

# Dermesztő homály

M.A.G.U.S. versenymodul 6-8. TSZ karakterek számára

Helyszín: Visszhang-öböl, Beriquel déli partja

Időpont: P. sz. 3713, A Vizek hónapjai Antoh Második, „Áradás” Hava

Írók: Tantos András , Vodli Jenő (Shalafi del Necro),



# Vihar utáni csend



A napok óta tartó hóvihar csitulni látszott. A mindent beborító fehérséget csak néhol törték meg az örökzöldekről leszaggatott ágak, melyek csonka végtagokként tanúskodtak a tájat át meg átszabdáló pusztító erejű vaharról. Hiába a pillanatnyi lélegzetvétel amit a vihar engedett a megtépázott erdőnek a sűrű szemekben hulló hó és a reggeli köd miatt továbbra sem látothattott senki meszebb pár kurta lábnaál. A monoton zúgás

szinte teljesen elnyomta a hó ropogását amit a szőrmebundás csizma és annak súlyos viselője keltett. Alakja alig volt elválasztható a fáktól melyeknek fedezékében próbált szembeszegülni a fürgeteggel. Egyik kezével egy kidölt fának támaszkodva törölte le a hideg ellenére is csatakos homlokát a magányos alak, miközben a távont kémlelte hátha megláthat valamit, valamit amit már hetek óta szívós farkas módjára keres, űz. Szemében vadul lobogott a tenni vágyás tüze, melyet a szarkalábak és barázdák sem tudtak elhomályosítani amit az évek róttak az arcára. Már nem volt sok hátra, hogy elérje annak az átkozott dombnak a tetejét és akkor majd lefelé haladhat. De tapasztalt volt tudta, hogy nem lehet könnyelmű hiszen lefelé talán még veszélyesebb lesz az út mint felfelé, nem csak könnyebbséget rejt, de egy rossz lépés és egy fa állítja meg. Nem engedhette meg magának a gyengéséget, hiszen ez a vidék elevenen falja fel a gyengéket. Hiába látta közelinek a magaslatot így is órákba tellett, hogy elérje azt és letekinthesse a dombok és hegyek körülölelte medencébe. Fekete féregként rágta lelkét a kétely, hogy mi van ha ismét tévedett, mi van ha ismét csak egy üresen tátongó erdős katlant talál, ahonnét, talán nehezebb lesz visszatérnie mint legutóbb. A viharok egyre erősebben tomboltak, minden egyes alkalommal, nem lehetett kiszámítani, hogy mikor jön és, hogy mikor megy. Utitársat sem talált magának, hiszen senki sem volt olyan bolond, hogy önként és dacolva kockáztassa az életét egy olyan dologért ami talán, vagy ahogy többen állították a felfedezők közül biztos, hogy nem is létezik csak egy öreg hagymázás képzelgése csupán. Ahogy felért a tetőre behunyta a szemét és elmormolt egy rövid imát minden istenségnek aki a segítségére lehetett abban a pillanatban.

- Ó , ti égiek, kiket én megérteni nem is akarok. Kérlek titeket most az egyszer legyetek kegyesek hozzám vén szolgátokhoz és adjátok, hogy lassan végtelenre nyúló utamat befejezhessem. Adjátok, hogy megtaláljam amit keresik.

Ezután lassan, már–már fájdalmasan lassan kinyitotta szemét. Először semmit sem látott csak csillagok táncoltak a szemei előtt azután, hogy összeszorította őket. Észre sem vette, hogy mikor állt el a vihar. Ahogy az utolsó hódarabok is lehullottak az égből és kitisztult a látása úgy vette észre az ősi romok sziluettjét. Megdörzsölte szemeit, nem akart hinni nekik, hát meghallgatták az istenek. Nemsokára egészében csodálhatta meg az ősi romvárost mely csak árnyéka volt hajdanvolt pompájának, de így is tudta több titkot rejt mit hátralévő rövid életében kérhetett volna. Harsány kacagásban tört ki a gondolattól és évek óta most először volt igazán jókedve, hogy még a könnye is kicsordult, hogy öreg arcán végigfolyva már jégcseppként koppanjon a bakancsát.

*Shalafi del Necro*

# A hajóút

Már hetek óta csak ez az átkozott imbolygás. A fiatal Kadal-papnak sem a gyomra sem a szervezete nem volt hozzászokva. „Törpék mégis csak a hegyek mélyére lettek teremtvé és nem arra, hogy hajózzanak” Zsörtölődött néhanapján mikor felerősödtek a hullámok. Ráadásul folyton recsegett ropogott minden a talpa alatt és a feje fölött. Az egyre marconább időjárás fokozódó terhet jelentettek az amúgy a maga nemében egész nagynak nevezhető hajónak. A kötelek folyamatosan jegesedtek éjszakánként, a vitorlák is egyre nehezebbek voltak. Korábban nem értette, hogy miért vonták be a hajó orrát fémmel, illet még nem látott, habár az is igaz, hogy túl sok hajót sem látott, így nem tette szóvá. De az egész hamar egyértelművé vált mikor már hetek óta utaztak a hajóval és már a tengeribetegséget is sikerült legyűrnie. Akkor már harmadik napja fagyott és arra ébredt, hogy eget rengető durranások rázzák meg a fedélközben található kabinját. Felkapta bőrpantallóját és meleg gyapjúkabátját, az ajtón kilépve még a pörölyét is kézbe vette és úgy rohant fel a fedélzetre. Felkészült minden rosra, úgy hitte, hogy kalózok támadhatták meg a hajót, át sem futott az agyán, hogy mit keresnek ilyen messze a partoktól. Ahogy kilépett a fedélzetre arcába csapott a jeges metsző északi szél, egy pillanat alatt érezte ahogy összefagynak a szőrszálak az orrában. Arra számított, hogy a hajójukat megcsáklázták vagy egyéb célra alkalmas szerzszámmal ejtették fogjul. Hosszu másodpercekbe került mire a szeme hozzászokott a hózivatarhoz. Sehol semmi életjelet nem látott a kötélzeten lógó illetve a fedélzeten szaladgáló matrózokon kívül. De senki nem tűnt izgatottnak vagy idegesebbnek a szokottnál. Előresétált a hajóorrba, hogy talán észreveszi mi ez az istentelen dörgés ami nem akart abbamaradni. Ahogy lenézett a sötéten suhanó vízre akkor vette észre, hogy hatalmas jégtáblák adják ki azt a zajt ahogy nekicsapódnak a fémmel borított hajóornak és törnek ezernyi apró darabra. Valami kurjantást hallot az árbócosár felől, de nem értette az artikulátlan óbégatást. Többen gyűltek a korláthoz és kezdték a látóhatárt fürkészni, követte hát a tekintetüket. Még hosszú percekig lélegzetvisszafolytva meresztették a szemüket, hogy meglássák azt amit a magasban a matróz is. Egy jóval magasabb és válasabb figura aki még ilyenkor is viselte megszokott vállvasát odalépett Kadal papja mellé, vállára tette kezét és halovány mosollyal az arcán révedten meredt a fehérlő semmibe. Az hátranézett és látta az Krad-lovag mögött ácsorgó utitársaikat is akik hozzá hasonlóan kissé megbabonázva nézték az előttük kirajzolódó sziget partjait.

