrmemellényes alak nyakában az udzs szemmel szélesen gesztikulálva magyaráz, valamit miközben a szájából valamilyen dohányáru lóg. Ahogy beljebb mentek és észrevesz titeket az alak vigyorogva elindul felétek és mit sem törődve az illemmel keblére ölel, mindenkit miközben bemutatkozik, hogy ő Süd'her és ha már itt vagytok, tartsatok vele egy csendesebb helyre beszélni

A sztyeppe ostorai

A nehéz idők nem válogatnak, és nem hagynak választási lehetőségeket.

https://www.youtube.com/watch?v=scTqpfL9WMA

Bármily magasra és ragyogóra is építette az emberi nem Pyarron eszméinek, márvány falu jelképeit, a sötét birodalom szörny hadai, odacsaptak az álmodozásnak, és a béke elveinek. A szövetségek feltörtek, a fehér falak vérrel lettek kifestve, és a gömb szentély porrá zúzta az alatta lévő várost. A szép szavakkal nevelt gyermekek kezébe kardot nyomtak, könyvek helyett. Szívüket pedig remények helyett páncéllal burkolták. Pyarron ifjú papjaiból egytől egyig szent fegyverek lettek, mikor még, sem értelmük, sem testük nem volt elég fejlett, ám hitük elég erős ahhoz, hogy az istenek kardja, lesújtó öklei legyenek.

S ami rettegő gyermeki lelküket illeti? Egyetlen paranccsal tisztázta Kyel elpusztíthatatlan kegyeltje: "Fordítsd oda a másik orcádat!", melyre válaszként, a sisakok lecsukódó rostélyai fedték el a rettegő fiatal tekinteteket.

Végeláthatatlan pusztítás mindent elvett Pyarron népétől, csak az istenek hite maradt, s egyetlen támaszként erősebb lett, mint azelőtt bármikor. A seregek elvonultak, a túlélők új remények után kutattak, de azoknak, akik fegyverré formálták magukat, és hitüket, nem maradt lehetőség a békére, s az utolsó csata után, a hullákkal borított pusztán, végig lovagló szent lovagok tudták, hogy maradtak még ellenségei eszméiknek. A déli sztyeppékre visszahúzódó seregek nem tűntek el nyomtalanul, sokak maradtak portyázni az ellenőrizetlenül maradt fronton.

Néhány gyermek pap, kikből felnőtt lovag érett, a háborúban eltöltött két évük, harcai alatt, nem tudott már visszanézni Pyarron ragyogására, hisz a sisakrostélyok keskeny résein át minden sötétebb. Vezérük ki Darton szimbóluma alatt lovagolt, ifjú volt akár a többiek, de hatalmas dühvel indította társait a sztyeppékre portyázni, ahogy elsőként csatlakoztak a nomádok ellen vonuló irtó hadjáratba is. Ám ők soha nem tértek vissza a pusztákról.

Önjelölt irtó hadjáratukat idővel már csak hármójuk tartotta elengedhetetlennek, és csupán isteneik maradtak támogatóik. Portyázásuk évekig, majd évtizedekig tartott, mialatt tengernyi gonosz vérével árasztották el a pusztát a varjúszárny, az üllő, és a lótusz jele alatt. Sokak életének így adva meg a biztonságot, melyért cserébe a határvidékek lakói hálával, s tisztelettel fogadták mindenütt a sztyeppe ostorait.

Vérködöt, és sötét erőt ontott magából a sivatag szele, csupán egy újabb csatát látott maga előtt a három fegyvertárs, s nem hatotta meg őket a végtelen pusztítás immár. Lelkük rezzenetlen víztükörként élte meg az újabb háború áldozatainak szenvedését. Mikor a kékarcú szörnyisten népén, felülkerekedett az ember, és a csaták e három élő jelképe mellett örömtől ragyogva vonultak el a hazatérő ifjak, ráébredtek saját embertelenségükre. Így új harc állt előttük. Szétszéledni és megkeresni boldogságukat, emberségüket. Vajon lehet e választása az istenek, nehéz időkben edzett fegyvereinek. Ebben ők hittek a legkevésbé.

...

Karcogva csúszik végig a vékony bőrön az él, minek nyomán egy egyenes vágáskánt reped szét, s ahogy az érdes marok mélyebbre nyomja a tőrt, akadály nélkül nyit hasítékot, a meleg mélyvörös vérnek, ami beteríti a hideg acélt, majd eláztatja a szín fehér darócruhát, és a lelógó aranykör medált. Hangosan durran szét a székhez kötözött öreg fején az üveg lámpás, s olajjal teríti be a hátracsukló fejet, ahogy a szék alá halmozott rőzsét is.

Utolsó kifakuló emlékei egy ökölbe szoruló vasmarkos kéz, mely izzik, és lángokat vet. Fájdalmas, égő, csattanás az arcán, ami még egy pillanatra visszahozza az eszméletét, és meggyújtja őt. A világ lassan elhomályosul s egy mély karcos hang szavaival tér át a túlvilágra: Ene küldi, te féreg.

Lassan leküzdik a puffogva lobogó lángnyelvek, az egyre lassabban csurgó vért, ami úgy kopog az elszenesedő padlón, mint az elhaladó nehéz vasalt csizmák. Az ajtó, lángoló keretbe foglalja a mögötte elterülő pusztát. A fekete bőrpáncélos lovasok, porfelleget kavarnak a tikkadt sztyeppén, ahogy maguk mögött hagyják a naplementében lángoló templomot. Az alkony vörös fényében csillan meg, a dombokra csapó ostoros címer hátukon.

Előszó

Először is köszönöm kedves Kalandmester, hogy vállalkoztál a kaland lemesélésére. A kalanddal több célunk is volt. Első sorban szerettük volna megmutatni, hogy a jelenlegi események milyen problémákat okozhatnak Pyarron hátországában és milyen problémák merülhetnek fel a véges erőforrásaik miatt. Szerettük volna megmutatni az egyik okát, amiért a pyar nép és maga az állam is egyre inkább sodródik militáris irányba. Ezen felül szerettük volna kicsit megmutatni, hogy milyen is Enysmon és hova tart az ország, hiszen oly keveset van vele foglalkozva.

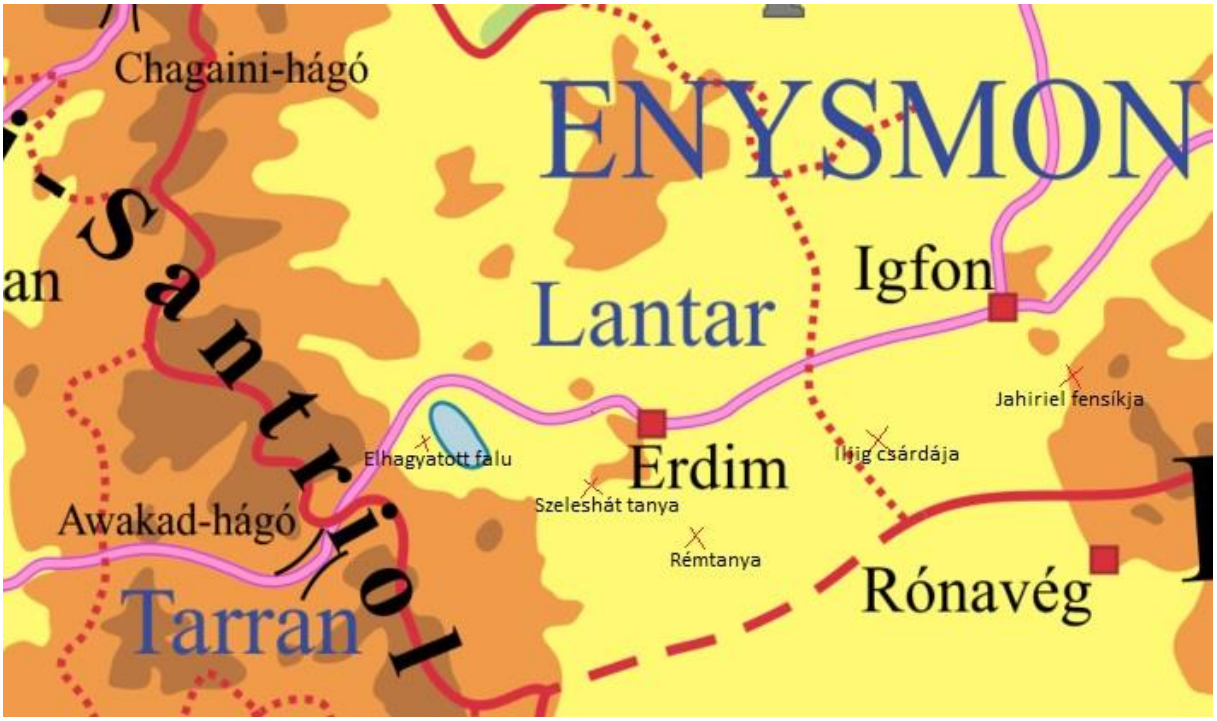
Meg kell, jegyezzük, hogy a kaland ihletéséül több forrás is szolgált, de elsősorban a Hellride című film, különböző western/ spagetti western filmek és Ennio Morricone ihlette a kaland hangulatát. Csak, hogy stílusosak legyünk lássuk, mit meg nem tesznek egy maroknyi… aranyért!

Előzmények

Habár a dúlás óta eltelt 40 év, a manifesztáció óta pedig 20 Pyarront és a szent várost rettentően megviselte az elmúlt évszázad. Mikor végre szusszanhatna kicsit újra Sa-Mankan (Lcargon) nomádjai dúlják fel a déli határt, miközben az Ibarában egyre nagyobb teret hódít és a nemzetközi politikában egyre többen ismerik el a Hirokint köztük az újonnan létrejött kalandozó falka is, akik mögött veszélyesen nagy anyagi háttér áll. Emellett folyamatosan szemmel kell tartani az újonnan alakult Új-Godon birodalmát is csakúgy, mint a mindig fenyegető árnyékot vető Kránt. Jelenleg Pyarron erőforrásai végesnek hatnak és ezt a keveset is sokfelé kell megosztani. A kevésbé égető, vagy kiesőbb problémák háttérbe szorulnak, vagy kénytelenek külsős csapatokra bízni. Nem történik ez másképp sem most Enysmonban sem, ahova az Ezüst Rend Falka közvetítésén keresztül küldenek egy kalandozó csapatot, hogy nézzenek körül és járjanak utána a déli országból érkező híreknek.

Helyszín

A kaland helyszínéül Enysmon déli sztyeppéi szolgálnak, az alábbi térképen be vannak jelölve a fontosabb helyszínek. Ezek között szabadon mászkálhatnak a játékosok és szabadon érhetik atrocitások őket



Szakadár inkvizítorok

Ahogy korábban már írtuk Enysmonra már nem nagyon jut a pyarroni vezetőségnek és az inkvizíciónak energiája és erőforrása odafigyelni. A helyi kivezényelt Süd'her aki az ország szülöttje és Noir istenasszony felkentje szabad kezet kapott, hogy az országban állomásozó néhány inkvizítor munkáját és a vallási életet vezényelje. Mivel megbíznak benne ezért elegendő néhány havonta jelentést tennie és ezt ki is használja. Elhatározták, hogy kihasználják az adódó alkalmat és a meggyengült pyarronon belül kiépítenek egy saját országot. Lcargon féle nomádjárás után kaptak egy felsőbb utasítást, hogy vizsgálják felül, hogy az ősi pogány hitnek mennyire erős a befolyása a hétköznapokon és, hogy tegyenek lépéseket ennek a felszámolására. Ezt felhatalmazásnak érezték némi tisztogatásra, mert ugye, ki fog ellenkezni vagy jelenteni a pogányok közül? Így fordulhatott elő, hogy az inkvizíció parancsára kivégeztek egy sámánnőt, nem is sejtették, hogy ő Deerem egy visszavonult inkvizítor, a dúlás egy veteránjának párja.

Időközben egyre közelebb került a korábbi korforgás szekta tanaihoz és egyre jobban megismerte a régi tagjait, így ő maga sem vette észre, hogy mikor vált Noir papjából Morgena papjává. Egyre dekadensebb életet kezdett élni, ami természetesen senkinek sem tűnt fel, hiszen egy Noir paptól ez nem meglepő változás.

A tervük az, hogy először a fontosabb embereket a befolyásuk alá vezsik, legyen az érzelmi kötelék, megvesztegetés, lefizetés vagy egyszerű zsarolás, az eszközökben nem válogatnak. Mikor az egész ország felsőbb rétegét a hátuk mögött tudják akkor utolsóként a herceggel foglalkoznak. Az pedig, hogy őt milyen módon tudják félretenni, majd sokban függ attól, hogy miképpen alakulnak a dolgok, de attól sem riadnak vissza, hogy „baleset" vagy eretnekek „merényletének" legyen az áldozata.

A társaság eredetileg öt tagot számlált, élükön Süd'herrel a nagyravágyó Noir-pappal, aki akarva akaratlanul sodródott Morgena hitére az évek alatt, ahogy az istennő visszatért és hatalma megerősödött Yneven. Jobb keze és legelkötelezettebb támogatója Wyln al Ryarin Kyel mára bukott papja. Informátoruk és belső emberük az ország nemesi köreiben, Na'ada Ütree Ellana papnője. Magas mágia beavatottja és az ügy egyik szellemi navigálója a Lar-dori magiszter Vim Tatakh. Utolsó tagjuk pedig a nemrégiben elhunyt Krad-pap (a 3. hangulatkeltőben olvashattátok a halálát), Kosius Yeul.