- Igen barátaim utazásunk legizgalmasabb része még csak most jön.

Mondta az ifjú törp és visszafordult, hogy ne szalasszon el egy pillanatot sem Bórog ősi földjének látásából.

## **A helyszínekről előljáróban:**

Ziad:

A JK-k optimális esetben nem sokat időznek majd a 45 000-es kikötővárosban, ennek ellenére álljon itt egy kis összefoglaló. A fagyos, só- és halszagú Ziadot Tarin törpéitől vásárolta meg egy már rég elporladt haonwelli herceg, mára pedig egyfajta gyarmatvárossá, az ország egyetlen tengeri kikötőjévé vált. Hatalmas, hófödte hegyek magasodnak a város fölé. A se Faworn grófok uralják, szinte mindenhol találkozni tengeri szarvasos címerükkel. Szűk, macskaköves utcáit járva alaptalannak tűnik az a hiedelem, miszerint minden haonwelli elpuhult, a művészeteknek élő ficsúr, aki számára nincs nagyobb megrázkódtatás annál, mint amikor egy napot a vadonban kell töltenie. Termetes katonák, kérges tenyerű halászok, félelmet nem ismerő bálnavadászok, bikanyakú rakodómunkások és marcona tengerészek jönnek szembe, és nyoma sincs annak a félelemmel vegyes tiszteletnek, amit mondjuk Erionban érzékel a kalandozó, hanem bátran az ember szemébe néznek.

Danak:

A beriqueli Danak Haonwell hercegének és Ziad grófjának agyszüleménye. A Visszhang-öbölben fekszik, amit a helyiek többsége csak Bálnaszír-öbölnek nevez, mivel elég gyakori látvány, hogy a feldolgozott bálnák különböző darabkái úszkálnak a vízen. Három évvel ezelőtt egy a gróf személyes vezetése alatt álló katonai expedíció északabbra úzte a parton lakó hómanó törzset, majd munkásokkal teli hajók érkeztek és nagyszabású építkezés kezdődött. A fából épült, cölöpfallal megerősített Danak azóta sok-sok koronát hoz a kincstárnak; bevételi forrásai: prémek, halászat, fókavadászat, bálnavadászat, borostyángyűjtés, rákászat és pézsma. Egy Robret Farquan nevű intéző irányítja, aki nemesi címet akar szerezni, ezért igen körültekintően végzi a munkáját. Két fogadója van, melyek közül a Bús Bálna - egy Forik Tersim nevű magas, szikár, falábú férfi a tulajdonosa - a nagyobb, a Szörmés pedig a kisebb, melyet egy szörmevadász alapított. Elmondása szerint a legelső, aki ide jött, a fogadó az ő nevét viseli, a falai pedig tele vannak trófeákkal, még egy gyapjas rinocérosz bundáját is meg lehet bámulni, mindenki legalább kétszer halotta már az elejtésének történetét, de a JK-knak is elmeséli, ha adódik rá alkalm. Ezekon kívül van egy kocsmá is, aminek Fázós Sellő a neve. Kemény, férfias helyek ezek, amiket tengerészek, prém vadászok, bálnavadászok, halászok, rosszféle nők és helyi mesteremberek látogatnak. Szinte percenként hallani vaskos tréfákat, a vendégek pedig szerencsejátékokat üznek, vagy ivóversenyeket, karpárbajokat vívnak egymással. A verekedés se ritka. Az ideérkező idegenekkel megesik, hogy fogadásból hakart, azaz rothasztott cápahúst etetnek, majd fenyőpálinkát itatnak velük. Az okádás szinte garantált. Ezekon kívül a telepen egy bordély is van Északi fények névvel, itt öt jobb nevű kurtizán található, de akad itt egy szerényebb kivitelű, sokkal célorientáltabb intézmény is. Danak főterén egy kétembernyi kristályoszlop áll, ami már a gróf katonáinak érkezésekor is itt volt. Senki sem tudja, mire való, de az itt élt jégvarázsló és hómanó alattvalói számára kultikus szereppel bírhatott. Az intéző otthona is itt van, ahogy Antoh szentélye is,

amit egy húszas éveiben járó, kissé izgága pap igazgat, egy bizonyos Ladron Rahazzin. Gyakran nincs a templomban, mert kedvtelésből kihajózik a bálnavadászokkal, akik bármikor szívesen látnak egy Antoh-papot a fedélzeten. Rajta kívül egy selmói korban - azaz krisztusi korban - lévő Gilron-pap van, aki gyakori vendég a hajóácsoknál. A telepen élő néhány törpe család is emelt egy szentélyt az isteneinek, de papjuk nincs. Minden lakos valami fontos munkát végez, vannak kézművesek úgy mint cserzővargák, szeszfőzők, kovácsok, hajóácsok, bognárok, mészárosok, szűcsök, asztalosok, favágók. A közbiztonságra a negyvenfős, szuronyos nehéz nyílpuskás és pikás egységekből álló állandó városőrség vigyáz, de nagy baj esetén a telep minden lakója köteles fegyvert ragadni. Elsősorban a hómanóktól kell tartani, de olyan is volt már, hogy niarei kalózok akarták kifosztani a telepet, ám mind egy szálig kardélre hányattak. A falakon kívül rozsföldeket lehet látni, szűkös termésüket a telep taposómalmában őrlik lisztté. Ez azonban nem elég a lakosság ellátására. Itt legeltetik a telep marhacsordáját és birkanyáját is. A gyarmattól északnyugatra - Beriquelen szinte egyedülálló módon - hatalmas fenýőrengeteg húzódik: az Agyarak Erdeje, ahonnan a danakiak a fát, a húst és a prémet szerzik. Veszélyes hely, az ádáz ragadozók mellett hómanó felderítőcsapatok is felbukkannak, akikkel a favágók és vadászok rendre összecsapnak. A kis lények azonban szaporák, mint a patkányok. Északkeletre egy ritkás facsoportokkal tarkított sziklás vidék található. Havasi tulkok, rénszarvasok és beriqueli orrszarvúak csordái járnak. Azon túl pedig csak az istenek tudják, mire bukkanhat az a botor lélek, aki úgy dönt, nekivág a kietlen, veszedelmes tundrának. Ám azt nem árt megjegyeznie, hogy a téli közlekedés egyetlen biztonságos módja a kutyaszán.