Sztyeppe Ostorai

Ostorok bő 40 évvel ezelőtt alakultak a dúlás alatt. Egyetlen céljuk volt megtisztítani az államközösséget és bosszút állni Pyarronért. Szerte a déli végeken fegyverrel és mágiával védték védteleneket és irtottak mindenkit, aki nem tisztelte a pyarroni isteneket. Kapóra jött nekik a manifesztáció ahonnan már megfáradt veteránokként tértek vissza. Úgy gondolták, hogy a megszáradt vért már sosem tudják lemosni a kezükről, de a folyamatosan csatározásokba már megfáradtak. Tucatnyian voltak a legelején, de a végére csupán 4-en maradtak. Deerem, a vezetőjük, Darton-paplovagja, Xib Gilron mérnök papja, Masen az Acél lótusz, Ellana paplovagja és Szélu Dreina szerzetese. Visszavonultan éltek mindannyian, tisztes hétköznapokról álmodozva, de mikor vezetőjük Deerem feleségét Enet kegyetlen módon meggyilkolták a szakadár inkvizítorok, újra összeállt a banda, hogy ezúttal ne idegeken vegyenek bosszút. Úgy fest küldetésük támogatásra is talált hiszen Deeremen keresztül Uwel támogatásáról biztosította a társaságot.

Rémvadászok

A fekete ruhás rémvadászok, akik Enysmon és a többi pajzsállamokban is tevékenykednek. Ők azok, akik magukra vállalták e vidékek védelmét a pusztákon oly gyakori sötét, és gonosz veszedelmektől, melyben főleg a szörnyekről és misztikumokról felhalmozott tudásuk és szervezetük 2 évtizedes vagyona van segítségükre. Ruházatuk egy minden körülményekben védelmet nyújtó hosszú, sodronnyal bélelt fekete bőrkabát, amin mindenféle rafinált rejtekzsebek, akasztók, és tartók vannak, rendszerint mindenféle eszközzel, fegyverrel telerakva. Széles karimájú fekete kalapjukhoz csatolnak gyakran egy arcvédőt, ami a kíváncsi tekintetek mellett különböző gázoktól is véd. Mivel képességeik és származásuk épp annyira változatos, mint személyiségük így fegyverzetük is különböző, lehetnek köztük klasszikus lovagi fegyverzetűek, ahogy fejvadászok, tolvajok is, de gyakran amolyan vadászatra és lesből támadásra alkalmas, illetve mérgekkel, és trükkös, eszközökkel vannak ellátva. Fegyvereik és vértjeik áldottak. (tehát mágikusak). A rémvadászok vezetője K'hoyor Mundzk mágikus praktikák jó ismerője.

Megbízás

Ahogy a hangulatkeltőben is írtuk a karakterek egy alapvetően hosszutávú megbízást kaptak, hogy nézzenek körbe és segítsék Süd'her munkáját, hiszen ők mit sem tudnak annak terveiről. A feladatukhoz tartozik, hogy nézzenek utána, hogy minden rendben van-e az országban és, hogy Pyarron és a panteon érdekei nem sérülnek.

Ebbe a hangulatba érkeznek meg a játékosok Rónavég városába, közvetlen egy esti mulatságra, amin már most látszik, hogy idővel orgiává fog fajulni, ha senki nem tesz ellene, de ki tenne ez ellen, amikor folyik a bor és tálcákon kínálják az ajzószereket? A résztvevők könnyű fehér ruhát hordanak, ami nem sok helyet hagy a fantáziának, rajtuk kígyókat ábrázoló mintákkal és ékszerekkel.

Az épület valamikor régen Uwel szentélyeként szolgált, de úgy látszik ezt a funkcióját már nagyon régen elvesztette. Korábban a körforgás szekta székhelye volt és mikor kalandozók lefejezték a szektát a szent város küldött ide saját képviselőt, hogy közvetlen innen irányítsa az ország vallási életét.

Történet vázlat

Az alábbi vázlat egy kis segítséget, támpontot nyújt a kaland történetéhez. Zárójelben az oldalszámok.

- Érkezés Rónavégbe, találkozás és megbeszélés Süd'herrel (11)
- Süd'her halála, üldözés az utcán / találkozás a Della kegyelttel (11)
- Nyomozás Süd'her szobájában (12)
- Irány a puszta, találkozás a rémekkel, az öreg pásztor története (14)
- Sztyeppe Ostorainak küldetései: Bosszú (17) vagy Szabadítás (19)
- Szeleshát tanya (21)
- Leszámolás (22)

Rónavég

Egy az enysmoni végvárak közül; méghozzá a leg délibb, leg keletibb, leg félreesőbb. A hegy mely körbefogja az országot keletről a Perderion, s ahol e hegység belefut a déli sztyeppékbe ott hozták létre Rónavég városát, ami valójában félnapi járóföldre van Enysmon hivatalos határaitól. Ebből is látszik, hogy

Rónavég elsődleges feladata nem a határ védelme. A cél, amiért létrehozták az a meglepetés és csapásmérés, ugyanis ha a nomád hordáknak sikerülne betörni a végvárvonalak mögé, akkor az itt állomásozó seregek elvághatják az utánpótlást, és az ország szívéből induló seregekkel két tűz közé szoríthatják őket. Ám hogy ne ez a vár legyen az elsődleges célpont elég

Félreesőnek építették, hogy a nomádok ne tulajdonítsanak neki jelentőséget, valamint elég hatalmas lett, hogy a fosztogató kedvet is elfojtsák. Egy kiemelkedő különbség még akad, Rónavég és a többi végvár között, méghozzá a felépítése. Ugyanis míg a többi végvár nem több egyszerű sáncerődnél addig ez az erődítmény valódi várrendszer, ami a hegyből nő ki. A Perderion déli meredek vége pedig ehhez tökéletesnek bizonyult, ám hogy kellő szaktudással épüljön, törp mestereket hívattak, akik Viadomo felépítése, és az ott eltöltött hosszú évek után nem sok lehetőséget kaptak az oroszlánszív erődben, saját haszonra szert tenni. Miután felmérték a hegyet, mely elé Enysmon hercege az erődöt akarta építtetni, fizetség kép csak annyit kértek, hogy a hegy gyomrában alapíthassanak egy kisebb várost, és az innen kibányászott kincsek őket illessék. Miután ebben megállapodtak, Viadomo megmaradt 3 törp családja, és Tarinból több mint 100 törp települt át, s kezdte meg, szó szerint átfaragni a hegyet, létrehozva egy belső és külső erődrendszert, olyant melyről a herceg nem is álmodott. Két évtized alatt megépült a város és annak dupla erődvonala, no meg persze a nép körében, törp üregekként emlegetett, Mélyvára, hatalmas hegy mélyi csarnokai.

Mindez 420 éve történt. Ez idő alatt Rónavég átélt több nomádjárást, belviszályokhoz vezető hatalmi harcokat, egy az országtól való elszakadási kísérletet, s persze a dúlást, szinte sértetlenül. Tehát elmondható hogy beváltotta a hozzá fűzött reményeket. Ez idő alatt a falakon kívüli mezőt szép lassan belakták az ide települő, földművesek és kereskedők, egy afféle külső falut létrehozva, mely a dúlás során teljesen elpusztult, de a törpök lakta Mélyvárának köszönhetően a nép túlélte, így a vész elmúltával ujjá épült az Előváros is. A falakon kívül elterülő Előváros egy elég kusza építésű és elrendezésű település képét mutatja. A dúlásnak köszönhetően a legöregebb épület, a nagysátornak nevezett többfunkciós közösségi tér, ami csupán 40 éves. Hatalmas köböl épült ovális, sátor alakú fedett piarctér, mely egyszerre szolgál, a termények, termékek árucsere helyéül, és a mulatni, pihenni vágyóknak kocsmaként. Ezen kívül idősebb épület még a több mint 200 éves őrtorony, aminek mára, csak romjai maradtak. A falakon kívül főként jurtákban élnek az emberek, néhol találni csupán elszórva egy-egy kő lakóházat illetve magtárat. Az itt élők többsége a környező szántóföldeket műveli, vagy terelgeti állatait. Ott ahol a félköríves városfal a hegyekbe ér keleti szélénél, egy gyönyörű liget terül el, majd 100 láb szélesen. A liget melyet Arel egy szent embere hozott létre, hemzseg az élettől. Apróbb és nagyobb vadak egyaránt élvezik egy forrásból eredő jéghideg tó, táplálta fűzfák árnyékát, és a szelíd állatok közt gyermekek játszanak és a megnyugvást keresők, pihennek a térd magas fűben. Bár könnyebb lenne itt vadászni, ám ha valaki ilyesféle ostobaságra vetemedne, az számíthat a viharok istenének haragjára, jelentsen ez bármit is. A sok kellemes dolog mellett a szent ligetnek, van egy kellemetlen állandó lakója, egy elpusztíthatatlan troll személyében, aki lassan 5 éve pihen viszonylag zavartalanul a rét közepén lévő kőkörben.

E szedett vetett sátorváros mögött húzódik az első félköríves fal, mely az Ostromoldának nevezett középső városrész. E védmű vonal, hivatott otthont adni mindazon üzemeknek és embereknek, akik az itt állomásozó katonák igényeit szolgálják ki. Tehát itt vannak a műhelyek, kovácskohók, és a polgári élet. Mikor a várost építették a hegyből lefaragott kövekből bőven fel tudták húzni a masszív 4 méteres falakat valamint, a mögötte elterülő elsőd város, házait, templomait. A hegyben nagy mennyiségben fellelhető fekete gránitot mind itt használták fel az építőmesterek akik Tarinból hozott stílusuk alapján alakítottak ki minden házat, persze az emberekre méretezve, így Enysmon többi városától sokban különbözik Rónavég arculata. Ostromolda utcáit járva kissé nyomasztó érzése támadhat az embernek, mivel a magasra épített lakóházak, és azok erősített falai, barlangi járatok hatását kelti, a törp ízlésnek megfelelő szögletes tekervényes mintákkal borítva. E zsúfoltság nem csak a Tariniak esztétikáját szolgálja, hanem széles falrendszert nyújt a belső vár számára, ahova így az ostromló seregek csak a labirintusszerű utcákon át juthatnak.

A zsúfolt, sürgő utcákon át jutunk el a belső falig, minek mentén húzódó árokban folyik a hegyi patak, 5 láb szélesen, és egyetlen hídja egy hosszú egyhajós hősök és istenek csarnoka, ahol kétoldalt sorakoznak a panteon istenei, és Pyarron legismertebb hőseinek szobrai. Itt kezdődik a belsőváros melyet Lakdának hívnak, de nevezik szoborvárnak is, utalva arra, hogy az egész belső vár egy összefüggő szikla, amit csak 4 egymás fölött húzódó híd köt össze a heggyel, melyből kifaragták. Itt található minden, ami a város irányításához szükséges, tehát a fallal párhuzamosan, félkörívben húzódó, széles gyülekezőtér melyet mészkőből raktak le s Hagyományos Enysmoni mintákkal díszítettek, ezt követi szintén félkörívben a katonai barakkok egyszerű téglalap alapú, robosztus épületei, melyeket mára főként a tehetősebb polgárok, és a város vezetői laknak, tekintve hogy az itt állomásozó sereget egyre kisebbre csökkentette a herceg a szükségtelenség miatt. Valamint a középső barakk ad helyet a város leg előkelőbb fogadójának, a gránit táltosnak. A kilenc barakk, külső tartóoszlopként nő ki egy-egy áthidaló boltívvel, a fölé magasodó ikertornyokból melyek csak 3 szinttel nyúlnak túl a barakkok 3 szintjén. Ezek a helytartói székhely, azaz a tanácsháza, s a mellette emelkedő helytartói lakótorony, ennek alsó szintje a város Dreina temploma, a valamikori kincstár, s legfölső szintjén került berendezésre, Kyel temploma. Ezeken a templomokon kívül csak egy funkcióját vesztett, kétpofájú fejsze alakú, Uwel rendház van az Ostromolda közepén, melyet néhány éve az újonnan nomádoktól bejött békevallás, a körforgás hívei rendezte be templomának, majd miután kalandozók lefejezték a szektát, az inkvizíció rendezte be székhelyének. (ide érkeznek a játékosok)

A dúlás óta az éléskamrát, és a kincstárat áthelyezték a törpék lakta mélyvárosba, bár meg kell említeni, hogy ez utóbbi kihasználtsága igazán csekély. A két vezértornyot egy 20 négyzetlábnyi terasz köti össze egymással, ami az előkelőségek kedvelt pihenő, és találka helye, a rajta berendezett park miatt. E két gazdagon díszített, széles kőoszlop mindig árnyékos hátából nyúlik ki, a két-két kőhíd a hegy falába, melyek 4 előcsarnokba vezetnek, ahonnan be lehet jutni a törpök lakta Mélyvárába. A hegyben hatalmas lakó kürtőket, csarnokokat s bányász utakat kialakított törpök többnyire zárva tartják Mélyvára 4 láb magas tömör fém kapuit a város és a külvilág lakói előtt.