Arcok a Bús Bálnából:

Vigo Sihar, jellem: Rend

Egy negyvenes, nap- és szélcserzette bőrű volt halászember, aki folyton részeg és fél a tengertől. Állítólag két éve megölt egy nőstény démoncápát és meg van győződve arról, hogy a párja meg akarja bosszulni és valahol az öböl bejáratánál leselkedik rá.

Zarkad Horsa, jellem: Káosz

Fiatal, tömzsi, búskomor törpe nő kontyos barna hajjal. Felszolgáló a Bálnában, fodros, mélyen kivágott fehér inget és fekete bőrnadrágot visel. Haonwelli születésű, egykor a Piszkosok tolvaja volt. Dús kebleire pókokat tetováltatott, egykori klánja jelképét. A néhány danaki törpe kerüli, rosszféle nőnek ismerik.

## **A történet:**

A kaland középpontjában egy Kadal-pap és egy idős Krad-pap által szervezett beriqueli expedíció áll. A kis csapat Ziadban szállna hajóra és másfél hetes tengeri út után lépne partra Danakban. A telepen aztán felszerelkeznének, vezetőt keresnének és elindulnának a rejtélyes sziget belseje felé, hogy az egykoron itt élt törpék nyomaira bukkanjanak.

## **Mit keresnek itt a játékosok?**

A szokásos kérdés.

- A karakterek egy volt bajtársuk sírját látogatják meg, aki Ziad temetőjében nyugszik.
- A karakterek eleve Danakba igyekeznek, mert úgy hallották, hogy a méltóságos Robret Farquan grófi intéző úr rátermett embereket keres egy veszélyes feladatra.
- Nemrég érkeztek a városba egy karavánnal, megkapták a fizetségüket, most pedig pihennek egyet, mielőtt továbbállnak.
- Természetesen elképzelhető, hogy a karakterek erre jártak és a kalandozók jó szokásához híven bajba keveredtek.

## **A nyitójelenet:**

A JK-k a Cápavadász nevű kétszintes, tágas kikötői fogadóban üldögélnek. A helyiség tömve van: halászok, tengerészek és utazók eszegetnek, iszogatnak, pipáztatnak. A sarokból dudaszó hallatszik. Egy kéttucatnyi jól megtermett emberből álló nagyon részeg és boldog társaság a lehangosabb, akik szabályos időközönként elismételgetik a „Bajnok a Narvál, kék-zöld a Súlyom!” rigmust. Mindannyian fehér kendőket viselnek a fejükön, a nyakukban vagy a karjukon. Ha megkérdezik az egyik alkalmazottat – a fiatal, pattanásos képű csapost vagy egy szemrevaló felszolgálólányt -, megtudhatják, hogy ők a Csonttörők, a Fehér Narvál nerton iskola szurkolói, akik a ma délutáni gladiátorviadal győzteseit ünneplik. Óvva intik a karakterek attól, hogy rájuk szóljanak, mivel egytől egyig veszedelmes alakok, akik ráadásul jóba vannak a fogadóval is, mivel az is narválós.

A karakterek asztala mellett egy impozáns társaság üldögél. Hárman vannak: egy előkelő megjelenésű magas, széles vállú erv férfi karddal az oldalán és két törpe: egy varkocsos, fekete hajú és szakállú és egy vállasabb, göndör barna hajú és szakállú. A fekete hajú földszín ruhákat visel, míg a barna mélyzöldeket. Az előbbinek egy rubinos, az utóbbinak pedig egy smaragdos amulett lóg a nyakában. A karakterek szóba elegyedhetnek velük, így megtudhatják, hogy Danakba tartanak, hogy a törpék beriqueli korszakának nyomait kutassák. Az erv Krad felszentelt lovagja, a törpék pedig Kadal, a Tárnákat Zengető és Tooma, a Fejszés szolgálói. Belendor se Wathrenként, illetve Laktúr Dáriként és Varof Orniként mutatkoznak be. Ha megtalálják a közös hangot, jó néhány kört megisznak. A kapatos Tooma-pap épp egy újabbért indul, amikor valami történik.

Az ajtón szó szerint beesik az egyik fehér kendős alak – a szemfülesebbek emlékezhetnek rá, hogy pár perce ment ki, hogy könnyítsen magán – és elbődül: „Cimborák! Csülökre, itt vannak a Véres Karmok!” Szinte azonnal irdatlan zenebona kezdődik odakinn és a disznóhólyaggal borított ablakokat macskakövek szakítják be. „Gyertek ki! Gyertek ki!”, hallatszik kintről. A részeg társaság ólmos botokat, töröket, vasöklöket, ököltöröket és láncokat kotor elő, majd ordibálni kezd a kintieknek, hogy jöjjenek be, ha van mersük. Hiba. Az ajtó beszakad és artikulátlanul üvöltő, sólyomként vijjogó, vagy matróz módjára szitkozódó kék kendős alakok robognak be rajta. Hatalmas verekedés kezdődik, a három-négy tucatnyi támadó mindenkit üt, aki a fogadóban tartózkodik. Csontok ropognak, fejek szakadnak be, szemek nyomódnak ki, fogak törnek, pengék villannak, folyik a vér.

A tömegverekedés tíz percig tart, ekkorra ér ide nagyobb számban számszerűs, lándzsás, címeres tabardos városőrség. Addig a JK-k és az újdonsült ismerőseik egymásra vannak utalva. Ha korábban önfelédten italoztak, akkor bizony a Kábulat értékeivel kell harcolniuk, továbbá varázsolni és Pszit használni sem tudnak. A csetepaté mérlege: 8 halott - köztük Orni, a Tooma-pap, akit nyakon szúrtak és menthetetlenül elvérzett -, illetve három tucatnyisúlyos sebesült. A városőrök mindenkit kihallgatnak és elbírálják, milyen alapon vett részt a verekedésben. Egy óra múlva mindenki tisztázta magát és a JK-k akár felmehetnek a szobájukba. Belendor és Dári lent maradnak és gondoskodnak társuk holttestéről. A kék és fehér kendős férfiak pedig vasra verve, dühös városőrök gyűrűjében megindulnak a tömlöc felé.

Másnap Dári és Belendor a JK-k elé járulnak és ajánlatot tesznek: a kalandozók 30 aranyat kapnak fejenként – 10-et most azonnal -, ha csatlakoznak az expedíciójukhoz. Akár 40 aranyat is hajlandóak fizetni, de ez a végső határ. Ha a karakterek elfogadják az ajánlatot, másnap délelőtt a törpe sírkertben eltemetik a szerencsétlenül járt Ornit, délután pedig irány a tenger.



## NJK-k:

### Lakbúr Dári, Hór fia, Drelgár fia, Dáin fia, Grodó fia



#### 6. Tsz-ű Kadal-pap, jellem: Élet, Rend

Erő: 15

AME: 4+32 (statikus) = 36

Állóképesség: 14

MME: 6+32 (statikus) = 38

Gyorsaság: 12

KÉ: 16 teljes fegyverzetben

Ügyesség: 10

TÉ: 59 teljes fegyverzetben

Egészség: 14

VÉ: 142 teljes fegyverzetben

Szépség: 12

CÉ: 0

Intelligencia: 17

Ép: 10

Akaraterő: 16

Fp: 50

Asztrál: 14

Pszipont: 32

Érzékelés: 12

Max. MP: 49

Fegyverzet, fontosabb felszerelés:

63 MP-os rúnázott harcikalapács (Tám/kör: 1, Sebz.: 1k6+4), Közepes pajzs, Sodronying (SFÉ: 3, MGT: 1), Tőr (Tám/kör: 1, Sebz.: 1k6), Szent szimbólum, Rubin (4 Ép-t vagy 15 Fp-t gyógyít egy Kadallal egyező jellemű sebesültön, 9 töltet), Szellemi Frissesség Itala (1 adag), Gyógyital (10 Ép-t gyógyít, 2 adag)

Képzettségek:

3 fegyverhasználat (harcikalapács, tör, rövidkard) Af, 1 fegyverdobás (tör) Af, Pszi (pyarroni) Mf, 3 nyelv (vanír, erv, közös) Af 5.5.4., írás/olvasás Af, vallásismeret (Kadal) Mf, történelemismeret (törpe) Mf, történelemismeret (emberi) Af, Pajzshasználat Mf, Térképészet Mf, Építészet Mf, Értékbecslés Mf, Vakharc Af, Ősi nyelv (híl) Mf, Ének/zene (hig) Af, Lovaglás (racklán és pónin) Af, Lélektan Af, Csapdafelfedezés 44%, Titkosajtó-keresés 39%

A 133. életévét taposó Laktúr Dári a fuvaros sarr klán szülötte. A fród törzs városában, Konkh-ban látta meg a napvilágot. Törpék közt már-már páratlan értelmi képességei vannak, hite pedig sziklaszilárd, így hát nem csoda, hogy Tárnákat Zengető papjai felkarolták. Évszázadok óta ő az első, aki majdhogynem Bul Ruurig papjainak szintjén beszéli a hilt, a törpék ősi nyelvét. Összehasonlításképpen: egy átlagos beavatott szókinca mindössze pár tucat szóra, frázisra korlátozódik.

A bórogi expedíció terve már papnövendék korában megfogalmazódott benne. Sorra járta Tarin könyvtárait és az őshazáról szóló összes feljegyzést felkutatta. Hegynyi könyvet olvasott el, klánfalak sokaságát tanulmányozta át, a misztikus lélekhívókon keresztül pedig sikerült beszélnie olyanok szellemeivel, akik még Bórogon születtek. Kutatásai során olvasott egy személyről, egy tudós papról, aki járt Beriquelen, ahogy az emberek a jeges szigetet nevezik. Hosszas munka árán kiderítette a nevét és néhány levélváltás után Írgúnba – Erigow vanír neve -utazott, hogy találkozzon vele. Egy ifjú, kalandvágó Tooma-pap, Varof Orni is vele tartott. A veszedelmes út végén Kadal kegyelméből megadatott neki, hogy szemtől szemben állhasson a 94 esztendő, fél lábbal már a sírt próbálgató Krad-pappal, Erlus Terdun atyával. Hetekig diskuráltak, már amennyire az aggastyán egészsége engedte. Dári sosem látott még nem törpét, aki ennyire tájékozott volt a kőfiak történelmét, szokásait, regéit illetően. Talán még Akroll Szaddin, a hírneves dorani magiszter is csak kisinas lehetne mellette! A törpe végül elhatározta, hogy most vagy soha! Jelentős kölcsönt vett fel egy aranykovács bankháztól és tájékoztatta az atyát a szándékáról. Az izgatott öregember klérusi befolyását latba vetve nagy összeggel támogatta Dárit, valamint megkérte, hogy a tudós emberisten egyházának egy kipróbált lovagját, Belendor se Wathrent is vigye magával útítársul.

A búcsúzás napján végül megáldotta mindhármasukat, majd hosszasan imádkozott urához és az emberek halálistenéhez is, hogy ne vigye el addig, amíg az expedíció vissza nem tér Írgúnba. Újabb kalandos, embert és törpét próbáló út vette kezdetét, jó néhányszor előfordult, hogy meg kellett védeniük magukat az utak haramiáitól és a Traidlan-hegység bestiális orkjaitól. Végül azonban sikerült elérniük Ziadba, Ínavel – Haonwell törpe neve - uralkodójának északi gyarmatvárosába. Egyenesen a kikötőbe mentek, ahol kivettek három szobát a Cápavadász nevű fogadóban. Dárinak csak három napjába tellett, hogy találjon egy hajót, a Sirálysárnyat, amelynek kapitánya szívesen vállalkozott arra, hogy elviszi őket Danakba. Hiába, a csengő aranyak és a józan ész párharcában szinte mindig az előbbi győz.