Uwel templom:

A bosszú isteneihez mérten egy egyszerű templom, és főhadiszállásnak készült szent hely, áll egy téglalap alapú kétszintes épületből, mely alatt pince van, és az épület mögött lévő nagyobbacska udvarból. A templom kétszárnyú kapuja, a hosszabbik fal közepén, egyből az utcára nyílik, s két hatalmas csatabárdos lovagszobor fogja közre, amik öklüket az utca fölé emelik fenyegetőn. A kapun belépve az egykor volt Uwel szentély gránit falu és homokkő oszlopú kápolnájába lépünk. A hatalmas terem közepén egy kör alakú medence tereli kétfelé a beérkezőket, s a 4-4 tagból álló oszlopsor a tekintetet a terem túl felének közepére tereli a tekintetet, ahol 4 lépcsőfokos emelvényen egy oltár és a mögötte elhelyezett fából faragott papi trón. Az emelvény mögött húzódó rácsos díszfalon túl van az ajtó a hátsó kertbe, és jobb oldalt a lépcső mely felvisz az emeletre és levezet az alagsorba. Mivel a templomot belakták a körforgás szekta hívei, az egész hely az ő ízlésüknek és az élvezetekkel teli mulatozásnak van berendezve, így sok helyütt párnahalmok és vigadó emberek hevernek. Az egykori Uwel jelképre, mely egy kétpofájú réz csatabárd a papi trón mögött, Noir szimbólumos lobogót akasztottak.

Hátsó udvarra lépve feltűnhet, hogy egykor ez egy gyakorló tér volt, ugyanis itt maradtak a fegyverállványok, gyakorló bábuk és körök, ám mára a gondos kezek gyönyörű virágokkal teli árnyas pihenővé varázsolták, hogy a kifeszített ponyvák alatt heverészve élvezhessék a hárfa, és modern vers előadásokat.

Az alagsorban az egykori fegyverraktárt, és rácsos cellákat találhatják, de itt tárolják a szenet és egyéb szerszámokat valamint az italokat.

Az emeleten egy hosszú folyosóra nyílik, a lépcsőtől előre haladva, egy ízlésesen berendezett kényelmes tömegszállás, melyben kétoldalt 5-5 ágy, és középütt egy hosszú asztal kapott helyet. A következő ajtó a könyvtárba nyílik mely a legnagyobb szoba ezen a szinten, s lenyűgöző gyűjteményre bukkanhat itt az ember, főleg vallási és nyomozati témában. Négy sarkában egy-egy munkaasztal, lámpással és minden eszközzel mely az irodai munkához szükséges.

A következő ajtó a főinkvizítor személyes lakosztálya, azonban ez egykoron tárgyaló terem volt, hisz az Uwel lovagoknak nem volt szükségük külön hálóra.

Érkezés

Süd'her tárt karokkal fogadja őket, mikor elmondják, hogy miért is jöttek és honnan még boldogabb lesz (MF emberismeret: látványosan túl boldog). Kezükbe nyom 1-1 kupa bort és az épület hátsó részébe invitálja őket, hogy nyugodt körülmények között beszélhessenek. Valamikor fegyverteremként szolágáló szobába kíséri a játékosokat, ahonnan egy fiatal párt hesseget ki, a szobában elszórva párnák vannak, az egyik ilyenre telepedik le és kezével int vendégeinek, hogy tegyenek ők is hasonlóképpen.

Beszélgetés alatt értetlenkedik, hogy nincs rájuk szükség és biztosítja a játékosokat, hogy minden a legnagyobb rendben folyik Enysmonban, persze voltak túlkapások errefelé is, de nem számottevő. Nem gondolná, hogy ezért szükség van kivizsgálásra. Mindenre van egy jó válasza, ha kérdezik az akadozó jelentésekről, csak legyintve mondja, hogy „ha nincs, miről írjak, miért küldjek?"

Látszik rajta, hogy alkohol és talán egyéb szerek befolyása alatt áll éppen most is. Folyamatosan mozog a lába, néha az ajtóra tekint, ezt be lehetne tudni paranoiának is, ha nem a szemük előtt fogyasztott volna el valamilyen fajtabódító szert. Ha kifogynak a játékosok a kérdésekből, vagy lehetősége van rá, kiinvitálja a társaságot a mulatozók közé, mondván kellemes az este és előttük áll még a nagyja, vegyenek részt ők is az estén. Mikor kimennek már több egymáson vonagló testet is megfest a fáklyák és parázstartók fénye, úgy fest a mulatozók nem restelkedtek.

Mikor kicsit oldódnak a karakterek a hangulatba, vagy amikor távoznának (hogy ha nem szándékoznak maradni), kiabálásra és sikításra lesznek figyelmesek, mire megtalálják, a forrását azt látják, hogy Süd'her átvágott torokkal ül a székében ahol érkezésükkor is volt és az egyik fáklya lángjával lángra lobbantják. Az elkövető egy idősebb 50-es évei második felében járó férfi mélyen ülő elszánt tekintettel, bőrkesztyűs kezében egy hatalmas késsel, ő Deerem (lsd. NJK-k). Biccent a játékosok felé és elindul kifelé, ha utána erednek sötét ruhás alakok - Rémvadászok - állják útjukat, akik elég időt nyernek a számára, hogy meg tudjon lépni. Mellette egy gyönyörű nő hangosan

kiabálva uszítja, a játékosokat a támadó után még mondja is, hogy merre ment, de harcba ő nem bocsátkozik. Ő, Na'ada az egyik inkvizítor társa Süd'hernek, de nem fedi fel magát.

Itt alapvetően több opció is áll a játékosok előtt. Próbálják menteni a Noir papot. Megpróbálkozhatnak vele, de az átvágott torok és a lángok gyorsan végzik a dolgukat. Ha átnézik, esetleg találhatnak nála egy kulcsot.

Ha üldözik, megpróbálja lerázni a játékosokat miközben a Rémvadászok, hátráltatják őket. Emellett Deerem is veszélyes ellenfél, nyugodtan használd az eszközeit, hogy hátráltasd a csapatot. Ha elég ügyesek természetesen utolérhetik Deeremet.

Ha utolérik: Egy sarokba szorult helyzetben szembe fordul a játékosokkal és magából kissé kikelve bolondnak nevezi a játékosokat, és elmondja, hogy korrupt az egyház, és ha ezt nem látják vakok! Buzdítja őket, hogy lássanak is ne csak nézzenek ki a fejükből, az a patkány és társai már nem a szent város érdekeit szolgálják! Nyugodtan szaglásszanak körbe Süd'her holmija között, ha nem hisznek neki!

Ha nem érik utol őket, akkor egy idős férfi, akin ránézésre látszik, hogy valami nem stimmel, tapsolva érkezik feléjük egy troll hátán lovagolva, akivel úgy fest, jó viszonyt ápolnak. Ő Della papja, és habár nem tud róla, de negyedmagával kegyeltje is Odhku (lsd. NJK-k). Körbeörvendi a játékosokat, hogy milyen jól tették, hogy megszabadultak attól a mételytől, újra nyugalom lehet a városban, még kövekkel meg is dobálja a szentélyt. „Hátasa" eközben csendben ücsörög, és valami csonton rágódik. Az öreg gondolatait néha nem könnyű kihámozni, de meg tudhatják tőle, hogy nem volt egyedül, társai voltak, nyugodtan nézzék meg a holmiját ott biztos találnak bizonyítékot.

Mikor elül a por és rendeződni látszik a szituáció, vagy pedig visszaérnek, a játékosok a templomhoz addigra érkezik meg egy 4 fős társaság, ránézésre városőrök, vezetőjük egy fiatal, de lelkes tiszt Baatar, aki azonnal tudni szeretné, hogy mi történt. Természetesen, ha a játékosok igazolják magukat, hogy ők az inkvizíció emberei akkor sokkal kenyérre kenhetőbbé válik és mindenben a segítségükre lesz, sőt amennyire lehet rájuk is hagyja a helyszín átnézését, mondván akkor ez belső ügy, aminek nem sok köze a városhoz. Jó megfigyelők kiszúrhatják, hogy annyira nem bánja, hogy elkerült Süd'her a képből azt meg pláne nem, hogy nem neki kell az üggyel foglalkoznia. Bármi nemű kérdésük van, jól ismeri a környéket és miután tisztázták hovatartozásukat készségesen válaszol is.

A dolgozószoba

A szobában több nyomra is bukkanhatnak Süd'her és szervezetével kapcsolatban. Add oda a játékosoknak a szoba rajzát. A nyomozás a következőképpen nézzen ki: Csak arról a helyről szerezhetnek információt, amit ténylegesen meg is néznek, tehát mondják. Lesznek információk, amihez elég megnézni, míg másokhoz sikeres próba szükséges, hogy észrevegyék. Ha AF vagy MF képzettsége van a játékosnak nyugodtan dobass vele k100-at AF esetén Észlelés ×3 alá, MF esetén Észlelés ×5 alá.

Ágy: Nem is nevezhető hagyományosan ágynak, egy hatalmas keret, benne szétszórva párnák. Az ágy alatt látszik, hogy több szőnyeg van. Látszik, hogy nem vetette meg a földi örömöket a pap.

- Titkos ajtókeresés, Építészet, Nyomolvasás/eltüntetés: Szőnyegek alatt találhatnak egy csukott csapóajtót, ami zárva van (kulcs Süd'hernél), ha kinyitják, egy dobozba levelezéseket találhatnak, jelentéseket, ezen felül találhatnak egy fából faragott medaliont a körforgás szekta szimbólumaival, ami mágikus energiákat sugároz:
    - Tervek jól haladnak
    - Megzsaroltak egy tanácsost Erdimben
    - Elcsábított egy nemes fiát, akihez hozzá fog menni Igfonban, aláírás: **Na'ada Ü.**
    - Rajtuk ütöttek Deeremék és vigyázzon, mert felé tartanak (ez a levél tűnik a legújabbnak.
    - Az amulett: Sámáni gyógyító amulett, benne tárolva 10 ÉP és 40 FP (Játék után ezt 2 DP-ért cserébe meg lehet tartani)

Kandalló: Félig elégett leveleket találhatnak itt, nem könnyű elolvasni. Annyit kivehetnek, hogy az inkvizíció irányába vagy onnan érkező levelekről van szó

- Írás/olvasás: A levelek különböző témákban íródhattak, van közöttük segítségkérés az egyháztól, kompromittáló jelentések a többiekről (pl.: banditákat béreltek fel), jelentés egy eltűnt papi pecsétről.
    - Heraldika: Erdimi nemesi pecsét töredéke

Dolgozó asztal: Találhatnak jelentéseket, amiket még nem fejezett be, látszik, hogy hamisítás alatt vannak, hogy a saját malmára hajtsa velük a vizet.

- Nyomolvasás/eltüntetés, Asztalos szakma, Titkos ajtókeresés: Az egyik fióknak dupla alja van, ha felfeszítik, találnak két listát, amik neveket tartalmaznak. Egyik lista tetején egy Dreina bőségszaru van (megvesztegetendők), a másik tetején egy csőr (megölendők). Néhány név át van húzva. Emellett találhatnak egy Enysmon térképet is, amin néhány régió át van satírozva kékes-lila színnel.
    - Heraldika, Történelem ismeret: Felismerhetnek néhány családnevet, Enysmon délvidéki régiójához köthetően

Könyvespolc: Egy nemestől egy lepecsételt köszönőlevél, amiben hálálkodik, hogy segített előkeríteni a családi ékszert.

- Nyomolvasás/eltüntetés, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés: Az egyik igen vastag pyarroni törvénykönyvvel nem stimmel valami, furcsa a gerince, mintha megtoldották volna. Benne címeres pecsétek vannak elrejtve, pecsét a város vezetésétől, másik rendházak pecsétje, nemesi pecsétek (pl. a fenti levél pecsétje)
    - Heraldika, Történelem ismeret: Pecsétek alapján két városhoz tudják kötni a származásukat Erdimhez és Igfonhoz

Étkezőasztal: Itt csak akkor találhatnak nyomot, ha megvizsgálják az asztal alját. Megszáradt vért találhatnak

- Élettan (itt a szorzó intelligenciára vonatkozik és AF setén ×2, MF esetén ×4): A megszáradt vér emberi eredetű

Ruhásszekrény: A ruhák között dominál a lila és a kék szín, találhatnak egy zászlót, amin egy agancsos lófej van, aminek az agancsai között egy félig lehunyt (udzs) szem található. Korábban találkozhattak hasonlóval hiszen Enysmon jelképet az agancsos ló feje felett egy arany körrel ami pyarront jelképezi.

- Heraldika, Kultúra, Jog/törvénykezés: Ez egy átalakított Enysmoni címer, amit a saját jelképével alakított át.
- Titkosajtó keresés, Nyomolvasás/eltüntetés, szabó szakma: Elrejtve egy talárt is találhatnak, amin a körforgás szekta jelképei találhatóak (ez egy önmaga farkába harapó kígyó), ezen felül toroni (nyelvismeret vagy intelligencia próba, ha nem beszélik a toronit) nyelven írások. (ez a szekta előző vezetőjének Skissnek a talárja volt)

Vegyész asztal: Ajzószerek, drogok, mérgek.

- Méregkeverés/semlegesítés, Alkímia, Toroni nyelvismeret, Toroni kultúra: Toroni receptű mérgek is vannak az asztalon illetve toroni nyelven íródott receptek is (még a körforgás szektától maradt itt)

Miután összeszedték az információkat szabadon elindulhatnak akár melyik oldalnak segíteni. Nem cél a városban maradás, a nyomok elég jelentősek ahhoz, hogy valamelyik nagyobb városba vezessék a karaktereket, szívesen segítenek nekik, hogy merre induljanak akár egy térképpel is szolgálnak a környékről.