A sarr klánbeliek bahúb eredetűek - Tarinban élnek még olyan hűséges bahúbok, akik nem követték Zimah Dert a külvilágba - s ez a kinézetükön is látszik. A klántagok döntő többsége fekete hajjal és arcszőrzettel bír, ez alól Dári sem kivétel. Hosszú, egyenes szálú, varkocsba font fekete haja és szakálla van, testtartása kissé görnyedt, alkata vaskos. Szeme kék, Klántetoválásait ruha fedi. Ha esetleg mégis megpillantaná valaki őket, akkor látni fogja, hogy a bőrrajzok egy már-már mitikus állatot, Bórog szigetének hatalmas, gyapjas szőrű orrszarvúját - vanírul srónnak nevezik - ábrázolják. Farkasprém zekét, meleg, földszínű posztóruhákat és egy remek sodronyínget visel. Kocsikeréknyi kerek pajzsát utazáskor a hátára szíjazza, jobbja súlyos, rúnákkal vésett harcikalapácsot markol. Ez utóbbi egy törpe varázsló ajándéka, akinek egy szem lányát kobold rabszolgavadászok karmai közül szabadította ki. Nyakában egy tűzpiros rubin lóg arany foglalatban: a Tárnakat Zengető papjainak szent szimbóluma. Egy másik rubint is hord magánál, amivel istene mérhetetlen kegyéből gyógyítani képes. Hú fegyverein és ura szent jelképén kívül még egy állandó társa van: egy hig néven ismert öblös tarini furulya, amin unaloműzésként játszani szokott. Erre szokták azt mondani a Tarint megjárt kalandozók, hogy leginkább egy nyulat nyelt kígyóra hasonlít.

### **Belendor se Wathren**



#### 7. Tsz-ű Krad-paplovag, jellem: Rend

Erő: 15

Szépség: 11

Állóképesség: 16

Intelligencia: 16

Gyorsaság: 12

Akaraterő: 13

Ügyesség: 14

Asztrál: 13

Egészség: 14

Érzékelés: 15

AME:3+35=38

Ép: 12

MME:3+35=38

Fp: 93

KÉ: 11

Pszí-pont: 35

TÉ: 65

Max. Mp: 63

VÉ: 110

Főbb képzettségek:

Nyelvismeret:		Toroni	3
Közös	5	Ósi nyelvek	
Erv	5	Kyr	Mf
Vanír	5	Híl	Af
Dwoon	4	Térképészet	Af
Ilar	4	Történelemi.	Mf
Tiadlani	4	Heraldika	Mf
Elf	3	Etikett	Mf
Legendaism.	Mf		

Hosszúkarddal harcol (63 MP-os rúnafegyver) és közepes, háromszögletű pajzsot használ mellé, ezen felül egy sodronyinge is van. Harcértékei fegyverekkel:

KÉ: 24

TÉ: 94

VÉ: 141+35

Tám/kör: 1

Sebz.: 1k10+1

Krad lassan korosodó paplovagja. Erigowi nemesi családban látta meg a napvilágot és az erigowi rendháznak teljesített szolgálatot egész életében. Kiküldetése során bejárta Észak-Ynev nagy részét Abaszisztól Erionig és Tiadlantól a Riegoy Városállamokig megfordult mindenfelé. Jó kapcsolatot ápol a gianagi törpe kolónia vezetőivel is, így ismeri a kőfiak észjárását. Munkájában komoly, de amúgy derűs figura, akinek a lexikális tudása vetekszik a sigranomói professzorok tudásával. Szereti a teendőit beosztani, és nem kedveli, ha a napi rutinját félbe kell szakítani. Minden nap szán fél órát

arra, hogy fegyverével gyakoroljon lefekvés előtt, reggelente pedig mindig imádkozik. Ezen felül üres óráit olvasással, vagy naplóírással tölti. Meg kell jegyezni, hogy nem veti meg az alkalmankénti könnyedebb szórakozást sem. Felesége, Mirabella gyermekágyi betegségben hunyt el, egy tizenkét esztendő fia van, aki jelenleg novíciusi idejét tölti az erigowi rendház berkein belül.

5. szintű félelf harcos, prémvadász, jellem: Káosz

AME: 0

VÉ: 118 Hosszúkarddal

MME: 1

CÉ: 47 Hosszú íjjal

KÉ: 39 Hosszúkarddal, 40 Hosszú íjjal

Ép: 11

TÉ: 63 Hosszúkarddal

Fp: 60

Fegyverzet, fontosabb felszerelés:

Hosszúj (Tám/kör: 2, Sebz.: 1k6+1, táv: 110 láb), Hosszúkard (Tám/kör. 2, Sebz.: 1k10), Nyílvesszők (20 db.)

Képzettségek:

1 fegyverhasználat (Tőr) Af, 1 fegyverhasználat (Hosszú íj) Mf, Célzás Af, Vadászat Mf, Erdőjárás Mf, Tundrajárás, Af, Nyomolvasás/-eltüntetés Af, Futás Af, Szánhajtás Af, Ugrás 40%, Mászás 45%, Esés: 20%, Rejtőzés 60%

Lenduillal azt az előítéletet szeretnénk lerombolni, miszerint minden elf, félelf egy grállovag jellemével rendelkezik. A megnyerő külsejű, tréfás, barátságos, atletikus fiatal félelf mosolya mögött tőr rejlik. Gyógyíthatatlan hazardjátékfüggő, és amikor megtudja, hogy az expedíció a sziget belseje felé igyekszik, kieszel egy tervet a felfedezőket elveszejtésére, valamint vagyonuk megszerzésére. Ha őt választják vezetőnek, akkor egyik hakarral – a beriqueli cápa rothasztott, szárított húsa -kínálja meg őket. Tudni kell, hogy a hal húsát szárítás előtt akár 6-12 hétre is el szokták ázni, ugyanis a magas ammóniatartalma miatt mérgező (5. szintű mérgező, 1k6 óra alatt hat és Émelygést vagy Rosszullétet okoz). Lenduilnak az indulás előtt észrevétlenül kiásott egy jókora, viszonylag friss adagot. Felderítés címen távozik, majd a hatás beállta után visszatér, nyilával harc képtelenné teszi a JK-kat, összeszedi a felszerelésüket, elhajtja a kutyáikat, eltöri a szánjaik talpait és lelép. A másik terve egyszerűen az, hogy ismét felderítés címen előreszalad egy 50 lábnyit – esetleg még egy fára is felmászik -, aztán meglepetésszerűen nyilazni kezd a csapatra. Első lövései mindenképp a varázstudóknak lesznek szánva, mert bízik abban, hogy a lomha harcosokat könnyedén le hagyja. Ugyanezt az orvlövész módszert fogja alkalmazni, ha a karakterek Orlecet vagy Dogall-t választják. Aljas KM-ek esetleg

bemesélhetik azt, hogy észrevesz egy beriqueli orrszarvút egy facsoport takarásában, majd előrefut és egy nyílvezzővel megvadítja. A felbőszült állat jobb híján a JK-knak esik, Lenduil pedig megkísérli lenyilazni őket. A félelfnek rövid, szőke haja és szürke szemei vannak, fülei pedig enyhén hegyesek, mint minden elfszármazéknak. Meleg posztóruhákat és prémeket visel, vállán majdnem akkora íj lóg, mint ő maga, oldalán pedig egy hosszúkardot látni. Ismeri a romváros hollétét, valamint tudja, hogy azon túl van egy híd és egy torony.