Történések

Ezután két fontos és követendő esemény van, a többit pedig kényelmesen felfűzheted a karakterek tevékenysége köré. Miután meghal Süd'her az emberei értesülnek alig egy nap elteltével a haláláról. Eddig van teljesen nyugodt életük a játékosoknak, ezután fokozatosan nehezítik a dolgukat.

Nyomok az úton, élet a rónán:

Először csak a lakott területeken jelennek meg a képviselőik, szövetségeseik. Városokban, falvakban, hátráltatják a játékosokat. Mindenfelé vannak ügynökeik, akiknek egyszerűek az utasításai. Figyeljék meg és tartsák vissza az inkvizíció embereit. Az elején keveset tapasztalhatnak, magasak az árak, nem akarnak szállást adni nekik, tehát a sztyeppén kénytelenek éjszakázni, a lovakat nem akarják ellátni, vagy állott zabot kapnak az állatok, így azok majd időhúzást okoznak a pusztán, a legelészéssel. Ételük ízetlen, vagy egyenesen romlott. Nagyobb városokban a városi őrség az, aki nehezebbé teszi a karakterek életét. Feleslegesen tartják fel őket, nem akarják beengedni a városba a társaságot, vagy egyenesen koholt vádakkal lecsukják őket.

Később már nem csak a lakott területeken gyűlhet meg a bajuk a törvénnyel és az emberekkel, hanem már az utakon is cirkálnak, és egyenesen őket keresik. Így nem csak a bóklászó Rémektől kell tartaniuk, hanem ha nem óvatosak a rájuk támadó fegyveresektől is. Itt nem holmi útszéli banditákra kell gondolni, jól felszerelt katonákra, visszacsapó íjakkal, mérgekkel, komoly katonai képzéssel. Nem céljuk a foglyok ejtése.

Enysmon vidéki élete a rideg állattartásról és az állandó vándorlásról szól. Bár hatalmasak a távolságok, és az emberek elszigetelt, egymástól távol eső tanyákon élnek, szívesen kelnek útra az egész napos munka után, a néhány órányira lévő csárdákig és tanyaközpontokig, vagy csak összegyűlnek a méneseikkel, gulyáikkal hogy a többi pásztorral, a tábortűz mellett, nótázva iszogatva, vészeljék át az éjszakát. A legnagyobb efféle gyülekezőhelyek a két dél enysmoni város, Igfon mely Nasti lakosú, és Erdim mely a nemrég betelepített Lantar törzs gyűléshelye. Meg kell még említeni, hogy állandó tanyákat csak a nagyon gazdag és jelentős családi haderővel bíró gazdák engedhetnek meg maguknak, ugyanis a sztyeppén hemzsegnek az elmúlt korokból itt maradt szörnyek és mágikus anomáliák. Ezért, és a hagyományőrzés végett, a népesség nagy része még mindig nomadizálva él, s téli időszakra mikor az éjszaka rettenetének ideje megnő, és az állatoknak se marad élelem, elvándorolnak Enysmon városba mely valójában a hercegség legnagyobb téli szállásterülete. Mivel a kaland őszi időszakra esik, így mindenhol érződik a készülődés, hogy itt hagyják a pusztát, és mindenki az ez évi nagy Tümzinről, a nomád hagyományú birkózó viadalról beszél mely a fővárosban a téli elfoglaltság, s állandó beszédtéma hercegük, Razzim Hercegfejedelem is, aki szokása szerint télen tér csak vissza Pyaronbol, a hírekkel. Minden nagyobb embertömeget bevonzó helyen találkozhatnak küzdő gyűléssel, melyeken az ifjak a Tümzinre készülnek. A városok ugyan nem túl nagyok, gyakran pár utca csupán, s a házak is főként deszkából épülnek, mégis itt összpontosul a sztyeppe minden pompája, és vagyona. Mikor a pásztorok betérnek egy ilyen helyre, felöltik legszebb ruháikat mely a fővárosi divat szerint vastag drága anyagú testhezálló, roskadásig hímzett menték, kabátok. Mindenki igyekszik a lehető legdíszesebb fegyverzetben megjelenni, sehol nincs tiltva ezek viselése. Valamint nagy divatját éli, s e gyakorlatias, túléléssel küzdő nép között egyre elterjedtebbek a mechanikus szerkezetek, és azokkal való babrálás.

A legtöbb gazdánál, előfordul egy időmérő. Az öltözködés mellett egy jelentős státusz szimbólum, és hobbi a társ-háziállatok, melyekből mindenki tart legalább egyet, s állandó a verseny azon, hogy ki tud ritkább és egzotikusabb állatot beszerezni, fenntartani. Mivel a démonikus utódlények elkerülhetetlenül hemzsegnek a déli mezőkön, Enysmon népe ezek ellen az együtt élést választotta, így sokukat megszelídítették. Rettentően büszkék egy-egy háziasított vadállatra és bestiára, s minden gyülekezőhely, és város állandó programja az állatvásár, verseny, vagy bemutató. A lovakkal való kapcsolatukról sokat elárul hogy ezen hátasokat egyenlő társakként kezelik, s jutalmazzák is őket cifra díszítésekkel, valamint a pyar erkölcs hatásaként a Nasti nép nem eszik lovat. Hitük alapelvei kimondják az értelmes lények iránti tiszteletet, ezért ha egy ló elhalálozik, ugyan olyan temetést kap, mint egy ember. Egy ilyen szertartásba könnyen bele lehet futni a rónán. Ezért nem is tenyésztenek annyi lovat mint a nomádok, vagy a Lantarok. A sztyeppék lakatlan környezete fölöttébb veszélyes azoknak, akik nem ismerik a túlélési praktikákat. Enysmon vadállatokban bővelkedik, s ezeket nem is szándékoznak kiirtani. Bár az ország területe viszonylag biztosított a déli pusztákhoz képest, még így is megannyi rém jön elő a sötétséggel, és ezek néha sose látott veszélyeket rejtenek. Mindenki féli az éji kódorgót, és a vándor palota feltűnésével előkúszó élőholtakat. (a felhasználható rémeket lásd az njk-knál) Arról nem is beszélve, hogy a déli nomádok megöregedett veteránjai az enysmoni védelmi rendszert használják a végtisztesség elnyerésére, s néhány izgága ifjúval portyára indulnak, míg az öreg végre egy csatában meg nem hal, így banditákkal is szép számmal találkozni.

A főbb eseményekig, akár egy-két nap is eltelhet, mi alatt lesz alkalmuk megismerni Enysmon vidéki munkás életét, és a sztyeppe nehézségeit. **Ezen szabad játékidő alatt azonban, valahol mesélj be nekik egy támadást, amit az inkvizítorok pribékjeitől szenvednek el. Ekkorra már meg akarnak szabadulni a játékosoktól, s ha túlélik a támadást megtalálhatják a bérenceknél a megbízó levelet, vagy a szakadár inkvizítorok jelképét. Bárhol is találkoznak inkvizítorok embereivel, vezetőjük mindig egy, Ruda** nevű edzett, patkányképű, majdnem kopasz félelf legyen, aki Arel papja, ám nem túl elmélyült még hitében. Azóta tért a hit ösvényére mióta banditavezérből felkarolta a szakadár inkvizítorok. Eszét, hitványsággal és kegyetlenséggel pótolja. Valahogy mindig elmenekül, ha nincs más megoldás egy utazás pálcáját tör, el mellyel az inkvizítorok bázisára kerül.

Útközben találkoznak egy idős juhásszal, aki szállást ad nekik, vagy megossza velük az tábortüzét egy hideg őszi éjszakán, panaszkodik, hogy fiát megtámadta egy Rém és végzett vele, néhány nap alatt kiszenvedett szerencsétlen a lény mérgétől. Ha ez még nem lenne elegendő a fia testét elvitték a papok, hogy megvizsgálják mi történt vele, de ennek már jó egy hete. Az öreg csak szeretné eltemetni szeretett fiát, hogy az istenek ítélkezhessenek lelke felett és nyugodalmat találjon. Többször is megpróbálta visszakérni a testet, de mind ahányszor verés volt a vége. Nem kéri a kalandozókat, hogy segítsenek, rajta ám ha megteszik rettentő hálás.
A fiu testét egy közeli kisvárosban található Darton templomban tartják, bebalzsamozva. Belső szerveit eltávolították és valami folyadékban tartják. A helyi Darton papot nagyon érdeklik a Rémek mérgei és ezért folyamatosan vizsgálja a testet, hogy milyen hatásai voltak, hogy lehetne ellene védekezni, stb. Két temetőszolgája van, akik 4. TSZ harcosoknak felelnek meg, a pap maga is 4. szintű, így nem feltétlen nyújt különösebb akadályt a játékosoknak. (KÉ: 30 TÉ: 75 VÉ: 120 ÉP: 10 FP: 50 SP: 1k10, Adottság: Acélos akarat (2k10 ME mikor megtámadják) **Ha kihallgatják, viszont elmondja, hogy folyamatosan jelentenie kellett és néhány hetente megjelent egy nő, hogy ellenőrizze a tevékenységét. Ha tovább erőltetik, azt még elárulja, hogy a nő szakrális hatalommal bírt, és Na'ada a neve.**

Amennyiben visszaszerzik a fiú testét az öregnek, a végső leszámolás alatt számíthatnak néhány pásztor vagyis Nasti harcos segítségére.

Miután elhagyták Rónavéget néhány nappal később keresi fel őket Deerem és a Sztyeppe ostorai a hajnali órákban. Fontos, hogy kint a pusztán érjék őket valahol két település között. Feltartott kézzel érkeznek jelezve, hogy nem szeretnének problémát. Meghívják őket egy bázisukra, ami egy félreeső útszéli csárda, Enysmon déli határvonalán. Egyetlen személyzete Iljig egy fiatal és szemrevaló sámánnő, mindig kihívó ruhákban szolgálja ki vendégeit, a tipikus enysmoni stílusú deszkából épült, csehójában. Mindig jó kapcsolatban állt Deeremékkel. Itt lehetőségük van a karaktereknek jobban megismerkedni a három idős férfival, de hamar a lényegre térnek. A segítségükért jöttek. Két fontos feladat áll előttük csak az egyikre van idő. Ők pedig nem tudnak két helyen lenni egyszerre. A játékosok szabadon választhatnak, hogy melyik feladatot látják el ők és melyiket bízzák az idősebbekre. Deerem arra kéri a társaságot, hogy ha végeztek találkozzanak Erdimtől dél nyugatra található Szeleshát tanyán a főúttól alig fél napra találhatják lóháton.

Mindkét feladat kihatással lesz a végső leszámolás kimenetelére.

Ha segítőkészek és jó viszonyba kerülnek, velük elmondhatják a játékosoknak, hogy három feje maradt már csak az inkvizítoroknak. Egy férfi, aki valaha Kyel felkentje volt, egy varázstudó és egy, Na'ada nevű nő.

A bosszú

Megölték egyik társukat. Szélu egy Dreina szerzetes volt igazi szent emberként élte életét. Sose akart többet csak boldogságot és békét az országban. Akármerre ment minden tudásával és mágikus erejével a köznépet szolgálta, hogy jobbá tegye a világot. Természetesen ez a nézőpont nehezen volt összeegyeztethető a szakadárok nézeteivel, ezért csendben néhány embert utána küldve kivégezték. „Egy kibaszott szent volt!" Megkéri a játékosokat, hogy segítsenek neki bosszút állni, ezzel megadni a végtisztességet öreg barátjának.

Szélut egy faluban kapták el Erdim városától délre, a cél az lenne, hogy elvágni a visszavezető utat előttük és Darton elé küldeni mindannyiukat. Az öreg halála előtt egy segítségkérést még tudott küldeni régi társainak, de aztán elcsendesedett. Azt bizonyos, hogy most már nincs életben. Még azelőtt kell elérni őket, hogy visszaérnének a városba.

Elmondják, hogy ha kicsit meghajtják, a lovaikat elérhetik egy állomáson a társaságot, ahol biztos, hogy megállnak, nem hagynák ki, hogy eltöltsenek egy estét a Rémtanyán. Az állomás 2-3 napi járóföldre minden lakott területtől, csupán az utak visznek arra. Fontos útvonalak, de veszélyes környék ezért ritkán lakott.

A Rémtanya

Egy Nasti nő Zira vezeti a helyet, ami kívülről csupán egy nagy csűrre emlékeztet. Kiszolgál minden adódó igényét az erre járóknak. Van sör, bor, égetett szesz, kábítószer, és prostituáltak. Mikor odaérnek akár kora délután is folyik a mulatozás. Részeg férfiak és nők szédelegnek miközben gitáron egy félrészeg félelf játszik ropogós dallamokat. A felszolgáló lányok félmeztelenül hordják az italokat, úgy fest, a személyzet egyben nyújt minden szolgáltatást, ha a szükség úgy hozza. Valahonnan sülő hús illata terjeng a sarokban pedig egy lécekkel határolt medencébe valaki sarat hordott és két nő próbálja a másikat maga alá gyűrni, miközben a közönség hangos nevetése és fogadások mellett biztatja, hol az egyiket hol a másikat. Az épület mögött vannak felverve kisebb nagyobb jurták, itt lehet szállást kivenni, vagy éppen egy órácskára bérelni. Sokan nem élnek ezzel a luxussal miután jól felöntöttek a garatra és bent az épületben vagy előtte szunyókálnak, ez senkit sem zavar.

Zira kényesen ügyel arra, hogy ne törhessen ki verekedés a vendégek között, a gyilkosság pedig egyenesen tilos a „tanyán”. Aki mégis megpróbálna azt egyöntetűen dobja ki a vendégsereg, hiszen tudják, ha valaki egyszer bajt kevert többet nem ihat Ziránál, azt pedig senki nem meri megkockáztatni, hogy nem kívánt vendég legyen a Rémtanyán. A játékosok, ha nem csinálnak, semmi feltűnőt senki nem foglalkozik különösebben velük. Természetesen a ház minden szolgáltatását igénybe vehetik és kínálják is őket bőszen.

Könnyen felismerhetik a keresett embereket ugyanis különös figyelmet szentelnek nekik a lányok. Egy sarokasztalnál ülnek kényelmes fotelekben és már a karakterek érkezésekor ittasak, hangosak és trágárak. Egy nő van, csak akivel úgy tűnik, hogy távolságtartóan bánnak, egy igazán gyönyörű és magabiztos nő, ha kérdezgetnek utána és meggyőzőek elmondják nekik, hogy a nő Ellana felkentje. A papnő néhány percig tartózkodik a férfiak társaságában, jellemzően a férfiak beszélnek, ő pedig hallgat, néha szólal csak meg, nem érteni miről beszélnek (ha valami praktikával mégis kihallgatják őket, akkor jelentést tesznek a nőnek, aki csak néhol szúr közbe egy-egy kérdést). Dobhatnak intelligencia próbát -5-el, hogy felismerjék a nőt, akit Süd’her mellett láttak sikítozni, és aki irányt mutatott nekik, nehéz felismerni, mert teljesen más a ruhája és a viselkedése is. Ha Zira nem szólna, rájuk az sem zavarná őket, hogy egy lány szolgáltatását akár itt helyben vegyék igénybe. Hatan vannak, az asztalfőnél ülő lábánál egy hatalmas farkas pihen, van még két farkas, de ők megbújnak az árnyakban (lsd.: Átokfarkas). Itt ismét feltűnik az ellenfelek oldalán, Ruda hogy folytassa a játékosokra való vadászatot. (A társaság statisztikáit lásd NJK-k).

Amennyiben ezt a feladatot válasszák és bosszút álnak Szélun, Dreina áldása fogja kísérni őket a továbbiakban a kaland végéig (áldás varázslat az egész csapaton), viszont a Rémvadászok nem tartanak velük a leszámoláshoz.

A Szabadítás:

Elrabolták a rémvadászok vezetőjét, aki nagyon fontos szövetségesük, mind információval mind emberanyaggal tudja szolgálni céljaikat. A rémvadászok vezetőjét K'hoyor Mundzkot, egy már-már erődítménynek is nevezhető sátortáborban tartják fogolyként. A sátortábor Igfon és Rónavég között van nagyjából félúton a hegyekben. Ki kell szabadítani mielőtt, végeznek vele. Szerencse, hogy sokat tud, ezért először megpróbálnak minél több információt kiszedni belőle. De sok idő nincs, főleg hogy az ő erkölcsi kódexe a haszon. Erre a küldetésre két rémvadász is velük tart. De mindenki csak annyit tud a táborról, hogy újonnan berendezett erődről van szó, melyet az egyik inkvizítor amolyan kísérleti telepnek rendezett be, mely egy kisebb fennsík a hegyekben, s azelőtt egy elf szent hely volt, egy bizonyos Jahiriel nevű hős nyughelye. Az itt megbúvó inkvizítor nagy tudós hírében áll, ám nemrég vették be ide magukat, miután rájöttek a rémvadász nagymester oldalválasztására, és elrabolták. Előtte egyik társuk székhelye volt akit Deeremék már napokkal ezelőtt levadásztak a pusztába csalva.

Bár nincs túl magasan a fennsík, az ide vezető út így sem lesz túl egyszerű. Ha nem figyelnek különösebben a rejtőzködésre illetve zajonganak, az erőd portyázó elővédjei támadják meg őket. A pusztából kiemelkedő hegyi úton tökéletes kilátás nyílik az alatta terpeszkedő, lankás fűtengere, mivel ebben a magasságban még csak kopár, esetleg mohás sziklák borítják a hegyoldalt. Mikor magasabbra érnek a fenyőfák közé, akkor támadják meg őket a lesben álló őrök. Mindössze 4-an vannak és hűséges állataik.

Elő őrs: A harcosok egyike egy Lar-dori harcos, aki fokosa mellett, magas mágiát forgat, melyre 10 manapontja van, 3 társa mind enysmoni íjász, akik magukkal hozták hű társaikat, egy hatalmas sas csaphat le rájuk időnként az égből, elragadva eszközeiket, illetve megtörve varázslataikat, másik kettő pedig hatalmas muflonjukat a kalandozókra uszítva próbálják lelökni őket a hegyoldalon, s ezek csavart szarvai is súlyos sérüléseket tudnak okozni. Mindegyik állaton bőr páncél van.

Ezen az úton a harcok után keresi meg őket egy különös gyíkszerű állat. Alakja, mint egy angol bulldog, azonban lábai bőre és farka akár a gyíkoké, vajszínű hatszög pikkelyei irizálnak, s morcos ábrázatából félelem sugárzik. Meglepően intelligens és mintha terelni akarná őket egy ösvényre. Ő valójában K'hoyor a rémvadászok vezetőjének háziállata, aki kiszökött, hogy segítséget hozzon gazdájának, és ha barátságosak vele, akkor egy rejtekjáratot mutat nekik, ami egyenesen a barakkba vezet az ősi elf sírszentélybe. Furcsa szokása, hogy ha arany kerül elé, akkor azt megeszi, vagy addig visít éktelen zajt csapva, míg meg nem kapja.

A Jahiriel fennsíkján berendezett erőd építését alig két éve kezdték el, s ma is folynak a munkálatok. Így falai kőtömbökből vannak összehordva mintegy 2 méter magasan, és tovább magasítva vastag fenyőrönkökkel, egészen 5 méter magasságig. Falainak vonala tökéletes kört formálnak. Az egész erőd nem nagyobb egy tanyánál, s központi, a sziklafalhoz épített gránit bástyán kívül csak egy deszka istálló és kennel mondható épületnek, ugyanis az emberek kisebb nagyobb jurtákban laknak melyek egy központi tér körül vannak szétszórva, ám jelenleg csak kettő lakott.

Az itt berendezkedett inkvizítort **Vim Tatakh** hívják, aki a pyarroni fehér páholy magisztere, s mágikus képességeit nem volt rest beépíteni az erőd védőműveibe is. A sietős akciónak köszönhetően csupán legközelibb emberei vannak itt, ami 3 Sienas bástyáját (lar-dori harcos), és 4 Nasti lovast jelent. A Nasti harcosokkal egy-egy állat/bestia is van melyek némelyike harcra is fogható. Ezek lehetnek farkasok, hiúzok, sasok, zabáló nevű fél démoni ragadozó, vagy akármilyen bestia, amit jónak látsz. (Enysmon környékén fellelhető rémeket megtalálod az njk-knál)

Véd művek: Az erőd egész területe egy védő varázskör, melynek vonalait zúzott kövekkel borították, ahogy az egész udvart is. Ennek köszönhetően a falak védelmet nyújtanak, s vonalán belülre kívülről nem lehet hatni: 10 E térmágiával, 10 E tűz mágiával valamint 5-5 E asztrál-mentál, és 2E szimpatikus mágiával. Minden védőnek 50-es mágia ellenállása van (az állatoknak is).

A kapu és a barakk bejárata kémszem varázsjellel van felszerelve, így ezek környéken mindent lát az inkvizítor, s ha észreveszi, a betolakodókat felkészülve tudják fogadni őket.

Ha bejutottak a barakkba, annak első szintje egy hatalmas közös tér asztalokkal két oldalán kandallókkal, melyek körül kényelmes fotelok vannak, egyik sarokban fegyver állványok között egy a hegybe vezető ajtóval, mely az élelmiszerraktár, borospincének átrendezett, elf sírszentély, ami egy kis földalatti hűs tavacskából kiemelkedő márvány koporsóból és az azt körbevevő kékesen derengő útilapu vesz körbe, mely nagyszerű gyógyfű. Az emeleten van egy térképektől roskadó tervező asztal egy a pusztára néző plafonig tartó rózsaablakkal, és a falak mentén ágyak zárnak közre egy vívó teret. Innen nyílik az erőd urának háló és dolgozószobája, melyben már várja őket Vim és a székhez kötözött Rémvadász nagymester.

Az eddig már jól megismert banditavezér, Ruda az egyetlen, aki a varázslót védi. Ha esetleg minden védelmét kiiktatták az utolsó mentsvárként Vim el teleportál, ám ehhez egy varázstekercsre és egy egész körre van szüksége. Tehát ha hőseink nem elég gyorsak, a végső leszámolásnál ismét meg kell küzdeniük a varázslóval.

Miután sikeres volt a kiszabadítás, K'hoyor, mintha az övé lenne itt minden, tölt némi italt a kalandozóknak, és választ ad mindenre, amire csak kíváncsiak, miközben hűséges állatkája bőszen nyalogatja. Majd elmondja nekik indítékait, és hogy ezen túl ne számítsanak rá, mert innentől neki ez már nem éri meg, és szeretné, ha tolmácsolnák ezt Deerem barátjának is. Viszont hálája jeléül melléjük adja a két rémvadászt, akikkel jöttek, hátha mégis feléjük billen a sors mérlege. Ő maga viszont itt fog berendezkedni többi embereivel. Egy jókívánsággal engedi el őket: Győzzön a jobb… mert ő úgy is az mellé áll a végén. Valamint ellátja őket egy Rémvadász mandzsettával, és minden felszereléssel, amire szükségük van. A mandzsetta képes érzékelni minden sötét illetve gonosz szándékot a közelben ami viselője ellen irányul, így ezentúl a pusztában meg fogják érezni a rájuk leselkedő veszélyt, miáltal probléma nélkül juthatnak át a sztyeppén.

Erődöt védő katonák:

A katonák mindegyike rendelkezik egy tetoválással mely 10 sfé-t, és 4 E tűz elleni védelmet biztosít számukra.

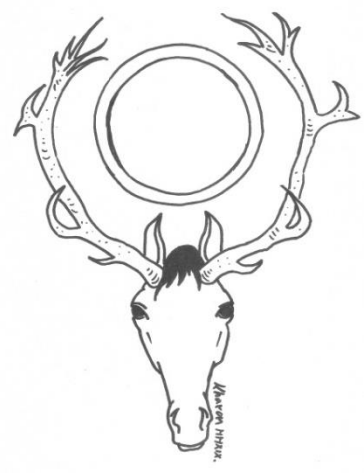
Syenas bástyái: Jolfésült, elegáns, úri ruházatú, világfiak, akik kalapjukon egy bástya szimbólumot hordanak. Könnyű egykezes fegyvereket, és pajzsot vagy hárító fegyvert használnak. Mindegyik mesterfokú pszi használó és ügyesen használják a telekinézist, és pszi lökést harcban. Nem félnek aljas trükköket, vagy lefegyverzést használni. Egyikük mozaik mágiát is használ melyre 10 manája van.

Nomád harcosok: Enysmon, erős alkatú, szilaj szülöttjei, akik jólfizetett harcosokhoz híven díszes mentét, és a leg jobb minőségű fegyvereket hordanak. Mind szablyát, fokost, és visszacsapó íjat használ, valamint nyilaikat mérgezik. A méreg beléndekből, és hegyi gőte nyálkából készült, mely 4. szintűnek számit, és sikeres egészségpróba esetén 2 körön át 2k6 fp sebzést okoz, ezen felül sikertelen egészség próbánál viszont émelygést és 5 kör múlva egyik végtag zsibbadását majd időleges bénulását okozza.

Ké: 40 Té: 85 Cé: 65 Vé: 170 Sebzés: 1k10+2

A Leszámolás:

Szeleshát tanya



Ide hívja össze a társaságot Deerem, hogy megbeszéljék a következő lépéseket. A tanya valójában magába foglalja az egész medencét Erdim és az Északi-Santriol hegység között. A tanyának egy feladata van méghozzá a hercegfejedelem Rónaszikra ménesének a rendben tartása. Ezek az állatok nem csak Enysmon jelképei, de legszentebb állatai is egyben. Mágikus képességű hátasok, akik önmaguk válasszák ki a gazdájukat, csakis a hercegi család tagjai közül választanak az állatok. Felépítésükben egy jól megtermett, de kecses lóra emlékeztetnek, fejükön egy pár díszes aganccsal, ami halovány izzással fénylik éjszaka. Képességüknek köszönhetően viszont sokkal nagyobb sebességet tudnak elérni, mint egy átlagos ló, hiszen valami féle kapcsolatban állnak az elemi levegő síkjával. Akár négyszer olyan gyorsan is képesek vágtázni, mint a legjobb lovak.