Orlec Almar, 4. Tsz-ű Arel-pap, jellem: Káosz. Élet

AME: 3+16 (statikus) = 19

CÉ: 48 Hosszú íjjal

MME: 3+16 (statikus) = 19

Ép: 10

KÉ: 30 Csatabárdal, 34 Hosszú íjjal

Fp: 40

TÉ: 60 Csatabárdal

Pszi-pont: 16

VÉ: 101 Csatabárdal

Max. MP: 30

Fegyverzet, fontosabb felszerelés:

Hosszúíj (Tám/kör: 2, Sebz.: 1k6+1, táv: 110 láb), Csatabárd (Tám/kör: 1, Sebz. 1k10), Szent

szimbólum

Képzettségek:

1 fegyverhasználat (Csatabárd) Af, 1 fegyverhasználat (Hosszú íj) Mf, Vadászat Mf, Erdőjárás Mf,

Tundrajárás Af, Sebgyógyítás Af, Herbalizmus Af, Szánhajtás Af

A harmincas éveit taposó Orlec pocakos, nagyszakállú, kék szemű, barna hajú erv, aki büszkén viseli a sólyomholdas medálját. Mókuszprém kucsmát és rojtos szarvasbőr ruhát hord, mely fölé egy jegesmedve prémjét kanyarította. Szeret azzal hencegni, hogy leölt állat a környék réme, egy úgynevezett „örült” medve volt, amit egyes-egyedül ejtett el. Dalos kedvű, a mulatozást szerető, kissé szétszórt, ám jóindulatú fickó. Fegyverei egy hosszú íj és egy egyfejű csatabárd. Többször járt már a romvárosban és kíváncsi, hogy mi lehet azon túl. Lenduillal ki nem állhatják egymást.

Dogall Marhon

4. Tsz-ű harcos, prémvadász, jellem: Rend, Halál

AME: 1

VÉ: 95 Törrel

MME: 3

CÉ: 34 Hosszú íjjal

KÉ:30 Törrel, 29 Hosszú íjjal

Ép: 10

TÉ: 49 Törrel

Fp: 50

Fegyverzet, fontosabb felszerelés:

Hosszú íj (Tám/kör: 2, Sebz.: 1k6+1, táv: 110 láb), Tör (Tám/kör. 2, Sebz.: 1k6), Nyílvesszők (20 db.)

Képzettségek:

1 fegyverhasználat (Tör) Af, 1 fegyverhasználat (Hosszú íj) Mf, Vadászat Mf, Erdőjárás Mf, Hegyjárás Mf, Tundrajárás Af, Sebgyógyítás Af, Célzás Af, Szánhajtás Af, Időjósítás Mf, Nyomolvasás/-eltüntetés Af

Dogall kevészavú, mélyen vallásos, mogorva férfi. Ránézésre az ötvenes évei közepén járhat. Vastag prémekek borítják szikár testét, nyakában pedig medvekarom nyaklánc lóg. Vasszürke szakálla és bozontos szemöldöke van. Vállán hosszú íj, övében szarvascsontnyelű vadásztör. Majdnem harminc esztendeje szolgálja a ziadi grófi családot, az erdőkerülőjük volt, mielőtt Danakba küldték volna. Egy éve bukkant rá a romvárosra, amiről egy a tundrában talált halálosan sebesültkalandozótól hallott először. Az öreg vadász egyike azoknak a nagyon keveseknek, aki tudja, hogy a beriqueli törpék nem csak a mesékben léteznek. Többször is látta már őket, még hozzá a romvárosban, ahol egy csapat hómanóval csaptak össze. Velejéig gonosz, kegyetlen teremtményeknek látszottak, meg sem kísérelt kapcsolatot létesíteni velük. Egyszer meg is kellett ölnie egyet, mert túl közel jött a bűvőhelyéhez.

A Véres Karmok, ziadi nertonviadal szurkolók, jellem: Káosz

AME: 0

VÉ: 90

MME: 0

Ép: 10

KÉ: 20

Fp: 17

TÉ: 40

Fegyverzet:

Tőr, Vasököl, Ököltőr, Ólmosbot (Tám/kör: 1, Sebz.: 1k6)

A Kék Sólyom nertoniskola szurkolói keménymagja: szegényes ruhákba öltözött nagydarab, tetovált, testükön az utcai harcok hegeit viselő, rosszcú alakok. Fejükön, nyakukban vagy valamelyik karjukon egy-egy kék kendő van, ami hovatartozásukat hirdeti.

A beriqueli törpék:

5. Tsz-ű harcosok, jellem: Káosz, Halál



AME: 20	VÉ: 160
MME: 20	Ép: 12
KÉ: 28	Fp: 70
TÉ: 77	

Fegyverzet, fontosabb felszerelés:

Csatabárd (Tám/kör: 2, Sebz: 1k10+2), Feketelunír mellvért (SFÉ: 6, MGT: 2)

Képzettségek:

1 fegyverhasználat (csatabárd) Mf, Pajzshasználat Mf, Nehézvértviselet Mf, Pusztítás Af

A parancsnok, 10. Tsz-ű harcos, jellem: Káosz, Halál



AME: 40
MME: 40
KÉ: 30
TÉ: 102



VÉ: 147

Fp: 100

Ép: 14

Fegyverzet, fontosabb felszerelés:

Kétkezes buzogány (Tám/kör: 1, Sebz.: 2k6+11), Feketelunír mellvért (SFÉ: 6, MGT: 2)

Képzettségek:

1 fegyverhasználat (kétkezes buzogány) Mf, Nehézvértviselet Mf, Pusztítás Mf, Hadvezetés Af

A varázstudó, 6. Tsz-ű boszorkánymester, jellem: Káosz, Halál



AME: 35

CÉ: 21

MME: 35

Ép: 7

KÉ: 33

Fp: 50

TÉ: 51

Max. MP: 42

VÉ: 98

Fegyverzet, fontosabb felszerelés:

Tőr (Tám/kör: 2, Sebz.: 1k6), Hatalom Amulettje, Hatalom Itala (1 adag)

Képzettségek:

Hátbaszúrás Mf, Lopózás 60%, Rejtőzés 60%

A legendának tartott beriquei törpék a hajdani lass törzs leszármazottai és mindannyian Tyrrano hívei. Kisebb-nagyobb klánjaik gyakorta egymással is harcban állnak. E gonosz kinézetű fegyvereket, tüskés vértket és bűzös prémeket viselő Tyrrano-imádók, akikkel a karaktereknek meg kell küzdeniük, az egyik legerősebb és legelhivatottabb klán tagjai. Uruk azzal jutalmazta meg őket, hogy bőrüket ébenszínűre, szemüket pedig rőt-re színezte. Hajjuk, szakálluk lángvörös, koromfekete vagy hamuszürke. Asztrális és mentális védelmük is a Tüzek Szítójától származik. A harcosok között két asszony is van.