Szarvukat évente elhullajtják, ami szintén a hercegfejedelem tulajdonát képezik. Ebből varázsszereket készítenek, ami megkönnyíti a varázshasználóknak az elemi levegő illetve elemi fény alapú manipulációkat, valamint porrá őrölve és szesszel elkeverve mágikus főzet lesz belől, ami megnöveli a használó gyorsaságát (Istenek itala-Gyorsaság +4). Rónaszikrákért egy elf család a felelős, akik a szolgálatukért cserébe kapták a területet kicsivel régebben, mint 400 évvel ezelőtt, és az óta is eleget tesznek ígéretüknek. Óvják az állatokat, figyelnek jólétükre és az arra hajlandókat az emberek számára tanítják. Azért volt rájuk szükség, mert rettentő ritka a fajta, kevesebb, mint egy tucat van belőlük, ezért is fontos, hogy jó kézben legyenek tartva.

A karakterek fél nappal Deeremék előtt érkeznek Szeleshátba, ami lehetőséget nyújt nekik megismerkedni a helyiekkel illetve megismerni a Rónaszikrákat. A család 5 főből áll, Kailu a családfő és felesége Amra, idősebb fiúk, aki lassan felnőtté érik Elaith, valamint az (emberi mércével) 8-10 éves forma ikerlányok Minuvae és Nakiasha.

Mikor megérkeznek Deeremék látszik rajtuk, hogy rájuk fér egy kis pihenés, lovaikat leszerelik, majd esznek néhány falatot és csak utána hajlandóak fontosabb témákról beszélni a társasággal. Elvonulnak a háztól kicsit arrébb egy kis patak mellé, ahol nyugodt körülmények között beszélhetik át a játékosokkal a teendőket. Itt látszik rajtuk igazán, hogy már nem fiatalok, és testüket is megviseli már a hadakozás, de büszke emberek lévén nem mutatják a fáradságot. Miután mindenki beszámolt arról, hogy mi is történt rátér a tervekre. Elmeséli, hogy van egy beépített embere, akitől biztos információt kapott, hogy a megmaradt inkvizítorok és embereik összegyűlnek egy istenek háta mögötti helyen megbeszélni a továbbiakat és azt, hogy miképpen tegyék el láb alól mind a játékosokat mind őket. A helyszín egy határ közeli falu az Awakad-hágó keleti végének a bejáratánál, amit még a dúlás alatt taroltak le, ma már senki sem lakja, de mivel mocsár veszi körbe megfelelő hely egy ilyen megbeszélésre. Ha itt összegyűlnek, végleg lerendezhetik az ügyet. Ha valakiben felmerül, hogy csapda lenne, akkor Masen felcsattan, hogy „Akkor belesétálok, de az úrnőre mondom, nem temetek el több barátot!”. Az informátorról annyit tud, hogy egy nő akit Ütreenek hívnak, a Lótusz istenasszonyát szolgálja és már korábban is szolgált neki hasznos információkkal, a manifesztációban ismerte meg már ott is igen tehetségesen jutott be és ki az ellenség táborába.

A valóság az, hogy az információt, na’ada jutatta el Deeremnek, aki ezzel szeretné a társaságot csapdába csalni. Ha csapdára készülnek természetesen könnyebb dolga lesz a csapatnak.

Leszámolás helyszíne

Sztyeppe Ostorai azt javallják, hogy váljanak széjjel, és kerítsék be őket, illetve ha bárki lebukna, ne vesszen kárba az egész akció.

Már a lápos területen közeledve is rajtuk ütnek fejvadászok. Hatan vannak, íjakkal támadnak először és terelik őket egy olyan ingovány felé, amibe ha belemennek már nincs kiút, ugyanis minél többet mozognak, annál jobban elnyeli őket. Az íjászok nem bonyolódnak, közelharcba csak néhány sebet ejtenek rajtuk és megpróbálják csapdába terelni a társaságot. Ha mindenképp harcolniuk kell mérgezett (4. szint, azonnal ható, sikeres: gyengeség / sikertelen: kábultság) rövidkardokkal teszik. Ha foglyokat ejtenek, azok nem beszélnek, idő pedig nincs hosszasan vallatni.

A falu házai fából készültek, közepén régen egy taverna állt, talán az maradt meg a legjobb állapotban, innen szűrődnek ki fények, bent néhány embert lehet látni az ablakok spalettáin keresztül. A falu központi részén valamikor egy Dreina templom állt, de ma már teljesen romos és célját vesztett. Több ember beszélget bent a tavernában, de eközben az embereik feszülten várnak a jelre a többi házban, hogy támadhassanak. Innentől kezdve a játékosokra van bízva, hogy milyen módon oldják meg a helyszínt, az Inkvizítorok és az embereik a mellékelt kép alapján foglalnak helyeket. Mérgezett nyílvesszőkkel és fegyverekkel készülnek a játékosokra, ezen felül más meglepetés is várja a felkészületlenül érkezőket.

Inkvizíció emberei: KÉ: 30 TÉ: 75 VÉ: 120 CÉ: 25 ÉP: 10 FP: 50 SP: 1k10+2 / 1k6+3

Amennyiben nem végeztek a varázslóval, vagy bosszút választották a szabadítás helyett itt megnehezíti a dolgukat a varázsló Vim Tatakh. Ha a kiszabadítást választották, akkor viszont a Rémtanyán található kompánia nehezíti meg az életüket, közülük itt van Alurio a Pszi-mester, a fejvadász valamint egy átokfarkas. Ők a volt tavernában tartózkodnak Wylnnel. Na'ada nem érkezik a helyszínre, távol marad mindentől.

Csapda: Feláztatták a talajt olajjal, amit ha ráérnek, meggyújtanak körönként 3k6 tűzsebzést okozva, amíg ki nem érnek belőle, utána 1k6-ot, amíg le nem veszik a meggyulladt felszerelésüket.

Ha sarokba szorítják Wylnt (Kyel papot) vagy csak kevés emberek marad (fontos, hogy eddigre a játékosok oldalán se sok szövetséges maradjon) felhasználja minden megmaradt papi hatalmát és kizökkent időbe lép, ami alatt súlyos sérüléseket okoz három fő riválisának Xibnek, Masennek és Deeremnek, majd a játékosok felé fordul, hogy most ti következtek!

Jelmagyarázata térképhez:

Minden jelölésen 1 ellenfél található.

T = Taverna

O = Olaj csapda

Í = Íjászok

F = Fejvadászok/ Harcosok

Vége

Mikor mindennek vége a három megmaradt tagja a Sztyeppe ostorainak, néhány kurta szóval megköszöni, a segítségüket lóra kapnak, és hátra sem nézve ellovagolnak a lemenő, vagy felkelő nap fényébe.

ENNIO MORRICONE – THE TRIO: https://www.youtube.com/watch?v=cWo__6Xn6Qs

NJK-k

Odkhuu Küdgin 9. Tsz Della-pap (Egy rész kegyelt)

Öregapja nevelte fel, akinek mindig gondjai voltak a pénz megtartásával és persze az alkohol fogyasztásával. Már fiatal korában nagyon ügyes kezű gyermek volt és hamar már 8 éves kora környékén elszegődött egy cserzőműhelybe inasgyereknek, ahol hamar megtanulta, hogy ne vigye haza a pénzét, mert ha odaadja, nem eszik, ha nem akkor megverik. Így 12 éves korára el is költözött öregapjától, aki addig folyamatosan a régi történetekkel tömte a fejét. Állítása szerint azért ivott annyit, hogy könnyebben kapcsolatba tudjon lépni a szellemvilággal. Még felnőtté válása előtt volt szerencséje megismerkedni Della istenasszony tanításaival és angyalaival. Mikor találkozott az angyalokkal úgy vélte, hogy a szellemek jöttek el hozzá, akikről öregapja beszélt folyamatosan. Már egy hozzátartozója sincsen, és minden lehetőséget megragad, hogy beszélgessen emberekkel, sőt néha bele is bújik emberek bőrébe. Így elképzelhető hogy ő lesz a karaktereket bebocsájtó városőr illetve az első fogadóban a lovászfiú csak, hogy később, mint ételárusként találkozzanak vele. Persze bomlott elméje szerint mind más és minden „énjének” megvan a határozott véleménye a másikról. A városban lakó troll nem bántja, sőt néha mintha beszélgetnének, ez abban nyilvánul, meg hogy a troll morog vagy alszik míg Odkhuu össze visszabeszél hozzá. Viszont az új vallás követőit szívből gyűlöli, és ott árt, nekik ahol tud, leköpi, felbuktatja őket, ha teheti, beléjük rúg, megtép a hajukat, ruhájukat. Művészete szerint ékszerész, ötvös, hagyományos nomád stílusú ékszereket, karkötőket, nyakláncokat, fülbevalókat, tarsolyokat gyárt, és mindegyiket megáldja Della kegyével, amivel a kívánt érzelmi hatás felé terelheti a viselőt. Értékeket nem adunk meg, hiszen fölösleges, nincs az a szituáció, hogy ő, mint idős Della-pap harcba bocsátkozzon.

Odhku három másik Della-pappal együtt alkotják Della kegyeltjét, ugyanis ahogy az istennő elméje gyenge lábakon áll, így hatalmát sem egy papjára terjesztette ki. Ők négyen adnak ki hatalmukkal egy teljes értékű kegyeltet. Ettől függetlenül Odhku hatalma nem lebecsülendő, még akkor sem első ránézésre (vagy akár a harmadikra) nem tűnik olyan alaknak akire érdemes odafigyelni, hacsak valaki nem értékeli a művészetét.

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 elbírt 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 hírét 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.

Adottságok: Hit ereje (+1k10 ME), Szent harcos (MP nélkül áldás a önmagára), Ítélet (4MP = 1k6 sebzés következő támadásra), Feltámadás

Ő is rendelkezik egy pisztollyal amit Xib készített. Közelharcban páncélököllel küzd.

KÉ: 30	ÉP: 14
TÉ: 110	FP: 115
VÉ: 120	SFÉ: 5
CÉ: 12	MP: 81
SP: Ökül: 1k6+ 6 / Pisztoly: 1k6+2	AME/MME: 45

<u>Xib, 10. TSZ Gilron mérnök</u>

Családjával érkezett délvidékre egész fiatalon. Generációk óta mindenki Gilront szolgálta és neki is ez volt a sorsa. Dolgozzon, alkosson, az üllők 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 családja megmaradt tagjait Syburrban 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? Kahrei lőfegyvert használ, közelharcban elhanyagolhatóak a képességei, illetve a Papi mágia Élet és Természet szférájának Kis és Nagy Arkánuma felett bír hatalommal.

Adottságok: Közbeavatkozás (1 kör alatt manát tölt), Isteni látás, Beavatott (Természet szféra fele mana költség)

Két féle tűzfegyvere van egy pisztoly, amivel töltésenként 6 lövést tud leadni, és egy puska, amivel nagyobb távolságokra tud ellőni, ezt két lövésenként kell újratölteni. **FONTOS: Lőfegyverek ellen semmilyen SFÉ, legyen az természetes vagy mágikus, nem működik!**

Pisztoly: KÉ: 30 CÉ: 50 Táv: 10 (ÉP sérülés) / 20 (FP sérülés) SP: 1k6+2

Puska: KÉ: 30 CÉ: 55 Táv: 20 /50 SP: 2k6+1

ÉP: 10	MP: 90
FP: 95	AME/MME:4

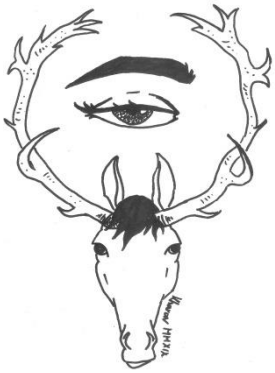
Masen, 9. TSZ Acél lótusz lovag

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 maradhasson. Néha már majdnem sok volt olyankor csak a jókedv és a hangos mulatozás volt az egyetlen, ami elnyomta a hangokat, amik a józan eszét 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.

Adottságok: Gyors reakció (Kezdeményező dobás: 2k10), Küldöttek

Ellana az Élet, Lélek és Természet szférák felett nyújt neki hatalmat Kis Arkánumból válogatva. Fegyvere a másfélkezes kard (93 mp), illetve Xib által készített pisztoly.

KÉ: 50	ÉP: 14
TÉ: 115	FP: 115
VÉ: 150	SFÉ: 5
CÉ: 20	MP: 65
SP: Kard: 2k6+7 / Pisztoly: 1k6+2	AME/MME: 45



Inkvizítorok és embereik:

Na'ada Ütree, 7. TSZ Ellana Papnő

Kém, informátor, besúgó, szabotőr és még ki tudja hány jelzőt lehet a nőre aggatni. Lassan 10 éve dolgozik Enysmonban, ismer mindenkit, aki számít és sok olyat is, aki nem. Mindig van még egy trükk a tarsolyában és jól választja mindig meg szövetségeseit, ugyanis nem szeret veszíteni. Így csatlakozott Süd'her ügyéhez is. Habár a Noir-pappal nem mindig könnyű együtt dolgozni, de az elképzelése és a tehetsége megvan, hogy kihasítsa az országot az államközösségből, és ő ott lesz, hogy a saját részét biztosítsa ebből a tortából. Ha a dolgok pedig másképp alakulnak, ő fenn marad a vízen.

Kedvelt varázslatai: Láthatatlanság evilági lények előtt, Vonzalom, Álomasszony, Álca, Parancs, Rettegés

Harcba nem bonyolódik, ezért harcértékeket sem dolgozunk ki neki.