Torzak (Értelemmel és Kapcsolattal felruházva), jellem: Káosz, Halál

KÉ: 40

Ép: 15

TÉ: 77

Fp: -

VÉ: 151

Fegyverzet:

Csatabárd (Tám/kör: 1, Sebz.: 1k10), Közepes pajzs

Egy fehér bőrű, vörös szakállú törpe és egy bozontos barna hajú ember mágiával életre keltett hullái. A torony bejáratát vigyázzák. Taktikájuk az, hogy először az egyik keveredik harcba az esetleges betolakodókkal, a másik mozdulatlanul figyel. Emiatt a harcoló torz pluszokat kap (10 KÉ, 20 TÉ, 20 VÉ). Ha a figyelő torz védekezésre kényszerül, a másik is elveszíti a pluszokat. Ez a legyőzésük kulcsa.

A torony és védelme:

Háromszintes, tömzsi építmény szűk, lőrésszerű ablakokkal. Mellette egy fából épült, jókora füstölő áll. Hozzáértő karakter látja rajta, hogy háromezer éves, még a régi törpék építették. Az épület egy széles, alacsony korlátú kőhíd mellé épült, mely egy 5 láb széles folyón ível át. Jelenleg fenékgig be van fagyva. A karakterek felőli parton egy hatalmas, magányos fenyőfa áll, melynek ágai közé féltucat hómanófejet lógattak fel. Ha valaki 30 lábnyira megközelíti a fát, akkor a fejek fülsüketítő hangon süvöltözni kezdenek, ami riasztja a toronyőrséget. Egy kétszárnyú, masszív fémajtón keresztül lehet bejutni, előtte két csendes, fegyveres alak ácsorog. Ha bejutnak, akkor látják, hogy a falakat undorító, perverz, démoni domborművek borítják: démonokat, velük üzekedő törpe asszonyokat, mészárlásokat, kínszörnyeket ábrázolnak. Ezekon kívül egyszerű székeket, padokat, asztalokat és rosszul kikészített vadbőröket, kifőzött koponyákat találni. Jelenleg a parancsnok, a boszorkánymester és három harcos tartózkodik a toronyban, a többi őrtájon van.

A torony szintjei:

- földszint: őrszoba, barakk, kovácsműhely, pincelépcső, fürdő
- első emelet: fegyverraktár, a parancsnok szobája, ebédlő, konyha
- második emelet: a boszorkánymester szobája, a boszorkánymester laboratóriuma
- kazamaták: Tyrano-szentély, kínszörnykamra, tömlőc, raktár, élelemraktár

Dazzag Múrin/Sugró, jellem: Halál (látszatra Élet)

A Tyrrano-imádók tornyának egyik cellájában talált ősoveg, erősen kopaszodó törpe. Tetovált arca csupa ránc, tengernyi szenvedésről tanúskodó szemei ködszürkék – kép a modul elején. Egyedül a hilt beszél, vagyis csak Dári képes szót érteni vele, az Alapfokon beszélők csak nagyon nehezen értik meg, egy-két szót, de egy sikeres Intelligencia-próbával össze tudják rakni, miről folyik a társalgás. Rongyos, alvadt vértől mocskos fekete csuhát hord, nyakában ezüstbe foglalt obszidián - Bul Ruurig szent köve - amulett csillog. Dárit és az esetleges törpe karaktereket látva sírva fakad. Öleli és csókolja őket, ahol éri, és nem akarja elhinni, hogy léteznek még olyan kőfiak, akik nem kárhoztak el. A Kadal-papnak azt motyogja, hogy az utolsó hithű beriqueli törpe közösség rúja – Bul Ruurig papjait nevezik így – és nemrég ejtették foglyul.

Múrin valójában maga Sugró, az ősgonosz, a kőatya, Bul Ruurig homálytestvére. El akarja pusztítani Danakot, de a kalandban felbukkanó jóslat szerint ez csak akkor történhet meg, ha egy romlatlan törpe a segítségére van. Kaput akar nyitni Tyrrano síkjára, hogy egy hordányi tyrrakh lényt szabadítson a telepen élők nyakába. A jóslatot maga Sugró találta ki, az eredeti teljesen másképpen szól, de annak sehogy sem tudnak a nyomára bukkanni a karakterek. A prófécia egy kőtáblába van vésve ősi törpe nyelven. A vésetek pedig valami fémmel vannak kiöntve – a hozzáértő felismeri, hogy feketelunír.



*„Mikor a sötét és a világos együvé válnak és a sötét és a tűz tombol, akkor tétetik próbára a hit és az ész ereje. Az óhitűek pedig zengő hangon szólnak és a tűz kialszik. A Kőatya pedig elégedett és mi áldjuk a nevét, mert elküldte fiait.”*

A prófécian felül még van egy hilt szöveg a táblán, ez valami rituálé lesz, egy fohász. A szavakat még Dári sem érti, úgy hiszi ez egyenesen Bul Ruurig nyelve. Ezzel nem is téved igazából.

A prófécia lényege: A napéjegylenlőség idején szörnyű csapás éri Bórogot, amiben Danak is eltűnik a föld színéről - valószínűleg ez lett a sorsa a hajdani tiadlani telepnek is - és a megakadályozásához

nem elég a Bul Ruurig-pap hite, szükség van még két hithű ember erejére, hogy megakadályozzák. Végre kell hajtani a rituálét a kristálymonolitnál, amiről a tábla ír.

Beriquel szárazföldi állatai: fehér farkas, fehér tigris, jegesmedve, jégróka, rénszarvas, havasi tulok, beriqueli orrszarvú, hófajd, nyuszt, rozsomák, lemming, vörös mókus, hóbagoly, beriqueli sólyom, havasi nyúl, hermelin, hómaki

Az utazás viszontagságai:

- törött szántalp
- elszakadt istráng
- elpusztult szánhúzó kutya
- sérült szánhúzó kutya
- hóvihar
- megvadult havasi tulokcsorda
- felbőszült beriqueli orrszarvú
- felborulás
- farkasfalka
- hómanócsapat
- nátha, tüdőlob
- beriqueli törpe járőrök

Gyapjas rinocérosz:



VÉ: 90

Sebzés: 4k10 (szarv) / 5k6 (pata)

Támadás/kör: 1 / ½

ÉP: 66

FP: 94

SFÉ: 8

KÉ: 35

TÉ: 90

## **Kyr romok**

Fontos, hogy ennek a résznek, csakúgy, mint az út viszontagságainak az feladata, hogy ha túl gyorsan haladnak a játékosok, akkor kitöltsük az idejüket, színesítsük a kalandjukat, és azt érezzék, valóban kalandoztak Beriquelen. Hogy megismerjék, milyen az északi jégmezőkön való élet, hogy kicsit belekóstoljanak a sziget történelmébe.

Ez a város évezredek óta halott. Az erózió és a rideg időjárás megtette a hatását, egy épület sem áll már, de találni párat, ami félig-meddig megmaradt. Látszik a romokon, hogy senki sem járt itt. Nagyon kevesek tudnak erről a városról – köztük a három vezető - és ők is hallgatnak róla. Elmondásaik alapján éjszakánként furcsa hangokat hallani, és lehet, hogy szellemjárta hely, nem tudni. Dárinak és Belendornak tetszenek a romok, észre sem veszik a JKk eltöltenek itt egy napot, szürkületkor figyelnek csak fel arra, hogy mennyire eljárt az idő. A várost átkutatva rengeteg érdekességekre bukkanhatnak.

Különböző kézműves műhelyek maradványai, ahol kisebb szerencsével akár még használható tárgyakra is bukkanhatnak. Nem feltétlen kell fegyverekre gondolni, de egy ókyr eredetű szöttes, csat vagy edény, ami a véletlen szeszélye folytán egyben maradt, hatalmas értéket képviselhet a kontinensen. Jófej mesélő akár kyr fegyvereket is adhat a játékosoknak jutalmul, ez rá van bízva.

Alkimistaműhely, ahol különböző fiolákban különböző színű, szagú és állagú folyadékok vannak, ötletük sem lehet hogy mik. Alkímia Mesterfokkal lehetséges fogalmat szerezni az anyagok mibenlétéről, itt a mesélő nyugodtan szabadon eresztheti a fantáziáját, különböző mérgek, mágikus italok, savak, lúgok találhatóak, akár bármi.

A fürdő épülete egész jó állapotban maradt meg. Anno a feltörő termálvíz fölé épült. A falak csempézettek és különféle rafinált és arcpirító motívumok díszítik.

Ha a szürkületet itt éri őket, a rég elhunytak lelkei különböző élőholtak formájában tűnhetnek fel. Kóborló lelkek, őrzők, múmiák, árnyak, Izarok. Kedves mesélő, nyugodtan csapd fel a bestiáriumot és tégy kedved szerint!

## Végjáték:

Miután a karakterek különböző viszontagságok közepette visszajutottak a városba, már nem sok idejük marad a napéjegyenlőségig. A városiak elég furcsán néznek rájuk, mikor elkezdik a rituálét a kristálynál. Akár meg is akarják akadályozni őket. A végén az öreg törpe behelyezi a szent szimbólumát egy kristályoszlop talpánál lévő foglalatba, ami ennek hatására vörösen felizzik, az ég elsötétül és átlép rajta Tyrrano első szolgája. Ezt még percenként egyre több követi addig, míg be nem zárják, vagy el nem pusztítják a kapuként szolgáló monolitot. 6 kör után kilép még kettő, újabb 6 kör után még 4, aztán 8 és így tovább. Mire felocsúdnak, az öreg törpe hisztérikus nevetésben tör ki és felfedi magát a játékosok előtt. Ő Sugró, a pusztító! Majd eltűnik, de a kacaját sokáig visszhangozzák a házak falai.

A kapu bezárása:

Az alábbi lehetőségeket gondoltuk ki a kapu bezárására. A mesélő a csapathoz mérten válassza ki, melyik szimpatikusabb, de ha a csapatnak saját ötlete van, hát ne fogjuk vissza őket!

Egy pozitív jellemű istenség papja újracsinálja a rituálét és behelyezi a monolitba a saját szimbólumát, ezzel semlegesítve Sugró kövének a hatását és lezárva a kaput. De ezzel elveszíti a szimbólumát is. Ahhoz hogy a Kadal-pap hajtsa végre, szüksége van egy percre, hogy regenerálja az elméjét.

A másik lehetőség, hogy a kristályt elpusztítják, ehhez nem kell más, mint egy megfelelő erősségű mágikus fegyver, azaz törrel hiába esnek neki, ide súlyosabb fegyver kell, mint a csatabárdok, buzogányok, nehéz kardok. Összesen 200 STPt kell levérni róla, hogy szétessen, egykezes fegyverrel körönként kettőt lehet rávágni, kétkezessel egyet.

Ha valami módon megszakítják a kapcsolatát a földdel, akkor is bezáródhat a kapu.

Amennyiben a csapat nem rendelkezik egyik fenti lehetőséggel sem, a Gilron-pap a rendelkezésükre bocsájt egy megfelelő fegyvert.

Míg be nem zárják a kaput, 6 körönként folyamatosan jönnek át rajta Tyrrano kreatúrái.

Tyrrakh magmabehemót:



Elementálnak számítanak, azaz tűzalapú varázslatok nem sebzik, vízalapú maximumot sebez rajta, másik két elem normálisan sebzí. Abbit/mithrill fegyverek felét sebzik rajtuk, mágikus fegyverek normális sebzést okoznak nekik. Asztrális és Mentális operációkra, mérgekre, betegségekre, teljesen immunisak.

Értékeik megegyeznek a harcos tűzelementálok értékeivel:

KÉ: 45

Fp: -

TÉ: 95

Tám/kör: 2

VÉ: 115

Sebz.: 3k10

Ép: 20

Miután sikerült megfékezni a tombolást és a kpatut is sikerült bezárni, a monolit vagy összetört vagy teljesen elveszítette korábbi tiszta átlátszó színét és sötét vöröses árnyalatot vesz fel. Ezekután a karaktereknek sok maradásuk nincs a telepen, ugyanis őket okolják az egész pusztításért, így az első hajóval visszatérnek a kontinensre.