Csapat a Rémtanyán

A társaság 4 Nasti lovasból, egy fejvadászból és egy pszi-mesterből áll. A Nastik helyi emberei voltak az inkvizítoroknak, míg a fejvadász és a pszi-mester pyarronból érkezett velük és itt csapódott már ehhez a társasághoz. Harcosok és a fejvadász 7. TSZ-üek, míg a pszi-mester 6. TSZ-ű. Mindannyiuknál szablya van és visszacsapó íj. Társaik pedig 3 igen veszélyes farkas a pusztákról. Vezetőjük Ölüet, egy tapasztalt hétpróbás Nasti, de a többieket sem kell félteni, elméjük biztonságáról pedig Alurió gondoskodik.

Harcosok és a fejvadász

Adottságok: Opportunista (túlütés esetén még 1 támadás)

KÉ: 40

TÉ: 90

VÉ: 150

CÉ: 60

SP: 1k6+4 / 1k10+2

AME/MME: 102

Méregellenállás: 5

ÉP: 14

FP: 90

Alurió, a Pszi-mester

Adottságok: Mana pajzs (1Pp= 1 FP. 2 Pp= 1 ÉP), Mana fókusz (eltárolva Pp)

KÉ: 20

TÉ: 60

VÉ: 120

CÉ: 25

PP: 50

AME/MME: 106

Méregellenállás: 4

ÉP: 6

FP: 4

Ne feledd, hogy a Pszi mester dupla erősítéssel hoz létre hagyományos diszciplínákat (pszi ostrom esetén 1 Pp= 3E). Kedvelt taktikája a del Akka szorítása, amivel egyszerre 6 célpontot is megtámadhat: 1 Pp = 5E /célpont (Mentális ellenállás), ha létrejön, az alábbiakat szenvedik el: Kábulat E:-2, ÁK:-2, GY:-2, ÜGY:-2, AKE:-5, ASZT:-5, KÉ:-15, TÉ:-20, VÉ:-25, varázslás: nem. Ha kell természetesen akár pszi villámmal is támad 6Pp=1k6 sebzés.

Átokfarkasok

Első ránézésre semmiben sem különbözik egy hatalmas 1 láb marmagasságú farkastól, de a figyelmesebb szemlélő észrevehet a fülük tövéből kinövő két apró csápot. Amikor sikeres támadást hajt végre az Átokfarkas nem csak fizikai sebzést okoz, hanem az áldozat mentális energiáit is elszívja (túlütés esetén dupla mennyiségűt szív el), először a mana majd a pszi pontokat. Ösztönösen megérzik, hogy kik rendelkeznek ezekkel az erőforrásokkal, így természetesen őt támadják először. Kedvelt taktikájuk az árnyak közül való támadás, lopakodásuk 70%-os, így könnyen meg tudják lepni ellenfelüket. 3 db tart a társasággal.

KÉ: 25

TÉ: 60

VÉ: 90

SP: 1k6+2

AME/MME:30

ÉP: 22

FP: 60

Méregellenállás: 6

Wyln al Ryarin, 8. TSZ bukott Kyel pap

Wyln fiatal, alig múlt 30, manifesztációban még gyerek volt, nem emlékezhet egy nagy háborúra sem. Családja jó létben és nyugalomban élt. Büszkék voltak a fiúra mikor a papi hivatást választotta, de mit is választhatott volna 5. gyermekként, valójában csak élni akart távol mindentől és bebizonyítani, hogy nem csak egy a sok közül. Így kapott az alkalmon mikor azt hallotta, hogy embereket keresnek Enysmonba, úgy érezte az elég távol van mégis még a biztonságos területen. De Enysmon nem teljesen töltötte be a hozzá fűződött elképzeléseket és az emberek is furcsán álltak a dolgokhoz. Ekkor jött képbe Süd'her aki annyira szimpatikus világnézettel és elképzelésekkel állt oda elé. Mikor elkezdett elsodródni Kyeltől, először zavarta majd a dac vette át a helyét.

Meg van győződve róla, hogy szája mindig igazat szól és csak Kyel is irigységből fordult el tőle. Az elmúlt időben öntelt és kissé paranoid lett, kegyelmet pedig nem ismert, kedvelt mondata, hogy „Aki nincs velem az ellenünk!"

Adottságok: Szent harcos (0 Mp az áldás), Ítélet (4 Mp=+1k6 sebzés a támadásra), Beavatott (Halál szféra fele mana költség)

Kedvelt varázslatok: Csapás, Parancs, Szent tűz, Villám.

Shadleki buzogánnyal és közepes pajzzsal küzd.

KÉ: 25

TÉ: 100

VÉ: 180

SP: 1k6+8

ÉP: 15

FP: 90

MP: 72 (Élet, Halál, Lélek)

AME/MME: 3

Vim Tatakh 7.szintű varázsló:

Enysmoni születésű jelmágus, aki a Pyarroni fehér páholy mestere, így felmerülhet a kérdés hogy miért is csatlakozott a szakadár inkvizítorokhoz, de mi sem bizonyítja jobban, hogy e csoport szándékai nem gonoszak, ha egy Lar-dori varázsló is a tagjuk, csupán hatalmi vágy vezérli őket. S ezzel volt mindig is gondja Vimnek, akinek családja egy Lantar törzs béli sámáni dinasztia volt. A Lantar nemzetség miután betelepült Enysmonba, eldobta magától addigi sámán vezetőiket, így a hatalmát vesztett öregapja, majdan az apja is születésétől azt sulykolták fiuknak, hogy bármi áron, de szerezze vissza családjuk megkopott erejét, ám a dúlás utáni tisztogatásokban, kihalt mindenki, aki sámáni képességeit csiszolhatta volna, így hosszú úton, önerőből elérte, hogy felvegyék a Lar-dori egyetemre. Igaz, bűnözésen keresztül vezetett az útja a magisztériumig, de ott megtanulta az élet értékét, s ez még inkább megerősítette benne, hogy ő az, akinek vezetnie kell Enysmon népét. Tudása a sámánizmusról hamar az inkvizíció berkeibe jutatta, ahol megismerte Süd'hert és terveit,

melyekben közös hangra találtak. Lar-dori magiszterként birtokolja a pyarroni fehér páholy botját, ami azt jelenti, hogy nem jön létre a zónájában 7 E-nél gyengébb varázslat, ha ő nem engedi. Vim kinézetre a klasszikus nomád jegyeket őrzi, azonban frizurája a pyar divat szerint rövidre vágott és jólfésült, egyedül hosszúra hagyott bajsza őrzi a Lantar stílust. Ruházata ugyan fehér, ahogyan azt megköveteli rendje, viszont szabása nomád küllemű, a hegyes vállú köpennyel, és félhosszú kabátkával. Természetesen ruháját is ellátta mágiával s 10 E-s hatás alatt nem lehet elemi mágiával sérülést okozni neki, ez 10 sfé-t is jelent. Illetve fokosa nyelére, mely varázsló botja, különböző varázslatokat foglalt, melyeket 1 szegmens aktiválni. Ruhája éke az 5 arany pókot tartó bőr nyakék, melyekről szorult helyzetben, ha letörli a varázsjeleket, átalakulnak 1 méteres óriáspókokká, akik akarata szerint cselekszenek. Harc közben 70 mp-böl gazdálkodik, és előkészített eszközein felül az anyag mágiát szereti használni, elemi mágiával kombinálva mellyel, nyíl sebességével repülő óriási dárdákká alakítja a székeket, vagy köveket, téglákat (2k10 sp). De leplezéssel láthatatlanná tett nyilakat is lőhet ellenfeleire, illetve olajjá alakítja az eléjük kerülő tárgyakat, vagy acéllá a közéjük került, teleportált függönyt. Rendelkezik még egy időugró gyűrűvel, amit ha aktivál, 1 órával előre ugrik az időben, s ezzel akkor él, ha már halálán van, és végzetes csapást szeretne elkerülni. Ennek használatára 2 szegmensre van szüksége.

Adottságok: Vérmágia (1 ÉP = 5 MP), Mana pajzs (1Mp=1Fp, 2 Mp= 1 Ép), Elemző elme, Harci képzés

KÉ: 17	ÉP: 9
TÉ: 110	FP: 50
VÉ: 125	PP: 50
CÉ: 6	MP: 70
SP: 1k6+4	ME: 55

Ruda 3. Tsz Arel-pap/5. Tsz harcos

Jól megtermett, harcedzett, nem túl bizalomgerjesztő , mondhatni patkányképű nomád harcos, ki mindig igyekezett a sólyomasszony az az Arel tanításai szerint élni, ezért is vágott bele már fiatalon a nagy szabadságot, de annál több veszélyt jelentő bandita életbe. Időnként voltak látomásai Areltől de végtelenül aljas, és becstelen élete nem engedte közelebb a szakrális hatalomhoz. Mikor az inkvizítorok elkezdték alkalmazni, bandita kompániája, befolyása és kegyetlensége miatt, egyre jobban elmélyült a hitben és megáldotta Arel, minek köszönhetően sokat szelídült, bár még mindig elás egy csecsemőt is élve, ha arra van szükség. Mondhatni a ragadozók természetességével él. Arcát és testét több heg is díszíti, sötét haját rövidre vágja. Ruházata a klasszikus Enysmoni hímzett felöltő, de alatta sodronyinget hord, és prémekkel díszíti viseletét. Fegyverei, szakrális hatalma mellett, a visszacsapó íj és a fokos, melyet mesterien hajít is. Embereivel, és mindenki mással is kegyetlenül bánik, természete gyanakvó és kiszámíthatatlan. Arel sólyom karom irányzatát követi, ezért egyetlen célja az állandó viaskodás, és vérengzés. Mindig, ha az inkvizítorok katonáival találkoznak a karakterek, ő vezeti azokat, s idővel szinte már személyes ellenségeinek fogja tekinteni őket.

Adottságok: Éles szem (dupla dobások ha túlütnek 00-nak számítanak), Hit ereje (+1k10 ME)

Ké: 42	Fp: 62
Té: 95	Mp: 25
Vé: 187 (ugrás, alkarvédő)	Pp:23
Cé: 43	ME: 50
Ép:15	Méregellenállás: 4

Rémvadászok

K'hoyor Mundzk, 9. Tsz Boszorkánymester és a rémvadászok

A titkos szolgálat egy Enysmoni családja, mindig is a gonosz és sötét erőit irtotta, s ezek ellen küzdött. Rengeteg tapasztalatuk és tudásuk volt, a sztyeppék démonairól és szörnyeiről, ugyanis ők tradicionálisan sámánok voltak, ám hithű Enysmoni patrióták. A dúlás során felismerték, hogy az ősi vér hatalma nélkül nem sokra mennek, Krán sötét seregei ellen. Így mindent arra tettek fel, hogy megismerjék, majd megszerezzék azt, és családjukat Pyarron fegyverévé alakítsák. Majd a háború után a sötét erő kockázatai miatt likvidálták a családot. Csak legifjabb sarja K'hoyor maradt meg, aki tisztának tűnt. Valójában vele érett be a Mundzk család kísérletei, s ő a tökéletes utód. K'hoyor felnőve, a családja vagyonával, tudásával, és a titkos szolgálat támogatásával, szervezetté formálta ősei tevékenységét. Majd a begyűjtött tudással és anyagokkal, autodidakta módon kitanulta a boszorkánymesteri mágiát. Mára így a 60-on is túl, ahogy fiatalon sem igazán, nincs benne bosszúvágy, ám a vérében izzó szándék, egyetlen cél felé fűti zsenijét. Mindene a hatalom, minden féle érzelmi töltet nélkül. Minden egyes levadászott gonosz, és sötét jelenséget valójában begyűjt tanulmányozásra, s évről évre újabb eszközökkel bővül hatalma. Házi kedvencét Falánkot, egy tisztogatás során szerezte 5 éve mikor embereivel a hegyben élő koboldokat irtották ki. Az ott maradt kobold lárvákat szétosztotta támogatói gyerekei között, ugyanis rettentően ragaszkodó és aranyos lényeknek tűntek, s csak K'hoyor tudta róluk hogy ezek idővel koboldokká cseperednek.

Falánk végtelenül okos, és hűséges lény, de szeret kegyetlenkedni és keresi is erre a lehetőséget, valamint megmagyarázhatatlan vonzalmat érez az arany iránt. Még van 30 éve mire kifejlett Kobold lesz. Vele találkozhatnak a játékosok a szabadítás résznél a hegyen.

Jól menő szervezete a rémvadászok, rengeteg féle elhivatott kalandort szervezett be, és képzett ki a bestiák és mindenféle iszonyat ellen. Azonban vezetőjük kétes múltja miatt, a délről közeledő vész okán feladatukat átvette az inkvizíció küldöttsége. Így csaknem 2 éve már egy kisebb seregnyi, szétszéledt rémvadász keresi a visszatérés lehetőségét.

A csapat két rémvadásszal ismerkedhet meg a sztyeppe ostorainak társaságában. Ruházatuk a szinte egyenruhának számító fekete, sodronnyal bélelt bőrkabát melyet, mint mindenki ők is saját igényeikre igazítanak, s ők is hordják az ónix és füstkvarc köves medált, mely figyelmezteti őket a gonosz teremtményekre és szándékokra.

Anchin 5. Tsz tolvaj

Anchin az Enysmoni Kánok nevű nomád hagyományokért küzdő tolvaj klán, tagjaként nőt fel. Lantar származású nomád nő, így vonásai elég vadnak mondhatók, hisz népe még nem keveredett el a Pyar lakossággal. Szeme íve, és keskeny vonásai rókaszerűvé teszik arcát, amire rásegít zöld szemei, és vörösre festett haja. Arca gyakran rejtő színnel van nőiesen kifestve. A lopakodás és cserkészés mestere, de visszacsapó íjával valódi művészként bánik, amire rásegít akrobatikus képességei is. Rengeteg mocskos dolgot tett már élete során, és még rosszabbak történtek vele, melyek természetét, cinikussá és magányossá tették. Csak a legszükségesebb esetben szólal meg, viszont fölöttébb segítő és szolgálatkész. Számára menekvés volt az állandó szörnyűségekből a rémvadászok szervezete. Néha nehéz helyzetekben megemlíti: „Még mindig jobb, mint démonokat szolgálni”. Hűséges társa egy fekete párduc Misa.

Adottságok: Erős immunrendszer (+4 méregellenállás, +2 mágikus mérgek ellen)

Ké: 50	Ép: 12
Té: 75	Fp: 48
Vé: 170 (akrobatika)	Sp: 1k10+2 / 1k6+2
Cé: 70	Pp: 22

Arth cwa Nimró 6.Tsz félelf yllinori harcos

Yllinori nemesi családból származó Arth, ahogy családja generációk óta ő is egész életét katonáskodással töltötte. Öregapja még gyerekként vándorolt át Chei királlyal a messzi Ilanorbol. Ősei az északi elfektől származnak, de ők a megtestesült Yllinori hadi nemesség. Képességeit a vértes medvék nevű katonaiskolában szerezte s 40 évnyi szolgálat alatt a fejlesztette tökélyre a seregben. E hosszú szolgálat alatt különös hobbira tett szert, mégpedig a fülgyűjtésre, és büszke rá hogy milyen sokféle lényt ölt már meg, köztük rengeteg kránit is, és elfet. Ezen hobbi jutatta a rémvadászok közé is, még mikor K'hoyor még csak megalapította a szervezetet. Tehát ő egy alapító tag. Minden trükkjét ismeri a vadászatnak, legyen a cél bármilyen teremtmény, s mestere a nehézfegyveres és vértes hadviselésnek. Különös acélfényű kitinből készült lábvértet, csizmát és egészkaros karvértet hord, mely teljes tenyerét befedi, s puszta kézzel szokott harcolni, de hátára van erősítve két medvefejet formáló csatabárdja is. Természete Anchin tökéletes ellentétje, szereti az élet minden örömét és élvezetét. Minden estét igyekszik vidámsággal tölteni, és a reggelenként öblös énekkel köszönti a napfelkeltét. Harsány viselkedésével igyekszik mindenkinek megmutatni milyen is az Ilar virtus.

Adottságok: Vörös köd (minden támadás után +1 minden harcértékre)

Ké: 40	Fp: 72
Té: 80	Sp: 1k10+5
Vé: 155	Tám/kör: 3
Ép: 20	Pp: 25

Rémek könyve

(Részlet a rémvadászok feljegyzéseiből)

Ordas éj

„Egy megfejthetetlen természetű szellem féle 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, megszaporodnak 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 elfogynak, a pajzsai eltűnik. Nem támad élőlényekre, ezt az éjszaka farkasaira bízza, azonban ha ellenségesen viselkednek vele körönként 2k6 asztrális mágia ellenállást rombol majd, azok el fogytával elkezdi elszívni az ellenség asztrálját, s ha teljesen 0-ra csökkenti, az áldozat permanensen veszít 1-et a tulajdonságából, s akár meg is őrülhet.

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, vadász farkasnak, vagy farkas embernek 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, erőtől duzzadó testük rémisztő keveréke az ember, és a farkasénak, feje akkora, mint egy bivalyé, s az is farkas formájú. Karjai a földet söprik, mely kemény ellenféllé teszi, akár csak vadászatra és öldöklésre teremtett emberi esze. Bár hasonló a ritkán látott vérfarkashoz, egy egészen más, sőt állati fajról beszélhetünk. Farkas falkákban 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 szolgái is, akik átkos erejükkel emberek életéből s lelkéből táplálják urukat. Hideg árnyékból szőtt testük mindenen áthatol, kivéve a varázserővel átitatott eszközöket, és az élettel teli testeket, melyekből el is vesz valamit. Hideg marásuk, fárasztja és lassítja a testet, s elgyötri a lelket. Oly lelki fájdalmakat hoz elő melyeket elsőre is 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 vonyítanának. 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 árny farkas az Arich (árny) nevű élőholt, egy farkasok megkínzott lelkéből létrejött, fajtája. Anyagtalan testét csak mágia sebzi, 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 mágiák 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: káosz halál/ Max Tp.: 600 Necrográfiai osztály: V. Lidérc

Zabáló

„E tigrisszerű fehér, vagy sárgás színű, fekete csíkos ragadozó, mely a puszták fűtengerében osonva cserkészi be áldozatát, első osztályú vadász, állatféle. Feje testéhez képest széles, hogy elférjen rajta óriási szája, amivel egy birkát egészben be tud kapni, hogy tőrnyi agyaraival marcangolja szét. Alkarnyi karmaival akár a láncingen is könnyen átvágja magát. Mindegy neki hogy éjszaka vagy nappal, tökéletes érzékeit semmi sem kerülheti el. Mindene az állandó zabálás, amitől teste

természetellenes hőséggel borítja be környezetét, mely hőséget kedve szerint tud irányítani. A legjobb módszer, az elejtésére a masszív ketrec csapda hogy kiéheztetve meg lehessen közelíteni, vagy ha eszméletlenné tesszük, ám ha ezt méreggel csináljuk, ne spóroljunk belőle. Kutyaszerű esze miatt könnyen idomítható, ha elég óvatos és kitartó az ember, ám legjobb, ha kölykökkel kezd az idomár."

Két pár szemével lát az ultra és infra tartományban is. testhossza akár 4 métert is elérheti. Különleges képessége, a hő aura melyet teste generál, s ezzel kábítja el áldozatait a hosszú vadászat alatt. Minél jól lakottabb annál nagyobb hőt tud kibocsájtani.

Előfordulás: ritka / Megjelenők száma: 1-2 / Termet: N/ Sebesség: 180 (sz)/ Támadó érték: 150 / Védő érték: 110/ Sfé: 3 / Kezdeményező érték: 36 / Célzó érték: - / Sebzés:1k10+2 (karom) 2k6 (harapás)/ Támadás/kör: 2/ Életerő pontok: 30/ Fájdalomtűrés pontok: 76 / AME: 10 / MME: 10 / Méregellenállás: 3/ Pszi: - / Intelligencia: állati/ Max Mp: -/ Max Tp.: 220

„A következő két lényt, ritkaságuk okán, egy nemrég felbukkant naplóból származó leírással ismertetjük."

Kacagó (Dúlás kincse kalandmodul)

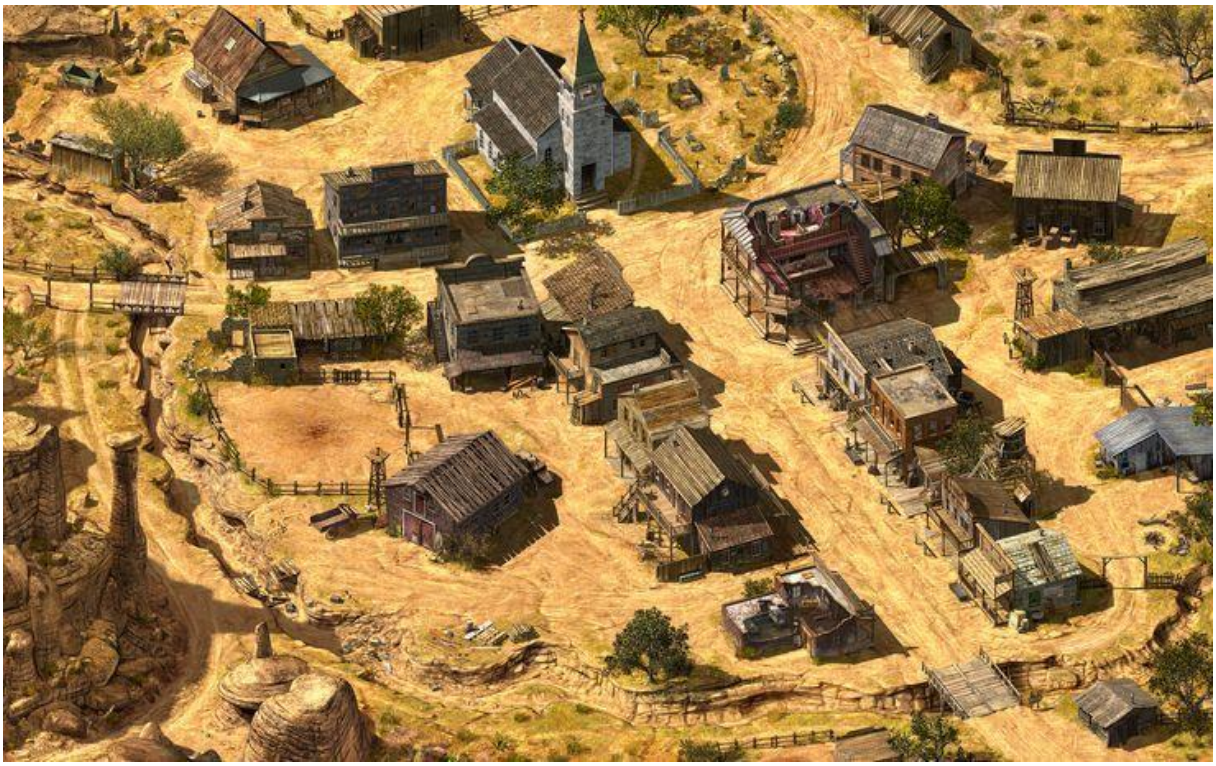
"A sátorpalota bejárata előtt egy ló nagyságú, világosbarna bőrű, patás dög állt. Lehajtotta busa fejét, eltátotta hatalmas pofáját, és beleharapott az előtte hever ő emberi testbe. A sátrak közül, alig húszlépésnyire Bertram leshelyétől, újra felhangzott a röhögés, és a következő pillanatban kilépett a térre egy másik Kacagó. A másik irányból őrült kiáltozás, és egy velőtrázó férfisikítás hallatszott. Egy sátrat letiporva bedöngetett a térre a harmadik Kacagó is. A nyomában négy lándzsákat lóbáló férfi loholt. Ahogy meglátták a téren ácsorgó, balgatag pofával feléjük forduló agyaras szörnyeket, elhajították a fegyvereiket, visszafordultak, és elmenekültek."

Előfordulás: ritka / Megjelenők száma: 2k6 / Termet: N / Sebesség: 120 / Támadó érték: 85 / Védő érték: 105/ Sfé: 4 / Kezdeményező érték: 28 / Célzó érték: - / Sebzés: 2k6 (pata), 1k6+2 (harapás) / Támadás/kör: 3 / Életerő pontok: 15 / Fájdalomtűrés pontok: 55 / AME: immunis / MME: immunis / Méregellenállás: 8 / Pszi: - / Intelligencia: állati / Max Mp: - / Jellem: - / Max Tp.: 220

Éji kódorgó

(Dúlás kincse kalandmodul)

"A sátrak félköre mögött megjelent két irtózatos láb. Az egyik a levegőbe emelkedett, és széttiport két sátrat. Dübörgés. Rengés. A másik láb is felemelkedett. Bertram egy pillanatig arra gondolt, hogy berohan a kislányért, ám. . Dübörgés. Rengés:ám ahogy a tér közepén magasló, két lábon járó bestiára nézett, görcsbe merevedtek az izmai. Az Éji Kódorgó izmos lábai fölött petyhüdt bőrzsákként fityegett a hasa. A has fölött sárgás bőr csillogott, a mellét és a hátát tövises csigaház takarta. A feje olyan volt, akár egy közönséges mókusé, de ajkak nélküli, levedzve vicsorgó pofájában, három sorban tőrhosszú fogak villogtak. - Az istenek akarata - hallatszott a prémtakaró alól az őr elfojtott suttogása. Az Éji Kódorgó felemelte a lábát, és a tér közepén egymásra hajigált holttestek felé fordult. A kislány felsikoltott: Bertram gondolkodás nélkül felugrott, a tér közepére futott, ölbe kapta a gyermeket, és mielőtt az Éji Kódorgó lába ledöndülhetett volna a földre, tovább rohant a sátorpalota felé. Bertram megbotlott, és a kislányt maga alá temetve elterült a földön. A Kódorgó csigaházából kinyúlt egy hosszú kar. A hártyás ujjak szétnyíltak, és megragadták az első halottat. Bertram a gyerekre nézett. A kislány tenyérnyi arcát eltorzította az iszonyat. A Kódorgó a második tetem után nyúlt. Petyhüdt hasa alja már kidudorodott. Bertram zúgó fejjel figyelte, ahogy a bestia magába tömi a Kacagók áldozatait, majd elégedetten böfögve eldübörög."

Előfordulás: nagyon ritka / Megjelenők száma: 1 / Termet: Ó / Sebesség: 140 / Támadó érték: 110 / Védő érték: 155/ Sfé: 5 / Kezdeményező érték: 25 / Célzó érték: - / Sebzés: 4k10+4 / Támadás/kör: 2 / Életerő pontok: 33 / Fájdalomtűrés pontok: 111 / AME: 6 / MME: 25 / Méregellenállás: immunis / Pszi: - / Intelligencia: átlagos / Max Mp: - / Jellem: Halál / Max Tp.: 790

Függelék: