

MŰLT KÖDÉBEN, ELEMÉK HA TOMBOLNAK

IX-XI. szintű kalandozóknak

Helyszín: Up-Umbar. Riegoy városállamok:

Himano-vidék; Nyugati-óceán

Idő: P.sz. 3705. után

Előjáróban

A szürke kövek balma némán gubbasztott az alkony fényében, olybá tűnt, mintha évszázadok óta hevert volna változatlan rendben. Csak száraz szél mozdult a romok felett, szétterítve a megkínzott ligetből hozott fekete pernyét, így csillapítva az égre nyíló sötét torkok – a Kövek közeinek éhségét...

Pár év alatt a természet visszahódítja majd a földeket, addig azonban halott lesz a sziget. A sloar lélek a tó túloldalán, évszázados kerdu-pálma tövében talált menedéket...

A romok egyelőre magukba zárták a kart-hanat táblákat, de amíg lesznek kíváncsi kalandozók, tudásszomjtól fűtött adeptusok, ő sem nyugodhat. Előbb-utóbb jön majd valaki, aki ... szabadjára engedi a táblák erejét, neki pedig készen kell várnia azt a pillanatot.” Roland Morgan: Mágikus Vihar

E kaland az idézett regény utóéletét dolgozza fel, egészen konkrétan merítve a benne történetkből és szereplőkből – azt, hogy mi történt a Mágikus Vihar végét követően. Ezért a KM-nek érdemes elolvasni a (valójában két) művet, hogy a háttértörténetet a lehető legjobban megismerhesse. Mindazonáltal a modul e nélkül is jól elmesélhető.

Előzmények

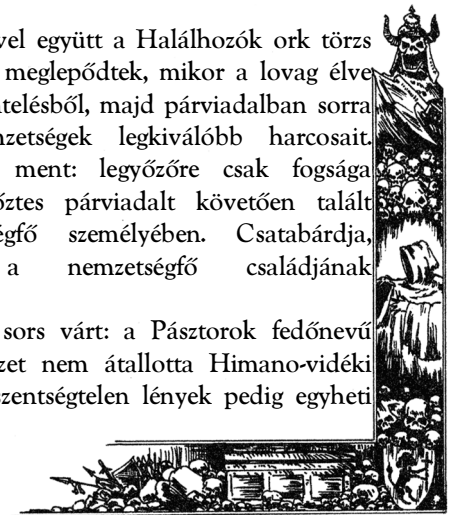
♦ ♦ **t egykorvált Kalandozó** - ismerőseik emlékeiben csak „Eltűntekként” élnek – P. sz. 3645-ben merész kalandra vállalkozott: titokzatos megbízójuk és vezetőjük (barna bőrű tongor sámánnak vélhette volna bárki) álomszerű megérzéseitől vezetve hosszú előkészületek után hajót béreltek a civilizált Ynev északnyugati csücskében, a riegoy-i Up-Umbar városában, majd a végeérhetetlen Nyugati-óceán vizeire vitorláztak – és ott elhagyták a partvonalat! Többhetes utat követően egy vulkanikus eredetű korallszigetvilág (a Szürkület-szigetek) kicsiny, ám nem lakatlan földdarabjaihoz értek mintegy 1000 mérföldre az Ustach-szigetektől Nyugatra. Évtizedekkel korábban Anvaria távoli világának lakói, élükön egy sloar varázslóval (**Mellekszereplők**) ide teleportálták az ún. hartkanat táblákat (a Kövek, szám szerint négy az egyes őselemeknek megfelelően), melyek kapuként szolgálnak a négy őselem síkjára: négy elementálúr egy-egy palotájába nyílnak. Bár az urak P.sz. 3645-ben kudarcot vallottak, nem adták fel: céljuk a táblák Satralis-ra kerülése óta az, hogy a kőtáblákon

keresztül teljes lényüket Ynev síkjára hozzák és ott gazdatestek segítségével teljes hatalmukat kibontakoztassák. Mivel az Eltűntek egymásra forgatták az ellentétes elemek tábláit, évtizedekig egymás erejét oltották ki – s mivel erejük azonos volt, sokáig nem is bírtak egymással. Az átélt kalandokat ötüik (*Akrim da Kordan*, erv kardnemes, *Ogoral atya*, a Titkos Szekta mestere, *Kaern Dwagear*, Uwel paplovagja, *Enel Thun Bran*, riegoy-i íjász és *Targh Marhus*, Arel széltoló papja) közül végül csak Dwagear lovag és da Kordan éltek túl, társaik odavesztek az ismeretlen hatalmakkal vívott harcban.

Szerzeményeikkel, a zsákra való varázstekercsrel visszatértek hajójukhoz, a Korallhoz, ám a Riegoy felé vezető út végén már vártak rájuk (Lásd a **III. Függelék**et). A szigetvilági vezető (becsületes nevén Opatamiharra) ugyanis már induláskor felkeltette néhány kincsvadász érdeklődését, s a visszatérőket sokszoros túlerejű, hírhedt törpe kalózok vezette hajó (élén egy bizonyos Házsártos Hóraggaddal) rohanta meg, s súlyos harcban legyőzték őket. A két kalandozót fogságba vetették, sok matrózt megöltek, a megmaradtakat a kapitánnyal együtt egy dereglyébe zsúfolták és magukra hagyták a tengeren. Magát a Korallt szívesen használták volna csempészhajónak, ezért magukkal vontatták, ám a Himano-partoktól nem messze heves vihar tört rájuk, s megrongálta a személyzettel nem rendelkező galeont. A törpék végül a Himano-vidék északnyugati végében terpeszkedő, jól rejtett Troll-öbölben hagyták sorsára a vihar alatt léket is kapott Korallt. Kalózfalujukba, a Himano alsó folyásánál rejtőzködő Gniernaw-ba megtérve túladtak kincsükön: két foglyukat rabszolga-kereskedőknek adták el, legfőbb zsákmányukat, a varázstekercs-gyűjteményt pedig letétbe helyezték egy bizonyos Angh-nál, kedvenc orgazdájuknál, míg megfelelő vásárló nem került.

Dwagear lovagot fegyverével együtt a Halálhozók ork törzs vásárolta meg – maguk is meglepődtek, mikor a lovag élve került ki a pusztakezes hentelekből, majd párviadalban sorra legyőzte a nyugati nemzetségek legkiválóbb harcosait. Győzhetetlenségének híre ment: legyőzőre csak fogsága második évében, 32 győztes párviadalt követően talált Draggar Urgh nemzetségszó személyében. Csatabárdja, Csontrepesztő azóta a nemzetségszó családjának dicsőségjelvénye.

Da Kordanra szörnyűbb sors várt: a Pásztorok fedőnevű rabszolga-kereskedő szervezet nem átalotta Himano-vidéki vaynakoknak eladni – a szentségtelen lények pedig egyheti



fogságot követően barlangjukban élve feláldozták – és felfalták. Kopott vértje, haját lefogó réz homlokpántja és koponyája a vaynak vezér családüregének trófeájává lett.

A tragikus hősök hagyatéka, a felbecsülhetetlen értékű tekercsgyűjtemény végül a Shanice bérci között élő rejtélyes szerzetesek kezébe került, midőn egyik képviselőjük szokásos éves beszerzőkörütnél felvásárolta azt Angh-tól. A Miracle Adeptia így a maga teljességében zárhatta le az Eltűntek életét. De nem a történetüket...

Döglött Űgy

Az Eltűntek egykori vezetője, Opatamibarra megtanította tanítványának és utódjának, Daraghwakkinak (**NJK-k**), hogy a szigeteket fenyegető kőtáblák nem vesztek el végleg erejüket – ha eljön az idő, újra segítőköt kell találnia. A Kövek szigetének szelleme, Sloantar (**Mellékszereplők**) pedig 60 év elteltével (P.sz. 3705. körül - a pontos időpontot a KM határozhatja meg) új erőkre lett figyelmes a köztes síkokon. A mana megváltozott a szigeten: az idő közeleg. A sloar azonnal sugallatokkal árasztotta el az amúgy is furcsa, rémisztő jóslmokat látó Réveteget, így nem volt nehéz levonni a következtetést: sürgősen újabb hősökre kell lenni a Messzi Földeken, nehogy megismétlődjön az egykori katasztrófa!

Mivel azonban Daraghwakki nem rendelkezik sem mestere hatalmával, sem annak hajóztudásával, nem tudott útra kelni, s személyesen segítséget kérni a Messzi Földek népétől. Keresi hát azokat a lelkeket és álmokat, amelyek köthetők az előző megmentőkhöz (ti. az Eltűntekhez) vagy akár a Kapuként szolgáló kőtáblákhoz. Az Antiss mesteri ismerőjeként hatalmas álomsíkmezőket borít el a kőtáblákról és az Eltűntek hősiességéről szóló jóslmokkal – remélve, hogy egyszer emberére talál... A sámán szerencséjére az Eltűntekre emlékezőket is elérik a jóslmok, és a sugallatok szöveget ütnek fejükbe: hátha mégsem haltak meg? Vagy ha mégsem a tenger mélyén nyugszanak? Valami megmagyarázhatatlanul jelentős eseményt éltek át – s ez meg fog ismétlődni. Bizonyosság kell, döntő bizonyíték! Ezzel a tudattal keresi fel hőseinket a megbízó, valamelyik Eltűnt Kalandozó szeretője, gyermeke, esetleg unokája, aki felkérheti hőseinket kísérőnek. Az is lehetséges, hogy valamelyik érintett egyház vagy akár a Titkos Szekta tett szert bizonyos jóslatokra, melyek alapján a Nyugati-óceánon, ahol tagjuk annak idején eltűnt, újra jelentős események vannak készülóban...

Bár a megbízó biztos a dolgában, az álom nagyon is valóságos, a siker esélye csekélynek tűnik, hisz nyomoztak már korábban mások is. Az Eltűntek által bérelt hajót (nevét a megbízó nem tudja) nem találták egyetlen riegoy-i kikötőben sem, Erionig pedig nem tudtak volna és okuk sem volt lehajózni. Egyébként az ottani hajóskönyvekben sincs nyom. Joggal gondolhatja bárki józan lény, hogy a tengerbe veszttek... Ám a megbízó elmondja, hogy néhány hete különös dolog történt: az Eltűntek újra megjelentek álmok, látomások képében! Az arc, a küldetés és egy hívás. Vagy az Eltűntek lelke nem lelt nyugvást, vagy őket is ugyanilyen jelenség csábította az útra... Döntő bizonyosságot vár a JK-któl, ha csak lehetséges. A kutatás költségeit a megbízó állja (személyétől függően vagy maga tart velük, vagy kijelöl egy kísérőt – Salvert (**NJK-k**),

aki jogosult bármínemű kifizetésre). A hiteles, érdemi új információ 25 aranyat, tárgyi bizonyítékok vagy megtalálás 100 aranyat ér – és a megbízó hajlandó kiállítani a JK-knak egy támogatói hitellevelet.

A JK-k tetszőleges módon elkezdhetik a keresést. A megbízó tudja az indulás napját, de a hajót nem, miként a kapitányt sem. A kihajózás napján több tucat hajó hagyta el Up-Umbart és egyiken sem említettek öt utast (többet vagy kevesebbet igen, de ötöt nem). A megbízó szerezhet engedélyt a kikötői hajózási naplók áttekintésére, ahol azonban valóban nem szerepel öt utassal induló hajó sem az indulás napján, sem másnap. Egy kimenő hajónak volt hat utasa, négynek tíz, stb. Valójában az eltűntek Daraghwakki mesterével, Opatamiharrával szálltak vízre, Opatá ugyanis egy szomszédos halászfaluban hagyta saját lélekvesztőjét. A különös jövevény említésre kerül mind a parti járőrhajó naplójában (az aznapi járőr észrevette a dereglyét a falu öblében, de mivel Opatá barátságos volt és fegyvertelen, ártalmatlannak tekintették és elengedték), mind a városba belépők jegyzékében. Az „Opatá” névvel bejegyzett érkező nem szerepel a kimenők jegyzékében, bár az korántsem teljes. Érkezése és a hatutasos hajó (a Korall) másnapi távozása jel lehet, de bizonyítéknak gyenge. A döntő tény két hónappal az eset után szerepel a kikötőnaplóban: a Narvál nevű teherhajó tizenegy utassal, közöttük Ambur Thend kapitánnyal és egy mentőcsónakkal tért be Up-Umbarba. A kikötőorség jegyzőkönyveiben kalóztámadás miatti hajótörést említenek, mely során az utasok és a matrózok egy része életüket veszítették. Ambur Thend neve a két időpont között nem szerepel a jegyzékben. A kapitány persze már rég elhunyt (P.sz. 3670-ben), de hajójának nevét kikereshetik (Korall – valóban ez vitte az Eltűnteket távoli felfedezőújukra), családját pedig ismerik a kikötőörök. A Thendek a városban laknak és az öreg is itt van eltemetve. Azt ugyan kísérőik egyike sem tudja, hol van Ambur Thend nyughelye vagy hogy hol lakik a Thend család, de kérésre küldetnek a partiért, ha Ambur unokáját, Bhat-Uppant látják a kikötőben. Ez két nap múlva meg is történik – a középkorú hajóskapitánnyal annak hajójánál, a Hínárszakállnál találkozhatnak (**Mellékszereplők**). Bhat-Uppan Thend csak azt tudja megerősíteni, ami a jegyzőkönyvben is szerepel. Nagypapa nem sokat mesélt az esetről, az ilyen emlék minden tengerésznek fájdalmas és kínos. Annyit ejtett csak el, hogy a kalózokat törpék vezették és hogy rút csata volt – sokan odaveszttek. Még a túlélők közül is többen felhagytak a matrózkodással. Pedig – legalábbis azt mondta – nem voltak a hajón kincsek, csak az utasok. Azokat is lemészárolták, de Bhat-Uppan nem tudja, különben mifélek voltak. Ennél többet nem is tud mondani, családtagjai pedig nem ismerték nagypapját. Ha a JK-k megpendítik, hogy beszélnének Ambur Thend lelkével, Bhat-Uppan teljesen kikel magából és a városorség hívásával fenyegeti meg az alávaló feketemágusokat!

A Karakterek kétféleképpen léphetnek kapcsolatba Ambur Thend lelkével: ha a temetőben felkutatják a sírját (amin nincs név, így csak családtagok segítségével lelhető meg) vagy ha egy személyes tárgya segítségével megidézik (az egyetlen ilyen tárgy a Thend család házában őrzött, szépen faragott, sellőt formázó régi fapipa). A családtagok mind átlagemberek, különös mágiaellenállásuk nincs. A kapitány lelke rendkívül bosszús és szegyenkező, vonakodik a múlttól beszélni. Ha a csapat

valamilyen módon meg tudja fenyegetni vagy hatni tud rá, nagy nehezen bevallja, hogy az utasok csak odafelé voltak 5+1-en, visszafelé ketten maradtak - bár állításuk szerint társaik áldozata nem volt hiábavaló. Csak egy kisebb zsákra való papírtkeercset hoztak magukkal a szigetről, ahová mentek, de az a kalózok zsákmánya lett. A hajóját sem sülyesztették el, elvették a két fogollyal egyetemben. Alighanem csempészetre akarták használni a gazemberek. Ha rákérdeznek a kalózok rejtkehelyére, a lélek annyit közöl, hogy Fenyvesföld nyugati partjainál a legenda szerint több rejtett kalózfalu is létezik, állítólag az ottaniak az orkokkal is kereskednek. Ennél többet a kapitány nem tud, asztráteste a szomorúság, a szégyen és a harag hullámait veti. Mf-ú lélektannal vagy asztrálszemmel némi félszre, burkolt takargatnivalóra is rá lehet érezni, de a lélek minden ilyen irányú kérdést letagad. Ambur Thend ugyanis a támadás végén maga adta át a hajót, saját két utasát és a tekerceket a kalózoknak, hogy megmaradt matrózait és saját életét mentse. Árulásának persze mostanra kevés jelentősége van, de így kerülhettek az Eltűntek rabszolgaként fogságba.

Ha hőseinknek nincs kedve vagy nem jut eszébe a fentebbiek szerint kutatni, felbérelhetik a helyi alvilág képviselőit is. Up-Umbart és a Riegoy-városok nagyobb részét a Barrakudák tolvajklán tartja kezében. Ha korábról nem ismerik őket, a kapcsolatfelvétel nem lesz egyszerű (**Mellékszereplők**), semmiképp sem elég csak a sarki koldust leszólitani! A részletek a KM-re vannak bízva, mindenesetre a klán fogad megbízást és képes mindazon információk megszerzésére, melyet a karakterek is kikutathatnak (kivéve Ambur Thend árulását). Mindehhez két napra van szükségük, a díj legalább 10 arany (előlegként ötöt kell a helyi törpe bankházban egy hétre letétbe helyezniük), de ha csak tehetik, felszófolják az árat!

A JK-k ezután válaszút elé kerülnek: megpróbálhatják felkutatni a kalózfalut, hátha megvan még a hajó (illetve joggal gondolhatják, hogy a törpe kalóz is él még), de foglyul ejthetik Ambur Thend lelkét is, hogy együttműködésre kényszerítsék. A kutatást megkísérelhetik szárazföldön vagy tengeren is.

Ambur Thend lelkének szolgálatra bírásával a JK-k hatalmas lépést tesznek: gyakorlatilag megszerzik mindazon információkat, melyek a Korall naplójából (**III. Függelék**) olvashatók ki. Ha kerítenek egy hajót (lásd az **Ugrás az ismeretlenbe** részt), rögtön el is indulhatnak a Szürkület-szigetekhez, s Daraghwakki is hamarosan megtalálja őket. A kaland onnan folytatódik - megjegyzendő, hogy így viszont hőseinknek nem lesz esélyük da Kordan és Dwagear lovag emlékeinek megtalálására.

Ha a kutatással vízen próbálkoznának, tudniuk kell, hogy nincs az a hajóskapitány (ideértve a Riegoy államok katonai hajóit is), aki önszántából hajlandó lenne kalózok és legendás falvaik nyomába eredni, bármilyen kecsegtető ajánlattal állnak is elő a JK-k! A csapat vízi úton csak mágikus befolyásolással remélhet sikert - ezért ezt a módot nem tárgyalja a modul. Persze ha a JK-k ragaszkodnak hozzá és ügyesek, eljuthatnak a Himano-torkolatig (lehetőleg ne eseménytelenül...), a módszertől függően meg is lelhetik a Troll-öblöt - ez esetben a kaland az **Elsülyedt Múlt** résznél folytatódik.

Szárazföldön sem sokkal könnyebb a helyzet: ha hőseink utánakérdeznek a fenyvesföldi kalózfalvaknak, a legtöbb helyen megütközést vagy derültséget fognak kelteni. Okos kérdéssel, jó kapcsolatokkal (Barrakudák) vagy szerencsével végül is

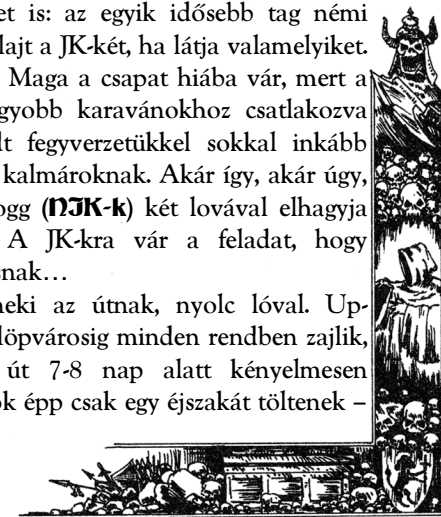
ráléphetnek olyanokra (kiszolgált karavánkísérők, tapasztalt kereskedők, netán más kalandozók), akik nagyjából tisztában vannak a fenyvesföldi viszonyokkal. Tőlük kaphatnak nagyvonalú iránymutatást arra nézve, hogy ismerhetik ki magukat azokon az **Elvadult Tájakon**.

Ahogy a kutatás során a parti tagjai óhatatlanul gondolkodnak vagy álmodnak az ügy felfedezett részleteivel kapcsolatban, Daraghwakki kezdi érzékelni a feléledő hullámokat és terelni kezdi sugallatait: a kalandozók napokon belül maguk is az Eltűntek halvány képeivel álmodnak. Az anitsjárás képzettség jelentősen megkönnyíti a kapcsolatfelvételt, de igazán csak Mf esetén gyorsíthatja meg a találkozást, elvégre a távolság még az Álomsík mércéjével mérve is óriási.

Elvadult Tájakon

A kalózfalvak felkutatása nem tartozik a könnyű vállalkozások közé. Csak legendák keringenek róluk, de senki sem ismeri pontos helyüket. Felemlegetésük rossz ómen és a helybeliek általános rosszállását vonja maga után. A Riegoy államoktól Északra fekvő vizeket és partokat a városok flottája mintegy 100-200 mérföldön még ellenőrzése alatt tartja, de aztán a Shanice-hegység vulkánjai (egy óriási kéregpedés révén keletkezett, ma is aktív vulkáni kúpvonulat) áthatolhatatlan falként magasodnak a zord, sziklás tengerpart és a Himano folyamvidék könnyen járható síksága között. Igazi kereskedőút egyikhez sem vezet, elenyészően kevesen vannak, akik ismerik az utat a Himano alsó, hajózható folyásához, s el is tudják kalauzolni megbízóikat. E személyek egy része pontosan az a néhány kalózkapitány által megbízott kincsvadász, aki a legígéretesebb kifizető hajókról tájékoztatja a tenger farkasait. Ezek kiléte azonban hétepcsétes titok és szinte soha nem hagyják el városukat. A másik csoport egy maroknyi kóbor kalmár, akik Fenyvesföld erdeinek rejtett cölöperődjéből időről-időre felkerekedve elhozzák azok ritka termékeit: prémeket, borostyánt, ásványokat a Shanice-hegységből; cserébe jóféle italokat, fegyvereket és értékesebb használati tárgyakat visznek. Ők sem verik nagyobbra kilétüket, magányosan hagyják el a várost és csak az erdőben verődnek kisebb karavánba, hogy együtt nagyobb biztonságban jussanak Tacchurba, a legjelentősebb cölöperőd-kereskedővárosba. Kísérőik, testőreik nincsenek - bőven elég kemények, hogy néhány haramiától vagy ork portyától megvédjék magukat és általában inkább az észrevétlenségben hisznek. A Barrakudák ismernek néhányat (ketten valójában „kültagjai” a klánnak), tőlük két aranyért megvásárolható egy találka. Persze a JK-k megkérdezhetik a kapuőröket is: az egyik idősebb tag némi fizetségért felajánlja, hogy szalajt a JK-két, ha látja valamelyiket. Fél ezüst bőségesen megteszi. Maga a csapat hiába vár, mert a kóbor kalmárok mindig nagyobb karavánokhoz csatlakozva hagyják el a várost, szakadt fegyverzetükkel sokkal inkább tűnnek öröknek, mint kóbor kalmároknak. Akár így, akár úgy, két nap múlva Dragan Throgg (**DJK-k**) két lovával elhagyja Up-Umbart északi kapuját. A JK-kra vár a feladat, hogy elfogadtassák magukat útítársnak...

Összesen négyen vágnak neki az útnak, nyolc lóval. Up-Umbartól Zylakig, az első cölöpvárosig minden rendben zajlik, a mintegy 400 mérföldes út 7-8 nap alatt kényelmesen megtehető. Zylakban az utazók épp csak egy éjszakát töltenek -



a kóborlók megpróbálják lerázni a partit, de persze kifejezett követelésre nem mondanak nemet. Szállásuk nem is igazi fogadó, egy kocsmáros adja ki nekik háza hátuljában szobáit és nem melleleg tájékoztatja őket néhány fejleményről: Északra egyre több orkot látni mostanában, az elmúlt két hétben portyázóik három karavánt is megtámadtak. Az erdeiek szerint egy Keletről jött Halálhozó nemzetségfő keresi a dicsőséget – és a karavánok csak a kezdet... Ez persze jócskán felborzolja a kedélyeket, hiszen Tacchur még jó egyheti út. Mindenestre másnap nekivágnak.

Az úton négy érdelemes dolog történik:

- a nyíltabb területeken farkaslovas ork portyázók (**Mellékszereplők**, 10-12 fő) és 6 nyerges (értsd: ork) nélküli warg (Best. 214. o.) rohanja le hőseinket; a legfőbb kihívás a hátságok védelme. Figyelemreméltó a csapat mérete és hogy láthatóan két kisebb csoportra oszthatók (a nemzetségfő portyázói tartottak a helyi Halálhozókkal); ha akár egyetlen ork vagy warg is el tud menekülni, az eset a vezérek tudomására jut – s amint megtalálják a holtakat, üldözni kezdik a karavánt;
- egy alkalommal többnapi járásra Zylaktól, már egy tölgyes erdősáv mentén, a Himano túlszélén óriási disznókondát láthatnak, melyet néhány ork makkoltat (ők nem harciasak);
- 1-2 napra rá rosszul álcázott rajtaütés helyszínére érnek: gyaníthatóan orkok ütöttek rajta egy szekérkaraván. Noha a maradványokat eltüntették, a máglyába hordott égéshomok között 4 szekérré való vasalat vehető ki + több fán és bokron vérszemek, törött lándzsák és ruhafoszványok; ez azért egészen rendkívüli, mert négy szekérhez már tucatnyi fegyverforgatót rendelnek védelem gyanánt, tehát a támadók is sokan lehettek; a 4 kalmár kerülőútra szánja el magát: a folyó mente túl nyílt, nincsenek megfelelő búvóhelyek;
- a kerülőút egy szurdokokkal szabdalts, köves, viszonylag nehezen járható dombvidéken halad át, itt üregekben és meredek szurdokvégekben éjszakázva lényegesen biztonságosabb – kivéve, hogy az egyik barlangot egy troll vette birtokába, ami közeledtükre a csapatra támad (Best. 23. o.).

A dombvidék északkeleti csücske – valójában már a Shanice előtere – Tacchurtól alig pár mérföld, ám a kóborlók fokozott óvatossággal járnak, nem is alaptalanul: alig fél mérföldnyire a várostól közepes ork harci táborra bukkanak! Tacchurt ostrom alá vették. A támadó orkok Keletről jött Halálhozók (**Mellékszereplők**) mintegy 2000 harcossal, köztük számos warral, énekmondóval és sámánnal. A városban mintegy ezren tartózkodnak, de ebből kétszáz nem harcképes (asszony, gyermek vagy öregember). A városvédők megakadályozták az azonnali rohammal történő bevételt, ám az orkoknak vannak bödöncsónakjaik is, a Himanón át menekülni próbálók rövid úton elfogták és lekaszabolták, valamennyi alkalmatosságukat elsüllyesztették. A rákövetkező napokban kialakult az ostromzár, az orkok két táborra oszlottak, a JK-k a kóbor kalmárok társaságában a kisebb, déli táborra láthatják. Ez ellenőrzi a déli és délnyugati oldalt: a halálhozók egymástól látótávolságra (kb. 100 láb) állítottak őrszemeket, közöttük warg portyázók járőröznek. Az őrszemek és a wargok észlelése 50%, szaglásra 80%.

Tacchur 8-10 láb magas cölöpfalain is folyamatos az őrjárat (észlelés: 40%), a kapukat pedig teljesen eltorlaszolták.

A kóborlók azonnal visszafordulnának, hisz lovaikkal semmiképp sem jutnának be a városba (?). Megpróbálják a JK-kat is távozásra bírni, hisz együtt nagyobb biztonságban lennének és kérhetnének segítséget Zylakból.

A JK-k tetsztlőeges módon megpróbálhatnák bejutni: ha nyílt harcba keverednek, perceken belül 50-60 ork harcos és néhány énekmondó (**Mellékszereplők**), valamint wargok rohanják meg őket. Mindenkit felkoncolnak, a hátságokat és a kóborlókat biztosan. Viszont a települést semmilyen térgát nem védi.

Tacchurt egy bizonyos Szürke Kwiorid kapitány (**Mellékszereplők**) vezeti, háborúban – így most is – mindenki neki tartozik elszámolással a városban. Ha a JK-k bejutnak, egészen biztosan az ő színe elé citálják őket, mégpedig erős fegyveres őrséggel. Láthatóan bizalmatlan a kalandozókkal, de mind fegyverforgatókra, mind varázshasználókra szüksége van. Megérdeklődik a Karakterek jövelele és bejövetele célját – ha hírekkal is tudnak szolgálni, csak annál jobb! Ha a csapat őszintén elmondja, hogy vezetőt keresnek ÉNY-nak, Kwiorid alkut ajánl: a város védelméért egy jó vezetőt és igény szerint fegyveres kíséretet biztosít Trollföldre (azaz ÉNY-ra). Ha nem fogadják el az alkut, azonnal kiutasítja őket a városból.

Kwiorid bízik a kóborlók sikerében: várakozásai szerint 10 napon belül érkezik segítség Zylakból, ám ennek nyilvánvalóan az orkok is tudatában vannak. Vizet könnyen szerezhet a folyóból, élelem van bőven – a farkasfiak egyedül a nyílt ostromban bízhatnak. Ostromgépeket aligha hoztak (az eddigi rohamoknál nem is használtak), ám a cölöpfalak nem magasak: a csákllya, a létra is elég lehet...

A Halálhozók nem is okoznak csalódást: a JK-k érkezése utáni éjszaka, éjféli órák Tacchur teljes északi fala mentén ostromra indulnak. Énekmondóik torkából a tombolás és a félelem dala száll a magasba, hajítóik bárdokkal kényyszerítik fedezékbe a védőket, ostromlétráik több mint kétszer hosszabbak a cölöpöknél: kapaszkodás nélkül futnak fel rajta, fegyverrel a kézben. Az általános roham kezdete után fertályórával pedig megindul a hátsó támadás: a Kwiorid által (eredetileg) nem ismert déli táborból a vendég harcos nemzetség 300 elit vasasa (**Mellékszereplők**) és 100 portyázó indul a harc miatt gyengébben védett déli fal ellen. A csekély számú ork ugyan megfújja a riadóürtöket, de azokat az északiak a csata hevében nem hallják, hőseink közül is csak azok, akiknek az emberinél legalább kétszerte élesebb a hallása. A csel nem válik be, ha a JK-k elmondják Kwioridnak, hogy van déli tábor is (ez esetben ugyanis erős őrséget állít a déli falhoz).

Akár így, akár úgy, ebben a csatában a személyes helytállás nem elég: ha a parti nem tud valóban csatadöntő segítséget nyújtani pl. nagyon erős varázslatok, nagyhatalmú idézett lények képében, mellyel valóban megtörhetik az orkok lendületét, azok egy órán belül megvetik lábukat a gyilokjárón, majd elkeseredett kézitusa alakul ki. A támadók célja a kapuk kinyitása lesz, hisz akkor segítségül hívhatják a wargokat. Ha ez bekövetkezik, Kwiorid kénytelen visszavonulót fújni, a védők a legerősebb házakba, raktárakba illetve templomokba behúzódva próbálják meg feltartóztatni a behömpölygő farkasfiakat. Hőseink belátásuk szerint cselekedhetnek, de nyílt terepen legyűri őket a túlerő. Képességeik segítségével elmenekülhetnek, de akkor nincs vezetőjük. Amennyiben Kwiorid közelében maradnak és legjobb tudásuk szerint

helytállnak, midőn a kapitány raktárerődjébe húzódik, megpróbálhatják számon kérni a vezetőt. Ha tanúja volt vitéségüknek, Kwiord nem kívánja meg tőlük az önfeláldozást: ha megtalálják Forgot, az Inast (**MJK-k**), ő tud segíteni. A kapitány egyik embere látta is őt a Dreenah-templomba húzódni, a csapat tehát kénytelen lesz valahogy átjutni. Forg persze nem egészen érti, miért lenne neki jó a jól védhető templomból kitörni a wargoktól hemzsegő udvarra és Kwiord alkujja sem túlzottan érdekl, elvégre őt senki sem kérdezte. Meggyőzése és kijuttatása a JK-k feladata. A városban szinte mindenütt harc dúl, a kapuk már nyitva, tele wargokkal. Az egyetlen kevésbé őrzött hely a kikötő fala – egy örült ugrás a sötétlő, sodró Himano...

Amennyiben a Karakterek fel tudnak vonultatni csatadöntő tényezőket (istenek, elementálurak, erősebb démonok, mesterdzsinnek, illetve valóban tömegpusztító, időálló varázslatok), a Halálhozók lendülete megtörik és ha cselük sem sikerül, a védők végül is kitartanak. Ez esetben rövidebb (2-3 óras) ostrom után visszavonulnak. Fel persze nem adják: a következő 3 napban valamennyi sámán portyára indul, s szörnybéklyóval (lásd **I. Függelék**) szolgálva alázt trollokat állítanak csatasorba, szám szerint 11-et. A 4. nap éjszakáján ezekkel indulnak rohamra, hatuk kezébe pedig irdatlan faltörő kost adnak. Ha a csapat újfent meg tudja akadályozni a betörést (elsősorban a trollok legyőzésével), az orkok újból vereséget szenvednek.

Ha eme második rohamot is visszaverik, két nap múlva éjféli órákban maga a vendég nemzetségszéf, Gorgoth fia Arggoth (**Mellékszereplők**) vezet kicsiny csapatot a folyó felőli falnak, hogy titokban megmászva azt kinyissák a vízikaput. A nyolc vasast a sámánok bálványuk, Ughjorbagan démoni áldásával bocsátották útjukra (**I. Függelék**). Ha sikerül a csel, két alatt várakozó bődönhajón érkezik a 30-30 fős erősítés, majd folyamatosan a többi. Ha Arggoth-ék megvetik lábukat, a helyi portyázók is ostromra szánják magukat: Urgh fia Dorgh fia Zargh (**Mellékszereplők**) nemzetségei élén maga is rohamra indul. A célok és a lefolyás megegyezik az előző ostromokéval. Ha mindkét nemzetségszéf elesik és az orkok kiszorulnak a vízikapu körüli falszakasról, a Farkas-szellem gyermekei végül is visszavonulnak.

Bár a legvéresebb, ez a legkifizetődőbb kimenet: ha a JK-k kitüntették magukat, az egész város hálás lesz nekik, Kwiord felajánlja mindenkori támogatását és palota-erődjét akár szállásként, akár búvóhelyként. Természetesen szavának áll: Forg, az Inas és 20 keménykötésű katona (értékeik az ork portyázókéval egyeznek meg) várja parancsukat. A csapat dönthet az azonnali indulás vagy a felmentők bevárása mellett. Előbbi esetben csak szárazföldön mehetnek, Tacchurtól Északra pedig nincsenek utak, a sűrű erdőben a maximális napi táv kétharmada tehető csak meg. Hajó nyolc nappal a kőborlók távozása (tehát két nappal a leghosszabb ostrom vége) után érkezik Tacchurba, fedélzetén 100 fegyveres zsoldossal. A hajót kérésre Kwiord azonnal a JK-k rendelkezésére bocsátja. A Himanón a haladás gyorsabb és biztonságosabb, bár a katonák mindenképp rémtörténetekkel traktálják hőseinket: eltűnt hajók, trollok az erdőben, crantai romvárosok és szellemek. A parton utazva is csak akkor éri őket támadás (egy troll képében), ha nincs kíséretük.

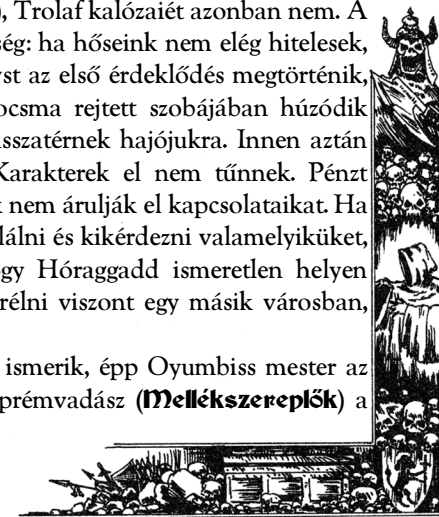
A vidék vad szépsége megkapó: nyírek, kéknyírek, tucatnyi fenyőfaj, kőris és szil, számtalan féle-fajta páfrány és moha. A vadvilág is gazdag: fejedelmi szarvasok, óriási vaddisznók és a kékmedve is honos erre. A tempótól és az utazás módjától függően Forg kb. egy hét múltán az irányt egy, a Himano jobb partján álló mohos szikla felé veszi. A mágiahasználók sikeres titokban dobott Intelligencia- vagy Észleléspróba esetén érezhetnek némi kisugárzást, ám rövidesen minden világos lesz: Forg egyszerűen átsétál egy sűrű bozóton / átvezeteti a hajót a vízparton álló sziklafalon – az egész csak illúzió! Belül pedig egy füstös-mohos, ködös kis folyóvölgy s egy rejtett település található. (Ha a csapat kísérettel érkezik, Forg mintegy fél mérfölddel előbb táborot veret, s a településig gyalog vezeti hőseinket.)

Kalószalku

Gniernaw (**Torokzuga**) egy ősi, évezredek elf megtartó varázsnak köszönheti létét: a valamikori leplezett elf település megüresedésével a tökéletes búvóhely benépesült. A kisváros egy holtág köré épült, pártucat 2-3 szintes házból áll, lakossága néhány száz fő lehet. Legtöbbjük a favágó, kézműves és vadász, valamint kereskedő álcáját viselő kalóz vagy orgazda. A kikötőben három, tengerjárásra is alkalmas hajó áll – és azok nem teherbárkák... Szinte mindenki ismer mindenkit és igen összetartóak. Miként arra Forg is figyelmeztet: ha hőseink valamit el akarnak érni, jobb, ha nem kevernek bajt. A városka szélén, egy kis mezőn hagyja hőseinket, türelmet kérve egy felderítéshez. Ezután elsétál egy kisebb utcába, majd mikor már a Karakterek nem látnak rá (természetesen hátra-hátrasandít), betér egy házba, a felismerhetetlenségig elmaszkírozza magát és új ruhát ölt. Esze ágában sincs a JK-kért visszamenni, hacsak azok meg nem találják pl. mágia használatával. Az állóötzetre mindenképp szüksége van, hiszen kilétére nem derülhet fény.

Torokzugában nincs fogadó, kocsma viszont három is akad, továbbá egy lebuja. Az Eltűnteket elveszejtő törpe kalóz él ugyan, de nem itt. Ha hőseink bárkit kérdeznek, egyöntetűen azt a választ kapják, hogy mióta az eszüket tudják, nem járt törpe Gniernaw-ban. Ami persze nem jelenti azt, hogy nincs, aki ne ismerné! Noha mindenki egybehangzóan tagadja, Deres Trolaf kapitány (**Mellékszereplők**) és emberei, valamint Oyumbiss mester (**Mellékszereplők** – ő a tekercsekkel üzletelő orgazda, Angh fia) nemcsak hogy hallottak róla, de találkoztak is már Házsártos Hóraggaddal (**Mellékszereplők**), a Riegoy-öböl és előtere rettegett kalózával. A két jeles ember elméjét ugyan védi talizmán (lásd AME és MME), Trolaf kalózáiat azonban nem. A kalózkodó azonban óvatos népség: ha hőseink nem elég hitelesek, hírük megelőzi őket, s mielőbb az első érdeklődés megtörténik, a két jeles ember egy-egy kocsma rejtett szobájában húzódik meg, Trolaf emberei pedig visszatérnek hajójukra. Innen aztán ki sem mozdulnak, míg a Karakterek el nem tűnnek. Pénzt hiába ajánlanak fel, a kalózkodó nem árulja el kapcsolataikat. Ha valahogy mégis sikerül megtalálni és kikérdezni valamelyiküket, annyit tudnak mondani, hogy Hóraggadd ismeretlen helyen tanyázik, mulatni és árut cserélni viszont egy másik városban, Örvényködben szokott.

Az odautat nagyon kevesen ismerik, épp Oyumbiss mester az egyik és egy Shindass nevű prémvadász (**Mellékszereplők**) a



másik. Ez utóbbi információt is csak mágikus úton, esetleg az egyik lebujszeli ringyó lefizetésével szerezhetik meg. Megjegyzendő, hogy ezen „jeles” embereknek sem elegendő néhány aranyat kilátásba helyezni, nem fogják kapcsolataikat néhány aranyért eladni. Valószínűbb, hogy találkozó szervezését vállalják el – bár előrevetítik, hogy megfelelő szintű ajánlattal kell előállni ahhoz, hogy Hóraggadd egyáltalán fontolóra vegye az alkut!

A kecsegtető ajánlat kidolgozása és megfelelő előadása a JK-k feladata lesz. Természetesen a közvetítőnek is jár haszon - érdekes színt ad a helyzetnek, ha hőseink elmondják Oyumbissnak, miért keresik Hóraggaddot. Oyumbiss sokat hallott az ügyletről apjától: egyik legnagyobb dobása volt, mert Hóraggadd olcsón adta a tekerceket, a szerzetes pedig drágán vette. Oyumbiss következő éjszakai emléke hatalmas segítséget jelentenek Daraghwakkinak a kutatásban.

Egyebekben a találkát mindkét jeles ember a legnagyobb titokban szervezné, hőseinket semmiképp nem akarják Örvényködbe vezetni! Ha a törpe kalóz kötélnek áll (a megkereséstől számított öt napon belül van válasz: Torokzugában néhány kötekedés elképzelhető, a tacchuri hajón nagyobb a biztonság), mindenképp csak az általa meghatározott helyszínen és időben hajlandó a találkára. Ez tengeren a Sirály-szikla, szárazföldön a Sós-völgyek.

A Sirály-szikla vízimadarak fészkelőhelye, roppant sziklatömb 20-30 mérföldnyire Nyugatra a Himano torkolatától, partközélemben. Valójában az egyik leghíresebb kiszakadott törpe kolónia szállásvidékének keleti határa, környékén a sziklás magaspárt jókora törpe kolóniának ad otthont: Hóraggadd daugjájának. A szikla és a part közötti mintegy 100 lábnyi távot a falba rejtett tövisszórók (**II. Függelék**) és szigonyvetők gond nélkül belövik, a kalózvezér tehát bármikor segítséget kaphat, ha netán megszorulna. A feltételek szerint a szorosban zajlana le a találka, egy-egy csónak evezne csak a szikla által védett hullámtérbe. Hóraggadd 12 csatlóssal és 5 testőrrel érkezik (**Mellékszereplők**) nagyméretű, tövisszórós dereglyéjén. A biztonság kedvéért a vezér helyet cserél egyik testőrével, s kezdetben az ugyancsak kemény, határozott kiállású törpe tárgyal. Mindannyian jól boldogulnak a közös nyelvvel, a tárgyalás menete a JK-k céljaitól, képességeitől és ajánlatától függ. Hóraggadd minden körülmények között tudni akarja, miért érdekli hőseinket a múlt - semmi esetre sem akarja rabszolga-kereskedő és orgazda üzlettársait kiadni. Ha a felajánlott ellentételezés kellően értékes (a KM mérlegelhet, de Hóraggadd pénzt nem fogad el: lehet hamis és van neki elég), hajlandó elmondani, hogy valóban volt egyszer egy ilyen fajta kalandozós rajtaütése. A két kalandozót "átadta a szárazföldieknek", míg a zsákmányt "becsatornázták a kereskedelembe" - de mára mindkét kapcsolatának természetszerűleg (ti. az eltelt évek okán) vége. A kalózvezér megerősítheti, amit Ambur Thend lelke is mondott, illetve hogy a túlélőket dereglyébe zsúfolva magukra hagyták. Némi gúnyal akár az árulásról is beszámolhat, megmondhatja továbbá a támadás hozzávetőleges idejét és a hajó nevét (Korall). Maga nem említi, de ha rákérdeznek a hajóra, mosolygós fintorral közli, hogy a Troll-öbölben elsüllyedt - de hát nem is volt rajta semmi értékes. Ennél többet nem nagyon mond, igaz, az Eltűntekről nem is tud. Személyleírást adhat, de neveket, egyéb adatokat nem.

A Sós-völgyek a Himano-vidéktől mintegy 30 mérföldre Nyugatra kezdődő vad, kopár sziklás vidék része, a kiszakadott törpe kolónia szállásterületének déli határa. Főként törpefenyőkkel és nyírjeseekkel borított, zuzmókkal fedett kiszáradt folyóvölgyek alkotják, amiket a nyugati tengeri szelek sósra csíptek: még a Nyugati-óceántól 100 mérföldre is érezhető a levegő sós mellékíze. A találkozó pontos helye a híres Kapu-szikla, egy háznyi kötömb természetes alagúttal az aljában. Több völgy közös völgyfőjénél áll, körülötte egyéb omlások óriási maradványai. A Kapu-sziklától Északra egy rejtett törpe erősség (lah) helyezkedik el, felszíni rejtőréseiből tűz alá vehető a Kapu-szikla környéke. Hóraggadd itt is álöltözetben, testőrként érkezik 4 társával, a kíséretet 10 kalóz egészíti ki. A környező sziklákban további négy törpe áll felajzott számszeríjjal a rejtőréseknél. A tárgyalás menete és a megtudható információk megegyeznek a tengeri találkánál leírtakkal.

Hóraggadd persze jobban szeretné, ha a múlt titkai valóban a múlt kódéba vesznének, ezért miután visszatért daugjába, régi jó üzletfeleinek, a Pásztoroknak (**Mellékszereplők**) szól a kockázatos, ám jövedelmező lehetőségről: a JK-k rabszolgasorba vetéséről. A Pásztorok képességeikhez mérten fel is veszik a nyomot, de csak jelentős helyzeti előnyből támadnak (pl. a csapat egy folyón átkelve megoszlik, valaki vadászni indul vagy egyszerűen csak éjjel egyetlen ór marad ébren - ellenpróbák). Vezetőjük egy cwye-kah (**Mellékszereplők**, Best. 48.o.), aki semmiképp sem mutatkozik, csak távolság-áthidaló varázssokkal juttatja előnyhöz vagy menti meg a Pásztorokat - ha nagyon megszorulnának, inkább menekülőre fogja a többiekkel együtt. Fontos, hogy a Pásztorok mindenképp fogolyként akarják legyőzni a JK-kat, hogy aztán továbbadják őket ork vagy vaynak vevőiknek.

A Hóraggaddal történt találka, a Korall nevű hajó emléke és a csata feltárt részletei óhatatlanul felmerülnek a JK-k álmaiban - Daraghwakkinak mindez már elég segítség az Antisson történő megtalálásukhoz. Az eddig alkalmankénti álmok rendszeressé és közössé válnak, az Eltűntek homályos alakjai jelennek meg mint egy világméretű katasztrófa megakadályozói, ahol pedig az elemek tombolása mindent elemészett volna. A Korall egy szigetre érkezik, majd kevesebb utassal, de ismét vitorlát bont a végtelen tenger felé a Kelet sötétjébe.

A Karaktereknek nagy valószínűséggel a Troll-öböl átkutatása marad az egyetlen lehetőség - hacsak nem voltak olyan ügyesek, hogy egy Pásztor foglyul ejtve mágiával vagy kínzással kivallassák. Ez utóbbi esetben annyit tudhatnak meg, hogy a megbízásokat a Gyíknagyúr (a cwye-kah) ismeri és ő tudhat régebbi ügyekről is. Jelenleg ők Halálhozó orkokkal, néhány orgazdával és (ezt csak a legeslegvégső esetben árulja el) tengeri óriásokkal kereskednek. Mindegyikkel van egy általános találkahely, ahol az üzletet lebonyolítják. Magukat a találkozókat a Gyíknagyúr szervezi meg. Megfelelő kényszer hatása alatt elvezeti hőseinket bármelyik helyre, vagy akár a Troll-öbölbe is, a vaynak-találkahely ugyanis annak egyik nyúlványa. A Pásztor természetesen lépten-nyomon megpróbál megszökni, illetőleg a cwye-kah megpróbálja őt megszöktetni, szélsőséges esetben megölni.

Elsüllyedt Múlt

A Troll-öböl (l. Térkép) mérföldnyi széles, hétkarú csonka polipként terpeszkedik a Himano-sivatag északi pereménél, nyugati határt képezve a törpék szállásterületeinek, kedvelt ívóhelyet biztosítva a környék feketecápáinak – és rejtkehelyet szolgáltatva a tengeri óriások egy falujának. Keleti-délkeleti nyúlványait és partjait sziklás, vegyeserdős dombvidék szegélyezi (főleg nyírek, fenyők és néhány ritkább fafaj), errefelé akadnak patakok, a partvonal több helyen homokpados, kikötésre alkalmas. Ezekben a mérföld hosszú öblökben szoktak ívni a feketecápák – bár a Karakterek nem szaporodási időszakban érkeznek, az itteni vizekben mindig akad néhány (Best. 11.o.). Az öböl nyugati és déli felét ellenben bozótos, hasadékokkal, vetődésekkel és sasbércekkel tagolt kősvatag határolja: a Himano-sivatag. A tengerhez legközelebbi nyúlványöböl meredek sziklafalai közt húzódik az a barlangrendszer, ahol a vaynak falu található. Találkahelyül egy, az öböl átellenes, keleti-délkeleti sarkánál emelkedő sziklaplató szolgál, a falu pontos helye hétepcsés titok. A Korall roncsai az öböl nyugati bejáratától nem messze, épp az óriásfalú nyúlványa közelében lebegnek – a vaynakok alaposan megrongálták ugyan, de nem süllyesztették el teljesen. Az öbölcsájnál alattomosan kiépített zátonyrendszer húzódik, hajóval szinte lehetetlen épségben bejutni (Hóraggadd is mágikus támogatással vontatta be kolonccá vált zsákmányát).

A Troll-öböl vidéke teljesen lakatlan, ugyanis igencsak rossz híre van: a hajósok legtöbbször tudja, hogy behajózni lehetetlen, ráadásul a környéken több hajó tűnt már el nyomtalanul. Szárazföldjén sem sok érdekesség akad, a Himano-sivatag felől állandóan száraz port hord a szél: rég letűnt korok mágikus háborúinak utóhatása. Egyetlen értelmesnek mondható faj vetette meg itt a lábát: a kövi trolloké (**Bestiárium**). Agresszivitásuk távol tartotta a telepeseket, de még a felfedezőket és vadászokat is. A Troll-öböl bejárásakor legalább egy találkozóval a csapatnak is szembesülnie kell.

A Korall roncsait a vaynak-sziklaplatóról az emberinél kétszer élesebb szem kiszűrhatja (észlelés: +15%), vezető nélkül érkezve viszont ezt a rejtett ösvényen elérhető sasbércet nem fogják megtalálni és (mágikus eszközök híján) csak a partról vehetik észre a hajót – amihez viszont az öbölcsájhoz kell érniük. Az öblöt tetszőleges módon átkutathatják, nappal a vaynakok nem mutatkoznak (találkozási esély 3 óránként 5%), csak alkonyatkor és éjjel (15%). A hajóra vonatkozó észleléspróba csak az öbölcsáj Nyugat felőli megközelítésekor dobható, módosítók nélkül (a +25%-ot ellensúlyozza a rejtettség). A Korall roncsához történő átjutás legyen a JK-k gondja – mindenesetre a zátonyok legalább 1,5 láb mélyen vannak. Magánál a galeonnál a csapatnak nappal 10%, alkonyatkor és éjjel 25% esélye van a vaynakokkal történő találkozásra (**Bestiárium**, 176. o.), a barlang közelében posztoló őrszem pedig percenként 30% valószínűséggel szúrja ki őket (az ő rejtőzése 50%). Hogy ki vesz észre kit, arról észlelés ellenpróba dönt – a vaynak mindenképp megpróbálja előbb lopva értesíteni a falubelieket, s velük együtt levadászni a JK-kat. A Kalandozók tudatos rejtőzése vagy mágikus álcái persze sokat javíthatnak az esélyeken.

A Korallt meglehetősen megviselte a vaynak rongálás: három szintje teljesen víz alá került, a testen több lék is éktelenkedik.

Egyedül a tattedélzet felépítményei láthatók az egykor büszke gályából, ezekben derékig ér a tenger. A víz sokfelé elkorhasztotta a hajóbelsőt, mindent beborítanak a kagylók és a tengeri hínár. Természetesen mindhárom árboc letört. Megjegyzendő, hogy a Troll-öböl a zátonyon kívül mintegy 100 láb mély, s még a zátony környékén is megvan 30 – a hajót tehát csak a zátony védi meg a teljes elsüllyedéstől. A hely nemcsak baljóslatú, veszélyes is: elektromos kígyómurénák, vaynak nevükön shaan-karrok telepedtek meg a kiváló búvóhelyet kínáló testben (**Bestiárium**). A nyugalmukat megzavaró csapatra kellemetlen percek várnak, különösen, ha valamelyikük sokkot kap.

Akik többször utaztak már tengeren vagy rendelkeznek hajózás Afkal, tudhatják, hogy a hajónaplónak a kapitány kabinjában kell lennie. A kapitányi láda korhadt maradványai is ott úszkálnak – bár Hóraggaddék kifosztották, a parti szerencsésére a napló egy kisebb faládjában jó állapotban átvészelt az elmúlt évtizedeket. Valójában minden további keresés felesleges: tartalék gerendákon, uszadék fákön és roncsokon kívül semmi sincs a Korallon...

Kitérő: az Óriásbarlang

A csapat akár véletlenül, akár szándékosan keresve is a vaynakok barlangfalujához érhet. E félig víz alatt húzódó barlangrendszernek csak vizes bejáratai vannak, továbbá két szűk szellőzőaknája, melyek az északnyugati öbölkar húszlábnyi sziklafalainak tetejére, kövek közé rejtve nyílnak. A bejáratok előtt természetes és mesterséges fedezékek (növényzet, illetve ravaszul felépített kőrákások) egyaránt emelkednek, így véletlenül nem lehet rájuk akadni. Ha valaki kifejezetten keresi őket, 15%-kal nehezített titkosajtókeresés próbát kell tennie (az órszemmel ekkor is számolni kell, értékei és taktikája megegyezik az előző pontban leírtakkal). A faluban 26 óriás él, ezekből 8 gyermek és kettő csecsemő. Szinte soha nincsenek valamennyien otthon: a Karakterek érkezésekor is csak 10 felnőtt és hat gyermek tartózkodik a járatokban. A vaynak asszonyok értékei megegyeznek a férfiakéval, a gyermekekéi (felnőtt embernél kicsit nagyobbak lévén) ezek fele, míg a csecsemők nem harcolnak. A falu üregekre és csarnokokra oszlik, ezeknek különböző rendeltetése van. Az egész meglehetősen labirintusszerű, a legtöbb terembe csak víz alatt lehet eljutni, úgy viszont több irányból is. A KM kedvére kidolgozhat pontos térképet, a kaland szempontjából azonban csak az egyes helyiségtípusok és azok rendeltetése a fontos:

- a legfontosabb a Hódolat Csarnoka, ahol a gyűléseket és a közös fohászokat, fogadásokat tartják. Igen nagy, mintegy 10 láb magas és 100 láb átmérőjű, talpzatának fele víz, ahonnan számos egyéb helyiségbe is át lehet úszni, de felszíni járatai is vannak. A Hódolat Csarnokát mágikus fénykristályok vonják kékesfehér derengésbe, fényükön megannyi csillagként tükröződnek az egész csarnokfalon elszórt igazgyöngyök, csiszolt korallok és állathéjak, s mindenekelőtt a Hódolat Oltárfala: egy kizárólag cabochon csiszolatokból és igazgyöngyökből, valamint egyéb, ismeretlen kristályokból álló óriási mozaik. Ennél rójják le tiszteletüket félisteni királyuk, Mobbu, a Hullámszelídítő, a Tengermély Ura előtt – az ő erősen stilizált képét (víz alatti trónuson ülő vaynakszerű alak) ábrázolja a fal. A műalkotás legalább 10 láb magas és 3

láb széles, értéke aranyezrekben mérhető. A vaynakok nemvárt szépérzékéről tanúskodik, hogy egyes fénykristályokat a vízszint alá elhelyezve és fényüket kagylóhéjbelsőkkkel felerősítve emelik ki a mozaik szépségét. Az oltár körüli medencében öreg fakócápák úszkálnak (értékeik a vöröscápákénak felelnek meg); Mobbu kedveltjei, ezért az emberáldozatokat mindig nekik mutatják be. Az oltárral szemközti falon 5 láb magasan egy alulról megvilágított emberi rúnakesztyű függ láncre verve (mászás - 35%). Harci ereklye – egy Erőkesztyű.

maguk a családok ún. családüregekben élnek, minden családnak egy van. Ezek 1-2 helyiségből álló kisebb csarnokok, többnyire szintén a víz alatt közelíthetők meg, ajtajuk nincs. Belsejüket fénykristályok világítják, emberi mércével élethű, de torz, perverz falfestmények illetve domborművek, valamint a család zsákmányainak trófeái díszítik. Trófea lehet egy-egy tengeri szörny része vagy egyedül foglyul ejtett ellenség tárgyai, maradványai, leggyakrabban tehát fogak, karmok, agyarak, csápok, páncélok, elfszabásúak fegyverei, érdekesebb tárgyai, kikészített koponyái. A nagyhatalmú tárgyak és ereklyék persze nem maradnak itt: a falu vezére ajándékba küldi őket Mobbunak. Ellenben a faluvezér családüregében hőseink megtalálhatják az egyik Eltűnt, da Kordan kopott vértézetét, homlokpántját és szépen megtisztított koponyáját (kinézetét ismerhetik a jószálomból, még ha az hozzátéve is volt: a KM-nek érdemes kitalálnia valami nagyon egyedi jegyet, amire még Opatá is emlékezett és elmondta Daraghwakkinak – a legjobb, ha a JK-k maguk jönnek rá, mit látnak. Ha megszerzik, megvan az egyik bizonyosság!)

a faluban két műhely van: egy bőrcserző és egy kovácscsarnok, ezekben készülnek a vaynakok ruhái, illetve eszközei, fegyverei és csekély számú ékszerük. A cserzőben a halomba hordott alapanyagokon kívül a gyomorforgató nyüzópad, a kovácscsarnokban pedig az egyedülálló kagylódomborműves, az óriásokhoz képest voltaképp kicsi (alig 3 láb) kohók vonzzák a tekintetet. A kohókban vakítóan fehér fény izzik, a tengeri óriások ugyanis jégtáblák hidegtűzével kovácsolnak, mindig mágia segítségével. Egyrészt a tüzet nem állhatják, másrészt a rúnákkal vésett táblák és a hidegtűz a víz alatt is működnek, továbbá e mágikus módszerrel Ynev szinte bármely mágikus fémje is megolvasztható! Mindezt persze a karakterek nem tudják: a kovács szakma Af-a birtokában felismerik a kohót és az eljárás különlegességét, de csak Mf-kal és Mf-ú legendaismerettel magát a hidegkohót. A hidegtűz lángjai nem sebeznek, ám a rúnák nyers mágikus kisugárzása igen: a túl közel merészkedők 2K6 Sp hidegen égető sebesülést szenvednek el.

a bőrcserző mögött egy kisebb üregben sýnlődnek a vaynakok foglyai: egy félelf testvérpár, egy törpe kalmár és egy riegoy-i nemesi család két gyermekkel (**Mellékszereplők**). Alig egy hete estek fogságba: az óriások elsüllyesztették hajójukat, mindenki mást már legyilkoltak vagy feláldoztak, köztük nőket és gyerekeket is. Az élők is szörnyű állapotban vannak, sebesültek és gyengék, bár járnai mind tudnak. Hogy a csapat mit tesz velük, rajtuk múlik. Azt mindenesetre tudják, hogy a vaynakok rendszeres áldozatot mutatnak be az oltárfalnál és közben legtöbbször a Mobbu szót harsogják (bár

azt senki sem tudja, hogy ez mit jelent). Természetesen könyörögni fognak az életükért és fűt-fát megígérnek, de hát a víz alatt kiúszni velük – lehetetlennek tűnik.

(Fontos megjegyezni, hogy Mobbu neve egyike a kevés mágikus tartalmú szónak: még a varázsláshoz mit sem konyítók ajkáról is erővel zengve röppen fel. Maga az óriáskirály akarta így – bárki is ejti ki bárhol e nevet, 500 mérföldes körzetben minden vaynak meghallja és az irányt, a hangszínt is tudni fogja. Olyan ez, mint fáklya a csend sötétjében: a király nevét ok nélkül senki nem veheti szájára, ha pedig nem vaynak teszi, minden tengeri óriás kötelességének érzi, hogy végezzen a tiltott tudás birtokosával. Minél többször hajtogatja valaki a szót, annál biztosabban találnak rá – sorsa pedig nem kétséges...)

Ugrás az ismeretlenbe

A Korall hajónaplója (III. Függelék) birtokában a JK-k bizonyosságot szereznek az elsüllyedésről, megtudják az utasok pontos nevét, az út körülményeit és tudomást szereznek Opatáról. Szigorúan véve a halál tényét csak a szigeten elesettek vonatkozóan tudják bizonyítani, hiszen da Kordan tárgyait a vaynakoknál, Dwagear lovag csatabárdját a Halálhozóknál lelhetik meg.

Daraghwakki immáron biztosan megtalálja őket az álomsíkon: ha eddig nem, a hazafelé vezető út egyik éjszakáján megtörténhet a személyes találkozás!

Ennek során Daraghwakki elmondja, ki ő és hogy egy szent helyet őriz, ahol annak idején az Eltűntek is jártak. A „Hősök”, ahogy rájuk hivatkozik, megakadályoztak egy veszedelmes mágikus átalakulást az egyik szigeten, mit az ott lévő ereklyék feleledése váltott ki. Megosztja a Karakterekkel mestere jóslatát a világméretű katasztrófáról is, amennyiben valaki nem szab gátat az újabb „átalakulásnak”. Ennek pontos mibenlétét maga sem tudja, de jószálmái az elemek szörnyű tombolását, szigetek pusztulását és a Messzi Föld nyögését vetítették előre. Már-már naivitással vegyes tisztelettel kéri hőseinket, segítsenek a világ megmentésében – érezhetően úgy gondolja, ez egyfajta erkölcsi kötelesség, nem megbízás. Ha a csapat fizetséget, jutalmat emleget, annyira meghökken, hogy még az Antisson is meglátszik. Ha erősködnék, végül is felajánlja, hogy bevezeti őket az álomsík rejtelseibe; mint mondja, egyebe nincs és úgysem tud a Messzi Földekre utazni. A Karaktereknek ez vagy elég, vagy nem – a Réveteg mélységesen csalódottan bár, de tudomásul veszi a nemleges választ is.

Akár felvállalják a küldetést, akár nem, a visszaúton is számolniuk kell kövi trollokkal, adott esetben a Pásztorok rajtaütési kísérletével vagy a vaynakokkal. Utóbbiak esetében az öbölvidék elhagyása segít, de ha több vaynak is meghalt, az óriások felúsznak a Himanón is, hátha arra megtalálják őket.

Még fontosabb, hogy a kaland ezen szakaszában már számít az időtényező: a Kövek éledeznek a romok alatt, minden nappal erősödnek, nem mindegy hát, mennyi idő alatt ér a parti a Szürkület-szigetekhez s leli meg az erők forrását. Amennyiben viszonylag hamar odaérnek, a Síkurak még nem lesznek képesek hatalmuk teljes kinyilatkoztatására, s könnyebben legyőzhetőek. A folyamat azonban növekvő ütemben gyorsul: míg az első fázisokhoz évtizedek kellettek, az utolsókhöz csak napok. Ha hőseink későn érkeznek, esélyük minimálisra csökken. A KM kedve szerint számolhat céldátumokkal, de

veheti alapul a Karakterek igyekezetét is, s ha valóban mindent megtesznek, még lassúság esetén is lehet könnyebb dolguk.

A visszajutáshoz tudni kell, hogy a Troll-öböl környékén a manaháló súlyos torzulásokat szenved, itt nem ajánlott térkapuval próbálkozni (a hatások a KM-re vannak bízva: a kapu széteshet, nyílhat máshová vagy idő előtt bezárulhat). A Himano folyó mentén már biztosabb a helyzet – mágia híján hőseink visszatérhetnek Torokzugába (erdőjárás Af. + sikeres észleléspróba a szikla megtalálására), bár finoman szólva nem találnak baráti fogadtatásra. A Pásztorok ugyanis már jártak itt és elhintették, hogy hőseink riegoy-i nyomozóügynökök, minek eredményeként az összes kapitány búvóhelyére távozott és senki nem akar majd segíteni. Sokkal inkább kerülhet méreg a Karakterek italába, ételébe.

Igazi segítség csak Tacchurban, majd Zylakban vár a csapatra: itt az ispotályban hagyhatják az esetleg kimenekített foglyokat és visszakapathatják az esetleg a kóborlókra bízott hátasait. Ork portyáktól és a Pásztorok bosszújától, netalán a kettőtől egyszerre viszont még itt is tartaniuk kell. Ha sok borsot törtek az orra alá, a Gyíknagyúr fel is ajánlja a közös portya lehetőségét Zargh-nak, a Halálhozó nemzetségfőnek. Ha Tacchur falainál nem találkoztak volna, most itt az alkalom! Zargh Dwagear lovag legyőzőjének unokája, az Eltűnt szent szimbóluma családi dicsőségjelvényként függ derekán (természetesen nem a lovag, hanem nagyapja emlékére). Mivel a szimbólum kialakítása (lesújtó páros ököl) jobbára minden Uwel-lovagnál egységes, a szimbólum nem, csak a fegyver jelent teljes bizonyosságot. Csontrepszető pedig Tacchur ostroma után visszakerül a Halálhozók táborába. Ismerve a JK-k képességeit, a martalócok a támadást éjjel, orvul próbálják meg megejteni, lehetőleg nagy túlerővel (8-10 ork harcos és ugyanennyi Pásztor, a Gyíknagyúr, Zargh és egy énekmondó).

Az üldözés elvileg Zylaknál ér véget, innentől nem kell közvetlen életveszéllyel számolni. Valamennyi túlélő fogoly végtelenül hálás lesz megmentőinek, mind felajánlják vendégszeretetüket Riegoy különböző területein, a törpe kalmár segíthet tárgyak beszerzésében, emberek felkutatásában, a félelf testvérek pedig diplomáciai kapcsolataikat vehetik be hőseink érdekében. Az Up-Umbarba történő visszaút zökkenőmentes, itt található olyan hajóskapitányt, aki vállalja az óceáni utat, bár kizárólag akkor, ha megmutatják neki a Korall hajónaplóját. Az út hetenként legalább 2 arany és két hetet előre ki kell fizetni. A Karakterek választhatnak két szabadúszó tengerjáró, Akshur Hak-Mun és hasas galeonja (hossz: 110 láb, legénység: 30 fő, fegyverzet: 6 szigonyvető, max. sebesség: 10 csomó), valamint Thurgon Zarr és karcsúbb nehézkaravellje (hossz: 80 láb, legénység: 25 fő, fegyverzet: 4 szigonyvető, max. sebesség: 12 csomó) között (**Mellékszereplők**). Ha Óbradar Frámtól kérnek tippet, szívesen ad, ám kapitánya jelenleg Közép-Riegoy-ban tartózkodik – hozzá elmenni egy hétbe is beletelne.

Az óceáni út élménye egyedülálló, a KM kedvére színezhetsz, nehezíthetsz, de mesélhet csupán sirályokról, delfinekről, tengerifű-mezőkről és naplementékről. Daraghwakki minden éjjel felkeresi a csapatot, mesél a szigetekről, a már érezhető, szemmel is látható változásokról, mestere jövődőléseiről – ugyanakkor szavatolja nyugodt álmukat.

Szürkület-szigetek

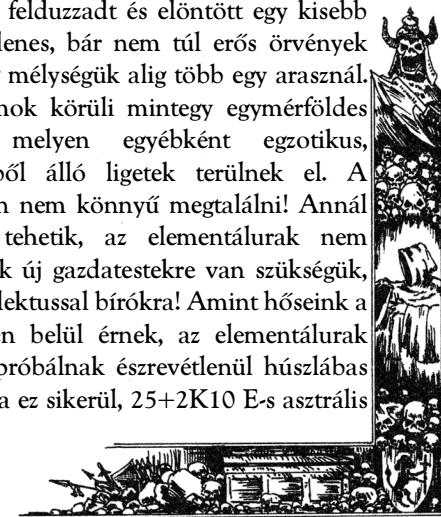
A Szürkület-szigetek (IV. Függelék) mintegy tíz szárazulatról álló festői szigetsorozat körülbelül ezer mérföldre Nyugatra az Ustach-szigetektől.

Daraghwakki az antiss segítségével vagy rögvést a kapukövek szigetéhez (ahová egyébként az aparthik nem lépnek), vagy annak egyik szomszédjához – NEM az aparthi faluba – vezérli a JK-k hajóját és ott várja őket.

A hart-kanat táblák urai az első kudarcok éveit után változtattak taktikájukon: évekig tartó erőgyűjtést követően úgy irányították mágiájukat, hogy az ellenerők következtében a táblák lapjukkal elcsúszzanak, épp csak körömhegynyire. Újabb évek munkájával már át tudtak csempészni annyi hatalmat, hogy egy-egy bogarat, férget megszállva keresni kezdjenek. A következő években pedig a beomlott kolostorerőd (az első ynevi örök emelte épületek) romjai közt fúrtak annyi helyet, hogy a táblákat ismét elmozdítsák – a kaland idejére ez az elmozdulás alkarnyivá nőtt... Elegendő ahhoz, hogy saját síkjukról aránylag gyors ütemben csepegtessék át lényüket, feltéve, hogy találnak megfelelő gazdatesteket. Testek birtokában hatalmukat ki is tudják nyilvánítani, s tetszőlegesen eltávolodhatnak a hart-kanat tábláktól, ám vigyázniuk kell: életük csak addig terjed, amíg a gazdatestéké. Ha azok elpusztulnak, nekik is végük! Ugyanakkor a Kövek mintegy húszmérföldes körzetében a kapukon keresztül folyamatosan pótolhatják életerejüket a saját síkjukról – ez körönként 2 Ép-t és 10 Mp-ot jelent, amíg legalább 1 Ép-jük van (e síkurak ugyanis képesek elemi mágia használatára, e stációban 30 Mp erejéig).

Ha a JK-k aránylag gyorsan a Szürkület-szigetekhez érnek, az elementálurak még nem tudták hatalmukat teljesen kiterjeszteni: csak alsóbbrendű állatokat tudtak megszállni, keresve a magasabbrendű gazdatesteket. A szélúr egy szitakötőt, a lángúr trópusi százlábút, a földúr egy szárazföldi rákot, a vízúr pedig egy békát hajtott uralma alá – értékeik egy-egy elementálharcosénak felelnek meg, sebzésüket elemi mágikus úton okozzák, harcértékeik az őket körülvevő elemi burkokból származnak (tehát nem maguk az állatok támadnak). A lények csak mágikus eszközökkel vagy ellentétes elemmel sebezhetők.

Ebben az esetben az elemi lények még nem alakították át teljesen a szigetet, csupán a romok környékét. Állandóan enyhe szél fúj (célzásnál, fegyverdobásnál zavaró hátrány), a talajban több helyen ujjnyi repedések nyíltak, több tíz láb hosszan, pókhálóként beszóve a romok környékét, a felszín mesterségesnek tűnő halmok és gödrök tagolják (egyenként csupán 0,5-1,5 láb méretűek, de több is van belőlük), a sziget forrása és kicsiny tava pedig felduzzadt és elöntött egy kisebb ligetet. A vízben természetellenes, bár nem túl erős örvények kavarnak ott is, ahol pedig mélységük alig több egy arasznál. E változások az egykori romok körüli mintegy egymérföldes körzetben érvényesülnek, melyen egyébként egzotikus, ismeretlen pálmazerűségekből álló ligetek terülnek el. A gazdatesteket tehát egyáltalán nem könnyű megtalálni! Annál kevésbé, mert amíg csak tehetik, az elementálurak nem támadnak velük, hiszen nekik új gazdatestekre van szükségük, az elérhető legmagasabb intellektussal bírókra! Amint hőseink a Kövek egymérföldes körzetén belül érnek, az elementálurak megérik jelenlétüket, s megpróbálnak észrevétlenül húszlábás távolságon belülre kerülni. Ha ez sikerül, 25+2K10 E-s asztrális



és mentális támadással próbálják meg átvenni a hatalmat a Karakterek teste felett. Amennyiben legalább az egyik támadás sikertelen, kudarcot vallanak (legalábbis abban a körben – körönként egyszer próbálkozhatnak); részsiker esetén a Karakter adott lélekrésze (asztrál- vagy mentáltest) egy pillanatra „elalszik”, s helyébe az elementálúr lelkivilága kerül – érdekes, életre szóló élmény... Ez az eset összességében csak múló zavarral jár: a JK az adott körben nem tud varázsolni, harcolni pedig csak a kábulat módosítóival. Ha viszont netán mindkét támadás sikeres, a Karakter lelke helyére egy elementálúré kerül... (a játékosnak vissza kell adnia a Karakterlapját).

Elég valószínű persze, hogy a Kalandozók ME-a elég magas és így ebben a fázisban az elementálok nem járnak sikerrel. Ha hőseink netán meglelnék a gazdatesteket, az elementálok inkább menekülőre fogják vagy megkísérik lényüket egy húsz lábbon belül tartózkodó másik állatba átplántálni és úgy kerekelt oldani. Úgy vélik, az idő nekik dolgozik: kivárhatják a jelenleginél erősebb köztes lények (madarak, emlősök, védtelen emberek) érkezését is, s próbálkozhatnak azokkal. Ebben a fázisban kizárólag akkor mennek át támadásba, ha a JK-k meglelik az egykori kolostor romjait a növényzet alatt és elkezdik komolyan kiásni a múltat.

A gazdatestek és elemeik munkája eredményeként az egykori romok alatt mára egy jókora üreg jött létre (kb. 4x2x2 láb), ebben található a látványos, színes mágikus örvények övezte Kapukövek. Az üregnek nincs bejárata, ki kell ásni a mintegy 3 láb mély törmelék alól, amit ráadásul a már említett pálmaliget borít. A romokat valójában lényegesen könnyebb a mágikus erővonalak mentén megtalálni, mint fizikailag. Daraghwakki sem tud semmit – sikerre csak azok számíthatnak, akiknek Mf-ű bányászati képzettsége van vagy azon Krad-kutatók, akik régészetre „szakosodtak”. Az elementálurak által átalakított terület persze támpont, de egyfelől igen nagy, másfelől nem utal a keresés mikéntjére. A manaháló vizsgálata célravezetőbb, de veszélyesebb is: az egész szigeten manatúlsordulás történik, bármikor tartani lehet kitörésektől vagy manaörvényektől (hatásuk a KM-re van bízva). A megtalálás mindenképp a JK-k feladata.

Persze ha nagyon megszorulnának, nemvárt segítséget kaphatnak: az egykoron a táblákkal a szigetre került idegen lélek, Sloantar (**Mellékszereplők**) most is él, s tanácsokat is adhat a keresést illetően. Gondolatátvitel segítségével közölheti az elementálurak mibenlétét, végső esetben rávilágíthat arra, hogy a lényeket energiáik forrásánál lehet legyőzni.

A végjáték nagyon hasonló abban az esetben is, ha a parti csak lassan / későn ér a Szürkület-szigetekhez. Két lényeges különbség adódik.

Az egyik, hogy az elementálurak szert tudnak tenni magasabb rendű gazdatestekre, s így kiteljesíthetik hatalmukat. Ennek megfelelően harcértékeik a valódi elementálurakénak felelnek meg (Best. 71-72. oldal, varázserejük 60 Mp-ra nő), gazdatesteiket is átalakítják, s aurájuk is megváltozik. A föld leviurjára, a lég szigeti galambjára, a tűz denevére és a víz tengeri kígyójára alig lehet ráismerni. Testbitorló támadásaik erőssége 50+2K10-re nő.

A másik változás a környezeté: az urak immár gyökeresen átalakítják a szigetet, menedékbe kényszerítve valamennyi

aparthit. A Szürkület-szigetek környékét több kisebb földrengés rázza meg – a kövek szigetén meghasad a felszín, gőzöket és gázokat követően magma tör elő: vulkán van kitörőben... Füstjét orkánerejű, fákat földig hajlító szélvihar hordja mérföldekre, felkorbácsolva a tengert. A szigetek közeit és környékét félelmetes, 20-25 lábnyi örvények kavargják, a fenék homokja már piszkosszürkére szennyezte a vizet. A kicsinyített kataklizma közepén pedig, a földúr által kiszabadított Kövek körül felállított lángcsapdák közepén izzik a lángúr denevére – mágikus tűzének heve elemészttette a romokat elborító erdőt, de az táplálék nélkül is tovább él, hisz maga a Kapukő szolgáltatja erejét. Valamennyi síkkapu teljesen nyitva áll, hiszen az urak hatalma immár elegendő volt hart-kanat táblák teljes szétválasztására.

Az elementálok valódi, hosszabb távú célja nagyon is rémisztő: e síkot is szeretnék maguk számára otthonossá tenni, s ehhez megfelelő tájékozódást keresnek. A gazdatestek hivatottak segíteni az utazásban és a hart-kanat táblák szállításában. Közönséges elementálként még nem állnak készen, de úrként már igen – ez esetben, ha nem tudják megszállni a JK-kat, bátran az életükre törnek, hiszen nélkülük is elkezdhetik a keresést.

A megoldás – a kaland alapvető sikere – mindkét esetben ugyanaz. Amennyiben hőseink elpusztítják a gazdatesteket és az elementálok nem tudják lényegüket újakra plántálni, az előidézett természeti változások megszűnnek, ám más urak később újból próbálkozhatnak – hisz a hart-kanat táblákon keresztül ezen elemi síkokról más is megkísérelheti az átjutást Ynevre, a táblák elméletileg bármikor aktiválhatók. Teljes és megnyugtató megoldást csak az jelent, ha a JK-k valahogy újra ellehetetlenítik a Kapuköveket, legegyszerűbben éppen azzal, ha tökéletesen egymásra tolják őket. Ha az illesztés pontos, az újabb kapunyitáshoz évek kellene – persze még okosabb, ha egymáshoz is erősítik őket (pl. láncokkal), amivel megakadályozzák az „elcsúsztatást”. További jó ötlet, ha szél- és esővédett helyre rejtik a táblákat, esetleg mágikus védelemmel ellátva.

Ha a harcban nyilvánvalóan esélytelenek, a KM intézheti úgy, hogy az elementálurak eltávolodjanak egymástól, s egyenként kelljen szembeszállni velük. Sloantar pedig kiterjesztheti lelke erejét elméjük védelmében, megakadályozva a testrelést.

Éreztetni kell velük, hogy az elementálok milyen pusztítást vihetnének végbe Ynev civilizált vidékein! Ha Riegoy nagyjai meg is állítanák őket, hajók és városok tucatjait pusztíthatnák el, áldozatok ezreit szedve. Hőseink tettei tehát messze túlmutatnak a Szürkület-szigeteken, még ha győzelmük esetén közvetlenül csak az aparthik és Daraghwakki hálájára számíthatnak! Az Otthon-szigeten ellátják sebeiket, körülbánolják-rajongják őket, a legfinomabb tengeri állatokból és gyümölcsökből készült ételeket szolgálgják fel nekik. Vendégszeretetüket akár napokig is élvezhetik, sőt Daraghwakki felajánlja, hogy már a szigeten bevezeti hőseinket az álomsík rejtelmébe. Ezt akkor is megteszi, ha a JK-k előtte nem kértek fizetséget. Lényegében tehát a megfelelő Kp birtokában bármelyik JK megtanulhatja az Antissjárás képzettség Af-át vagy Af-ról Mf-ra fejlődhet. Ha önzetlenek voltak, a Réveteg még azt is felajánlja, hogy az általa ismert Antissvarázslatokat is megosztja velük! A tanuláshoz csak pár

napig szükséges a személyes jelenlét, aztán közvetlenül az Antisson is folytatható.

Amid a Köveket illeti, mind a Réveteg, mind Sloantar arra kéri a csapatot, ne említsék sem őket, sem az aparthikat a Messzi Földeken, hadd maradjon érintetlen a Szürkület-szigetek! Semmi esetre sem javasolják a hart-kanat táblák elvitelét, Yneven óhatatlanul magukra vonnák a figyelmet, s akkor nem lenne nyugalom az őrző, bárki legyen is az.

A parti tehát remélhetőleg egészben, élményekkel, s új barátokkal gazdagabban tér vissza a Messzi Földekre. Rajtuk áll, elmondják-e bárkinak, miért s merre járták a Nyugati-óceán végtelen vizeit!

Alternatív befejezések

Bár az elsődleges értelmezés szerint az elementálurak sikeres testbitorlása bizony a Karakter halálával jár, hiszen lelke kiszakad a testéből, a KM tekintheti úgy is, hogy csak teljesen háttérbe szorul, s kómaként esik ki minden idő, mi az elementálúr uralma alatt történik. Ennek megfelelően az elementálúr halálakor (ha a test épp 0 Ép-re kerül) csak az ő lelke pusztul el, a Karakteré megmarad és újból visszanyeri saját testét – amit persze meg is kell gyógyítani, különben elpusztul. Ha a Karakterek nem tudják elpusztítani a testbitorló nagyurat, még az is megeshet, hogy e újjászületés Riegoy valamelyik csataterén következik be, midőn valamely ynevi hatalmasság nagy nehezen végez a civilizációra törő elementál(ok)kal. S az együtt töltött hetek nem is feltétlenül múlnak el nyomtalanul – ki tudja, a Karakter megtöretett, legyengült teste milyen misztikus képességek birtokába kerül...

Epilógus

A Troll-öböl nyugati szegletében, egy viharvert, széltépte kilátápontról Nyugat felé, a Himano-kősvatag kavargó porfelhőiben toronyszerű képződmények körvonalai sejlenek fel.

A hart-kanat kőtáblák kiásásakor gyanús (sárkányforma) szobortöredékek és elszáneződött, rongyos, de voltaképpen ép (?) tekercek kerülnek elő a föld mélyéből. Mi több, mélyebben kutatva épületek alapjai és falai rajzolódnak ki a liget alatt. A tekercek felnyitása pedig sosem látott világra nyitja a Kalandozók szemét...

A Halálhozók és a Pásztorok nem feledték a JK-któl kapott fricskát: kémeik beépülnek a riegoy-i alvilágba is, hogy megtalálják a bosszú módját! Mobbu nevét sem lehet büntetlenül kiejteni: a faluvezér szükség esetén maga indul keresni, akár az óriáskirálytól kapott varázsfürkékessel tarisznyájában. Nincs mágikus álca, mely leplezni tudná a Szó hatalmát e fűrkész előtt.

Egy kincsvadász s a felbérelt kalózok éppúgy várhatják a megtérő hősöket a Riegoy-öböl előterében, mint annak idején a szerencsétlenül járt Eltűntek hajóját. Még az is lehet, hogy azok a kalózok nem lesznek ismeretlenek...



Függelékek

I. Függelék: Új varázslat: Ughjorbagan Áldása:

A Falánk sámánjainak sötét praktikája, mely által segítségével túlvilági delejjelel ruházzák fel magukat vagy harcostársaikat. Tulajdonképpen a Falánk síkjára nyitott hajszálnyi tér-repedés, mégpedig a célszemély testén keresztül. Ezen át a démoni sík energiái telítik a varázslat alanyát, egyszersmind azonban mohón apasztani kezdik életerejét! A varázslat lehetővé teszi, hogy (amíg magánál van) a célszemély maga döntse el, mekkora repedést enged meg, illetve mikor fojtja el azt. A delejnek három fokozata van:

- percnként 2 Fp-ért megacélozza az izmokat, ügyesebbé, gyorsabbá teszi az alanyt (+15 minden harcértékre, a CÉ-re is). A lény arca eltorzul, szája habot ver: vérszomjas lesz, dühkitörésekre és kegyetlenségre hajlamos (Asztrál -2).
- 10 percnként 1 Ép-ért a tér-repedés a testen is sebet nyit, melyen át sötétség és halálszag türemkedik át az Elsődleges Anyagi Síkra. A test sötétbe burkolódik (lopózás, rejtőzés: +35%, ahol ez segít), az arc démonivá torzul (ösztönös félelmet kelt, miként egy démon, erőssége 3E, mely ellen csak TME érvényesül), az érzékek kiélesednek (+15% észlelés minden szervre), a lélek viszont eltompul (+5 ME mindkét lélekrészre).
- végezetül, 5 percnként újabb 1 Ép-ért a repedés kiszélesedik: a démoni sík ártó kisugárzása Ynevre vetül, míg az alkalmazó testét átjárják az idegen anyagok. A közönséges fegyverek és az elemi mágia sebzése feleződik, ötlábas körzetében pedig a nem Halál jelleműeknél a Démoni Birtok varázslat hatásai érvényesülnek.

Figyelem! A fenti hatások a delej növelésével összeadódnak! Természetesen a varázslat ereje Ughjorbagan személyes jóindulatán alapul, ezért bármely más vallású lény erejét jóval hamarabb a végtelig szipolyozná. A sámánok nem is mondják rá tözsen kívüliekre, még szövetséges orkokra sem.

Fontos megjegyezni azt is, hogy a „megáldott” lény asztrál- és mentáltestének torzulása világít az adott síkokon, a démoni sík energiáinak átáramlása pedig eltorzítja a manahálót. Így bár a hétköznapi világban könnyebben rejtőzhet, ezeken a síkokon az ork lénye hatalmas feltűnést (és nem feltétlenül elismerést) kelt.

II. Függelék: Új fegyver: Tövisszóró:

A törpék népének ősi, beriqueli eredetű, mechanikus célzófegyvere. Jóval hatékonyabb a parittyánál és sokkal jobban megfelel a törpék alkatának, mint az íjak vagy számszeríjak. Külsőre leginkább ormótlan, lyukacsos gerendára emlékeztet, minek hátsó harmadában elsütőkar, tekerőkar és töltőhasíték található. A töltőhasítékba egy lövedékes keretet kell behelyezni, a tekerőkarral felhúzni a rugókat, az elsütőkarral pedig kioldani – azaz löni. A tövisszóró hüvelyknyi fémszegecseket vagy ugyanekkora sulymokat képes kilőni rövid sorozatokban, nagy mennyiségben – eközben vészjóslón kerregve ontja a fájdalmat... A lövedékeket keretekre illesztik és „táranként” cserélik, a felhúzás áttételes (mint a motolla), ezért sokkal gyorsabb, mint a számszeríjnal.



Nehéz, rúgós fémalkatrészei miatt viszont a tövisszóró használata minden esetben támaszt igényel. Gyakran építik erődökbe vagy hajókra, dereglyékre. A tövisszóró nem alkalmas a precíz, hosszú távú lövésekre, sem működési elve, sem lövedékei okán, jellemzően tömegben támadó ellenséget szórnak meg vele.

Ugyan egy-egy szegecs vagy sulyom csak 2 Sp-t sebez (ÁE: szegecsnél 2, sulyomnál 1), ám még a legkisebb tövisszóró is képes 10 lövedék leadására 1 támadás keretében.

Változat	KÉ	CÉ	Tám/kör	Sebzés	Táv
hordozható tövisszóró	0	10	2	2xK10	30
erődvédő	0	15	2	2x2K10-5K10	100

III. Függelék: A Korall hajónaplója:

Lásd külön lapon!

IV. Függelék: Szürkület-szigetek:

Természeti földrajz:

A szigetecsoport egy évtizedekkel ezelőtti gigászi vulkánkitörésnek köszönheti létét: az előtörő láva a tengerfelszín fölé emelte a fenék kergét, majd a kitörés egy későbbi szakaszában egy robbanásnak köszönhetően darabokra (11 kisebb-nagyobb szigetre) szabdalta. E szárazulatok fele vulkáni eredetük okán oly meredek partfallal bír, hogy a kikötés lehetetlen. Másik részük viszont lankás, kikötésre is alkalmas fővennyel, nyugodt vizű öblökkel, gyönyörű, üdezőld növénytakaróval, dombokkal-völgyekkel tagolt kis édenkert, ahol még kisebb édesvízi tavak és források is akadnak (a víz mindenütt kristálytisza és kellemes ásványos íze van). Bár az erózió csiszolt valamelyest a felszínen, a kemény kőzet jobbra ellenállt: a legmagasabb dombok még most is jó 100 lábra emelkednek a vízszint fölé. Az éghajlat hamisítatlan óceáni: eső bőséggel hull, a fagy ismeretlen, mint ahogy a szikkasztó hőség is. Igen magas viszont a napsütéses órák száma, (a helyiek ennek köszönhetik bronzbarna bőrüket). Két évszak van, leghelyesebb őket tavasznak és őszenek nevezni – igazi különbség csak a csapadék mennyiségében van: tavasszal csak frissítő záporok - zivatarok hullnak, míg ősszel iszonyatos, hajóroppantó óriásciklonok tombolnak.

A tizenegy sziget területe 1 és 41 négyzetmérföld között váltakozik, közöttük számtalan szikla és veszélyes zátony húzódik. 3 szigetenél hagyományos eszközökkel nem is lehet kikötni, 3-at csak kicsiny csónakkal lehet megközelíteni. A maradék ötnél viszont nincs probléma – a fővenyt különleges módon apróra zúzódot fekete-antracit vulkáni kőzet alkotja, a figyelmes szemlélő a kavicsok között szépséges ásványokat, féldrágaköveket lelhet (csiszolva K6 karát).

Történelem:

A Szürkület-szigetek történelme végletesen egyszerű. A hatodik végéig ember nem tapodta a szigetek földjét. Eredetmitoszuk szerint az aparthik káosz-korai kis népként (akkori nevük a feledés homályába veszett) hajón menekültek meg nem nevezett káosz-seregek ostroma elől Riegoy-ban fekvő városállamukból, s az óceánon egy gigászi vihar elsodorta őket a parttól. Hosszú, kétségbeesett hajóút után partot értek a Szürkület-szigeteken, s benépesítették azt. Azóta is ott élnek,

csaknem 4000 éve. Néhány száz éve lettek Apar fogadott gyermekei, azóta nevezik magukat aparthinak.

P.sz. 3600. körül óriási *mágikus vihar* kíséretében egy térkapun át négy Kapukő, az ún. hart-kanat táblák érkeztek a szigetre egy testetlen szellem (Sloantar) kíséretében. Az aparthik Révetegük utasítására nem nyúltak a kövekhez, sőt a szellem tanácsára a szigetre sem mentek többé. Pár hónapra rá különös, sárkánypikkelyes ruhát viselő harcos-szerzetesek érkeztek a Messzi Földekről, hogy a Köveket oltalomba helyezték. Csak a Réveteg beszélt velük, békés szándékkal érkeztek, a nyugalmon kívül nem kívántak semmit. Kolostort építettek, mágikus és kőből emelt védműveket alakítottak ki a Kövek körül – P.sz. 3645-ben mégis áldozatul estek a feléledő elementálurak hatalmának. Ha az Opatamiharra nevű Réveteg hívására nem érkezett volna segítség az Eltűntek képében, az katasztrófa hoz vezetett volna. Az Eltűntek legyőzték az elementálokat és semlegesítették a hart-kanat táblákat, bár a kolostor a szerzetesekkel együtt elpusztult. Sloantar és Opatata tudták, hogy az újabb ébredésre ugyancsak fel kell készülni.

Gazdaság és társadalom:

A szigeteken két, egyenként mintegy ötven főt számláló falu található, lakóik halászó-vadászó, gyűjtögető életmódot folytatnak. Magukat aparthiknak, Apar gyermekeinek nevezik, aki az álmokban és az időjárásban él – egyfajta isten és védszellem, bár pontos mibenlétével senki sincs tisztában. Az aparthik kistermetű, barna bőrű, göndör hajú nép, mintha negyedrés buzzgoblin vér folya ereikben. Azokkal ellentétben azonban békés és félnék emberek, fegyvereik nincsenek. A két falunak közös a Réveteg (sámánja), az elmúlt 14 évben e tisztet Daraghwakki töltötte be. Ő védi meg a közösségeket a rossz álmoktól, betegségektől és a rendszeresen vissza-visszatérő, iszonyú erejű ciklonoktól. Az aparthik félig földbe vájt, sáncok mögé rejtett kunyhókban élnek, a szigetek között katamaránokon közlekednek: eldugottságuk szavatolja boldogságukat. A szigeteken nem beszélhetünk kereskedelemről és a pénz fogalma is értelmetlen. Az aparthik nem állnak kapcsolatban más népekkel, nemzedékenként egyszer látogatnak el a Messzi Földekre vagy érkeznek hozzájuk vendégek. Nyelvük az aparthi, mely nem hasonlít egyetlen nagyobb nyelvhez sem, kifejezetten nyelvészettel foglalkozó tudósok hatodikori kis népek nyelvi elemeit fedezhetik fel benne. Pártfogójuk, Apar révén a népesség jelentős része járatos az Antissjárásban (Af-on, mesterfokra csak a Réveteg és az 1-2 legtehetségesebb jut), így az „istentisztelet” sokszor éjjel, az antisson zajlanak.

Élővilág:

A vulkáni szigetecsoport a viharoknak és áramlatoknak köszönhetően gyorsan benépesült, a Hetedkor végére hamisítatlan szigeti élővilág alakult ki rajta, számos csak itt előforduló fajjal. A növényvilág gerincét a pálma- és páfrányfélék alkotják, tucattól is több népesíti be a szigetet, változatos színű és formájú ligeteket, sőt erdőket alkotva. Egyes pálmafák levélnyélein elágazások is nőnek, így ágak híján is képesek lombkoronát alkotni, s árnyékba vonni a talajt. A különösen hosszú alkonyok és pirkadatok miatt több faj alkalmazkodott a más spektrumú fényhez, leveleik vöröses, barnás vagy épp lilás árnyalatot vettek fel.

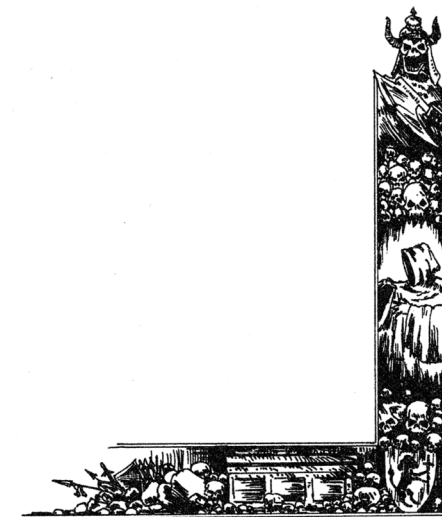
Az év minden szakában akad valamilyen ehető termés, legtöbbször a kókuszhoz vagy ananászhoz hasonló kemény héjú gyümölcs.

Az itteni állatvilág legcsodálatosabb teremtményei minden bizonnyal az aparthi nyelven fust-katkh-nak nevezett ékszerbogarak. Nagyságuk fajtól függően 1 és 5 hüvelyk között változhat. Páncéljuk különleges anyagaiknak köszönhetően élénk, szemet gyönyörködtető színekben (azúrkék, arany, rubinpiros, méregzöld, lila, mályva, stb) pompázik, a napfény hatására irizál vagy szivárványosan váltja a színeket. Nem egy fajuk fénykibocsátásra is képes, mégpedig Yneven egyedülálló módon mágikus alapon! Az ékszerbogarak ugyanis rendelkeznek egy szervvel, mely képes megkötni a manaháló mágikus energiáját és azt fénné alakítani. Egyes fajoknál maga az állat páncélja bocsátja ki a gyertyalángnyi fényt, a csúcsteljesítmény azonban azé a két fajé, amelyek nemcsak saját színüket, hanem azoktól eltérőt (jellemzően kiegészítő színt) is ki tudnak bocsátani, mi több, szájszervükön illetve pórusaikon kibocsátott testnedveiket (nevezzük nyálnak) is képesek megfesteni, kiszínezni. A repülő bogarak így saját és környezetbe kibocsátott színorgiájuk révén valódi kicsinyített tűzijátéknak hatnak. A bogarak természetesen csupán ösztönszerűen használják képességeiket, a felszabaduló energia pedig nem haladja meg az 1-2 Mp-ot. A pici lények gyümölcsnedvekké táplálkoznak, teljesen veszélytelenek. Az aparthik nagyon szeretik őket, elhullott példányaikból gyakran készítenek ékszereket. Az ékszerbogaraknak fontos szerepe van a szigeti galambok, a leviuurok és az egyetlen denevérfaj (szürke denevér) étrendjében. Ez utóbbiak, egyetlen, mindössze 80-100 hüvelykes tengeri kígyófaj és az alkalmanként erre vetődő teknősök jelentik a szigetek magasabbrendű életformáit – meg persze a tucatnyi sirály, albatrosz és más halászmadár. Említésre méltó a kruf-rák, jó kétarasnyi méretével és azzal, hogy a legkeményebb taso-diókat is elroppantja. A szigetkörnyéki vizekben halfajok tobzódnak, csíkosak és pettyesek, bátrak és rejtőzködők, ehető és mérgezők. A púpos kocsányszemű cápa a maga háromlábnyi hosszával veszélyes is lehetne, ha nem volna igen félnék természetű.

V. Függelék: Trollkenőcs:

Varázstárgy

Nem éppen kíméletes módszerekkel kikísérletezett varázsszer, a fenyvesföldi ork sámánok dicsősége. A trollvért is tartalmazó szer méregkeverés és herbalizmus birtokában, mágia ráolvasásával állítható elő (ASZ: 4, Mp: 15). Csupasz bőrfelületre kell kenni, fel csak félig szívódik – zöldes faggyúréteget képezve a testen. A trollkenőcs hihetetlen regenerációt kölcsönöz az alkalmazónak: a trollvértnek és a mágiának köszönhetően a vele bekent sebeket vagy a testrészt ért sérülésből 3 Fp-t azonnal gyógyít (befolyásolva a kötelező Ép-vesztést is). Az adagok többszörözésével a visszanyerhető Fp-k száma is nő. Ha tehát valaki 10 adagot ken magára, a következő 10 sebéből 3-3 Fp-t a kenőcs regenerál. Hosszabb távon is segíti a gyógyulást: 1 adag 1 óra alatt regenerál 1 Ép-t. Felkenve a kenőcs 1 napig marad hatásos, aztán kiszárad és a mágia is elillan belőle. Tégelyben tárolva egy hétig áll el.





A kalandban szereplő NJK-k leírása

Daraghwakki

az aparthi nép sámánja, ember

Réveteg, a P.sz. XXXVIII. században a Szürkület-szigetek felvigyázója. Nem sorolható játékos kasztba, járatos a pap és a sámán egyes varázslási formáiban, továbbá tapasztalt jós és Antiss-utazó, ám varázserejét tapasztalati úton nyeri, nem szakrális forrásból. Barna bőrű, sötét, csikokba font hajú, tollruhás férfi, valószínűleg a harmincas évei közepéről. Arcberendezése egy ember és egy buzzgoblin harmonikus keveréke. Vékonydongájú, kicsit táska-eres szemű: jószámaihoz nélkülözhetetlenek a különféle mákonyok és főzetek. Tollpalástját karkötők, hajdíszek, növényfonatok, halcsont, kisdob, szütyők és révületbot egészítik ki, lábán háncssarut visel. Barátságos, laza viselkedésű, de azért óvatos egyén – révületei során sem feledkezik meg népe iránti felelősségéről.

Jellem: Élet-Káosz Ép: 6 Ψp: -
 Vallás: Apar Fp: 25 Mentális ME: 27
 Méregell: 3 Mp: 30 Asztrális ME: 27

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap
Tám./kör	1
KÉ	10
TÉ	35
VÉ/Táv.	70
CÉ	5
Sebzés	K2

Az aparthik gyakorlatilag nem harcolnak: a törzsi táncaikba rejtett harcos mozdulatokat gyakorolják több-kevesebb rendszerességgel. Ezért Daraghwakkinak sincs igazi fegyvere (egy kése van, de igazából csak konyhai célokra használja).

Daraghwakki a Pszit sem ismeri, de Sloantartól megtanulta a gondolatátvitelt, hasonlóan a Hang papi varázslathoz. Megannyi álmosíkbeli útján képes volt kihallgatni és eltanulni a közös nyelv rieгой-i változatát egy kezdetleges szinten.

Ismert Antissvarázslatai:

- jellemfejtés;
- antisslakók hívása / úzése;
- antissjárók hívása;
- álmórábocsátás;
- antiss változtatás.

Ismert mágiaformái:

- sámán: jóslás;
- sámánpap: utazás, fáklya;
- pap: kis arkánium, élet-természet szféra (kivéve: szent tűz);
- pap: engedelmesség: állatok, vihar elcsendesítése (ugyanaz, mint a vihar, csak létező vihart tompít).

Az egyszerűség kedvéért a varázslatok valamennyi jellemzője megegyezik a leírásban szereplővel, de nem rendelhetők szférához. Daraghwakki csillagos éjszakákon révületben lejárt 40 körös lassú, kántáló énekkel kísért tánccal nyerheti vissza varázserejét.

Képzettségei	fok/%
Antissjárás	Mf.
(úgy kell számolni, mintha 7 szint óta lenne MF-ú antissjáró)	
Időjóslás, úszás	Mf.
Erdőjárás (szigetvilág)	Af.
Tánc, Éneklés	Af.
Halászat, Herbalizmus	Af.
Méregkeverés (csak kábítószeres jósláshoz)	Mf.
Méregsemlegesítés (állati mérgek)	Af.
Hajózás, Lélektan	Af.
Nyelv (aparthi, közös)	Af (5,2)

Salver

a megbízó képviselője, ember

Salver, a JK-k mellé (esetlegesen) adott kísérő személyiségét nagyon nehéz behatárolni, hisz nagyban függ a megbízótól. Nem egy számvevőt kell elképzelni, hanem a megbízó legjobb elérhető bizalmasát, aki gyakorlatias és nem ijed meg a saját árnyékától. Tudja, mikor kell hallgatni a JK-kra, valamelyest meg is tudja védeni magát (elsősorban védekező harcot folytat), bár távolról sem kalandozó. Harmincas éveinek második felében jár, rendezett, de nem hivalkodó külsejű. Egyeneskardot és tört tud forgatni.

Jellem: Rend-Élet Ép: 6 Bátorság: 8
 Vallás: Dree-nah Fp: 20 Mentális ME: 30 (2)
 Méregell: 4 Mp: - Asztrális ME: 30 (2)

Képzettségei	fok/%
Fegyverhasználat (egyeneskard, tör)	Af.
Pénzügyek / birtokigazgatás	Mf.
Lovaglás, Heraldika	Af.
Jog / törvénykezés (Rieгой)	Af.
Politika / diplomácia (Rieгой)	Af.
Értékbecslés (csak okiratok)	Mf.
Értékbecslés (minden egyéb)	Af.
Hamisítás (az eljárásokat ismeri, de nem gyakorolja)	Af.
Írás / Olvasás	Mf.
Nyelv (riegoy-i erv, közös, törpe)	Af (5,4,3)

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	egyeneskard
Tám./kör	1	1
KÉ	8	7
TÉ	30	16
VÉ/Táv.	85	15
CÉ	2	-
Sebzés	K2	K10

Dragan Throgg

kőbor kalmár és harcos, ember

Kőborló Észak-Rieгой-ból, aki a Himano-vidék, illetve a Shanice eldugott településeinek termékeit cseréli Up-Umbar és néhány szomszédos város áruira. Kis tétel – kis feltűnés – nagy biztonság: ez az ő elve. Tizenkét év katonai

szolgálat után, mintegy 5-6 éve fogott vállalkozásába – jőben van mindkét féllel, néha ajándékokat juttat az orkoknak, s az üzlet jól jövedelmez. Dragan egyébként is öntörvényű, nyakas férfi, függetlenségét többre tartotta a katonaság nyújtotta társaságnál. Kalmártársaival többé-kevésbé bajtársias a viszony, de a barátság erős kifejezés lenne: a kóborló nem is szívélyes, nem is bőbeszédű, legkevésbé bizalmaskodó. Pofaszakállat és bajuszt visel, haja nem sok maradt már. Magas homlokú, morózus arcú. Vastag, a mozgást nem akadályozó, inkább durva szövetrohákát, hosszú szárú csizmát visel, védekezésül posztóvertet és brigantint. Pajzsot és csatabárdot forgat, sisakot azonban nem hord.

Jellem: Káosz Ép: 12 Ψp: -
 Vallás: Ar-eelu Fp: 50 Mentális ME: 7 (2)
 Méregell: 7 Mp: - Asztrális ME: 7 (2)

Főbb Képzettségei	fok/%
Fegyver- és pajzsasztal	Mf.
Vadászat / halászat	Af.
Lovaglás, Erdőjárás	Af.
Időjósítás, Hamiskártya	Af.
Szakma (kereskedő, fegyverkovács)	Af.
Értékbecslés	Af.
Nyelv (riegoy-i erv, közös)	Af (5,3)

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	egykezes bárd	közepes pajzs
Tám./kör	2	2	2
KÉ	35	10	0
TÉ	60	22	0
VÉ/Táv.	125	21	35
CÉ	5	-	-
Sebzés	K2	K10	K6

Mellékszereplők

Bhat-Uppan Thend

Up-umbari hajóskapitány, ember

A **Mínárszakáll** nevű kereskedőbárka tulajdonosa. A Thend család nemzedékek óta hajózással foglalkozik, Bhat-Uppan is ebbe a világba született és ebben nőtt fel. Sajnos közel sem olyan jó vállalkozó, mint amilyen hajós, az elmúlt években csak megélni tudott, felhalmozni nem. Ez meglehetősen haragvóná, indulatossá teszi – a kalandozókkal is barátságtalan, bár óvakodik attól, hogy sértő legyen. 45 év körüli, pocakos, vörös üstökű, tiszta öltözötű férfi.

Jellem: Élet Ép: 6 Bátorság: 6
 Vallás: An-toh Fp: 20 Mentális ME: 1
 Méregell: 4 Mp: - Asztrális ME: 1

Barrakuda-tolvajok

tolvajok és besúgók Up-Umbarban, emberek

E **gész Riegoy-t** behálózó, igen szervezett tolvajklán, főleg hírszerzéssel, betöréssel és zsebmetszéssel foglalkoznak. „Kültagjaik”, támogatóik között névtelenségbe burkolózó nemeseket, kalandozókat és varázstudókat is találni – politikai kapcsolataik is

számottevőek. Szinte soha nem lopnak olyantól, akit előtte legalább 1-2 óráig, de inkább 1-2 napig meg nem figyelnek. Sosincsnek egyedül, nem dolgoznak saját szakállra és jeladások nélkül még kirívó zsákmányért sem hagyják el területüket, hiszen a kirívó zsákmány csali, elterelés is lehet. Közös ismertetőjelük nincs, de minden beszélgetésük első mondatában szerepelnie kell Antohnak és a „farkas” szónak, méghozzá erv nyelven. Valamennyiüket kiképzik egy rejtnyelv és egy gesztusnyelv használatára, s természetesen elsőrangú a helyismeretük.

Jellem: Káosz Ép: 6 Bátorság: 7
 Vallás: változó Fp: 30 Mentális ME: 11 (1)
 Méregell: 3 Mp: - Asztrális ME: 11 (1)

Főbb Képzettségeik	fok/%
Helyismeret (Up-Umbar)	80%
Észlelés	60%
Szájról olvasás, kötelékből szabadulás	Mf.
Csomózás, Álcázás / Álruha	Af.
Fegyverhasználat, háritófegyver-használat	Af.
Lopózás, Rejtőzés	50%
Zsebmetszés	60%
Zárnyítás	70%
Követés-lerázás	80%
Belharc, Hátbaszúrás	Mf.
Nyelv (riegoy-i erv, közös)	Af (5,3)
Kultúra (pyar, elf, törpe, tongor)	Af.

HARCÉRTÉKEK

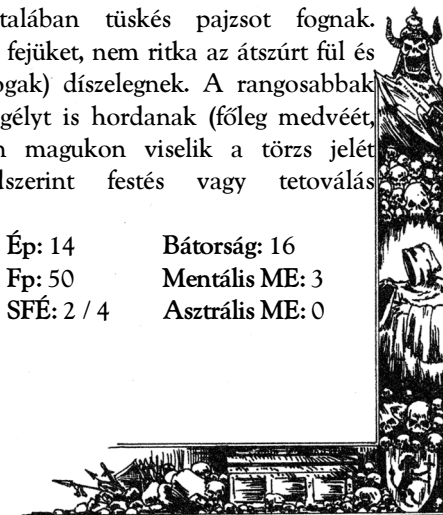
Fegyver	alap	kézi nyílpuska	fúvócső	rövid kard
Tám./kör	2	2	2	2
KÉ	35	3	8	9
TÉ	48	-	-	12
VÉ/Táv.	86+15	-	-	14
CÉ	26	14	7	-
Sebzés	K2	K3 (ÁE:3)	1	K6+1

Ork portyázók

Harcosok a Halálhozók törzsből

J **ól képzett, fegyvelmezett, rutinos csapatok**, bármely nyelvi közkatonával felveszik a versenyt, sőt! Csapatban, taktikusan támadnak, cselet vetnek, lehetőség szerint csapdát is állítanak – igazi vadászok. A warglovasok („nyergesek”) bőrvértet, a gyalogosok félvértet viselnek, fegyverzetük csatabárdból, tüskés buzogányból, handzsárból áll, szabad kezükben általában tüskés pajzsot fognak. Előszeretettel festik arcukat, fejüket, nem ritka az átszúrt fül és orr, melyekben csontok (fogak) díszelnek. A rangosabbak vadbőröket vagy szőrmeszegélyt is hordanak (főleg medvét, vadkanét), s valamennyien magukon viselik a törzs jelét (kánya-sakál-bögyöly), rendszerint festés vagy tetoválás formájában.

Jellem: Halál Ép: 14 Bátorság: 16
 Vallás: Ughjorbagan Fp: 50 Mentális ME: 3
 Méregell: 7 SFÉ: 2 / 4 Asztrális ME: 0



Főbb Képzettségeik	fok/%
Fegyverhasználat, pajzshasználat	Mf.
Fegyvertörés	Mf.
Nehézvért viselete, Földharc	Af.
Futás, Erdőjárás	Af.
Úszás, Birkózás	Mf.
Kínzás elviselése	Af.
Rejtőzés	40%
Lopózás	30%
Belharc, Ökölharc	Mf.
Észlelés	30%
Hadrend, Nyomolvasás/eltüntetetés	Af.
Egyéb képzettségeik a kaland szempontjából lényegtelenek.	

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	csata-bárd	handzsár	közepes tuskés pajzs
Tám./kör	1	1	1	1
KÉ	30	10	11	0
TÉ	63 / 61	22	24	0
VÉ/Táv.	119 / 117	21	25	32
CÉ	2	-	-	-
Sebzés	K6	K10	K6+3	K6+1

A Halálhozók alkalmasint mérgezik fegyvereiket; ezek a vérkeringésre hatnak azonnal, s vagy kínmérgek (2K10 Fp), vagy kábítómérgek (kábulat K10 percig). Szintjük 4, sikeres próba esetén nincs hatásuk. A portyázókért max 50 Tp adható.

Ork vasasok

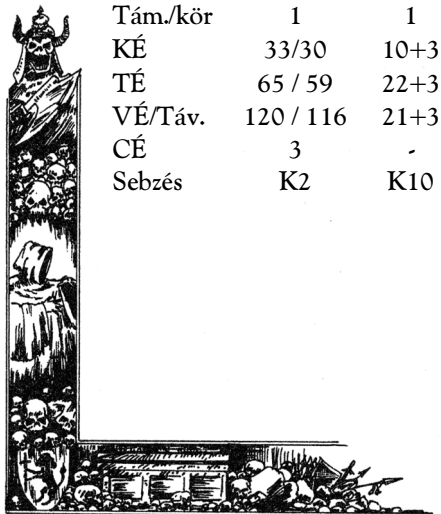
Elitharcosok a Halálhozók törzsből

A Halálhozók vendégnemzettségének elitkatonái, a törzs legjobbjai, valódi büszkeségei! Azonos körülmények között igen kevés hadsereg állna meg velük szemben. Hasonlítanak a portyázókra, ám igen jól illeszkedő lemezvértet hordanak, alatta posztóvérttel. Fegyvereiket és pajzsait munkadallal kovácsolták kiváló minőségűre, s legtöbbjük ajzószerrel is élesíti érzékeit. Festéseik, használt fegyvertípusaik és mérgeik azonosak a portyázókéival, mint ahogy képzettségeik legtöbbje is. A vasasokért max 100 Tp adható.

Jellem: Halál Ép: 14 Bátorság: 18
 Vallás: Ughjorbagan Fp: 60 Mentális ME: 4
 Méregell: 7 SFÉ: 5+1 Asztrális ME: 0

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	csata-bárd	pallos	kétkezes bárd
Tám./kör	1	1	1	1
KÉ	33/30	10+3	5+3	5+3
TÉ	65 / 59	22+3	16+3	18+3
VÉ/Táv.	120 / 116	21+3	12+3	16+3
CÉ	3	-	-	-
Sebzés	K2	K10	K6+3	3K6+1



Főbb Képzettségeik	fok/%
Ua, mint a portyázóknál	
Harci láz, Pusztítás, Különleges Fegyverhasználat	Af.
Észlelés	35%
Hadrend	Mf.

Énekmondók

Dalnok-harcosok a Halálhozók törzsből

A Halálhozók hathatós mágikus támogatását a tucatnál is több énekmondó is biztosítja. Cserzett bőr- és prémruháik fölé félvértet öltenek, sárgászöld festékekkel, koponyákkal, szarvas sisakkal teszik magukat félelmetesebbé, fegyverzetük nagyrészt megegyezik a vasasokéval. Nem restek mágiát használni, bátrak, sőt hősiességek – példát mutatnak valamennyi orknak. Egy énekmondóért max 200 Tp adható.

Jellem: Halál Ép: 11 Bátorság: 20
 Vallás: Ughjorbagan Fp: 55 Mentális ME: 20 (4)
 Méregell: 5 SFÉ: 4 Asztrális ME: 16 (0)
 Mp: 18-22

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	csata-bárd	kétkezes bárd	tuskés láncos buzogány
Tám./kör	2	2	1+1	2+1
KÉ	35/33	10+2	5+2	9+2
TÉ	68 / 62	22+2	18+2	23+2
VÉ/Táv.	124/118	21+2	16+2	21+2
CÉ	3	-	-	-
Sebzés	K6+1	K10 / K3	3K6+1 / K3	K6+3+1 / K3

Főbb Képzettségeik	fok/%
Fegyverhasználat (elsődleges), Futás	Mf.
2 Fegyverhasználat	Af.
Ökölharc, Belharc, Hadvezetés	Af.
Nehézvért viselete, Birkózás, Harci láz	Af.
Kínzás elviselése, Pusztítás, Hadvezetés	Af.
Fegyvertörés, Futás, Erdőjárás	Af.
Lopózás, Rejtőzés	30%

Szürke Kwior

Zseldosvezér, Tacchur város kapitánya, ember

Kwior jó nyolc-tíz esztendeje, tulajdonképpen nem előre megfontoltan telepedett le Tacchurban mint zseldoskapitány, s kezdetben csak innen vállalt megbízásokat. Mivel ezekből nem volt túl sok, fokozatosan átvette a városvédelmi és karavánkísérő feladatokat. Mára tulajdonképpen neki fizetik a kapupénzt és az adót is, de senki sem lázadt ellene: kompániája katonasággá duzzadt, meghaladja a 200 főt is; az adóból sokat fejlesztett a városon, az utakon, a cölöpfalakon, még az egy Arel-templomon is. Mindemellert nem él hivalkodó életet, lakhelye épp csak megüti a kúria kényelmét – sokkal inkább jó vezető katona, semmint nemesember. Kyr származású, üstökéről kapta melléknevét is.

Szálás, ötven év körüli, tekintélyes, tiszteletet parancsoló, rendezett megjelenésű férfi. Túlnyomórészt katonásan öltözködik, bőrnadrágot, csizmát, ujjast és köpenyt hord. Fegyverként kyr mintájú hosszúkartot és közepes pajzsot forgat, rajtuk s ruházatán mindenkor büszkén viseli Tacchur címerét, az erdőből kiemelkedő cölöptornyot.

Jellem: Rend Ép: 15 Bátorság: 18
 Vallás: Arel Fp: 60 Mentális ME: 40 (5)
 Méregell: 7 Pszi: 35 Asztrális ME: 40 (5)

Gorgoth fia Arggoth

Nemzetségtő a Halálhozók törzséből, ork

AZ egyik portyázó nemzetség élén vonult Nyugatra, dicsőséget szerezni népének és magának. A karavánok felprédálása csak a kezdet volt számára: Tacchur, majd más városok bevételé az igazi cél. Az énekmondó 35 telet látott és tucatnál is több csatát vívott a Szövetség, legfőképpen pedig Tarin törpéi ellen. Testét számos heg csúfítja, 1-2 foga is hiányzik, bal fület tépett. Ugyanakkor korát meghazudtolóan jó erőben van, az évek bölcsességgel is megáldották. Arggoth a legtöbb orkkal ellentétben aránylag hidegvérű. Csatabárddal és tuskés pajzsral, valamint béltépővel van felfegyverezve, s félvértet hord – valamennyit a legerősebb munkadallal kovácsolták, így mindegyik előnyösebb értékekkel bír. Arggoth énekmondóként bírja ősei s a szellemek támogatását, nagyapja koponyáját mindig magával hordja, az szavatolja elméje védelmét (miként egy amulett). Max. Tp: 800.

Jellem: Halál Ép: 14 Bátorság: 20
 Vallás: Ughjorbagan Fp: 100 Mentális ME: 34 (4)
 Méregell: 7 SFÉ: 6 Asztrális ME: 31 (1)
 Mp: 36

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	csatabárddal	közepes pajzsral
Tám./kör	2	2+1	2
KÉ	36	10+4	4
TÉ	84	22+4	0
VÉ/Táv.	125	21+4	32+4
CÉ	1	-	-
Sebzés	K6+1	K10+2 / K3+1	K6+2+1

Főbb Képzettségeik	fok/%
Fegyverhasználat, Pajzshasználat	Mf.
2 Fegyverhasználat	Af.
Ökölharc, Belharc, Hadvezetés, Birkózás	Mf.
Nehézvért viselete, Harci láz	Mf.
Fegyverismeret, Pusztítás	Af.
Lefegyverzés, Futás	Mf.
Különleges fegyverhasználat	Af.

Urgh fia Dorgh fia Zargh

Nemzetségtő a Halálhozók törzséből, ork

Portyázóvezér, a legnyugatabbra élő nemzetség főnöke. Nevét mindenhol ismerik és félik a Fendortengertől Északra és Nyugatra. Mindezzel együtt Zargh népe jóval kevésbé harcias, mint Arggoth-é, jobb edőjárók és vadászok, mint hadvívók – igaz ez Zargh-ra is.

30 éves korára többtucatnyi veszedelmes nagyvadat és tíznél is több trollt ejtett el, de az ostromokban nem jeleskedik

különöbben. A fenyvesföld orkoknál bevett szokásnak megfelelően dicsőséglvényekkel vonul harcba: Dwagear lovag csatabárdját és a legnagyobb elejtett troll koponyáját egy-egy oszlopra állítva bátorítja harcosait, afféle lobogóként.

Zargh a Shanice legjobb érceiből kovácsolt vértet és fegyvereket használ, nem egy közülük mágikus tulajdonságú. Emiatt ugyan jóva tovább tartott a kovácsolás, de a nyert fém könnyebb és rugalmasabb az acélnál. Ezekon kívül Zargh egy varázsszert, a trollkenőcsöt is használja (**V. Függelék**) – csata előtt szinte egész testét bekente vele, így nyerve hihetetlen regenerációt. Max. Tp: 700.

Jellem: Halál Ép: 16 Bátorság: 18
 Vallás: Ughjorbagan Fp: 80 Mentális ME: 28 (3)
 Méregell: 8+1 SFÉ: 5 Asztrális ME: 25 (0)

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	kétkezes csatabárddal
Tám./kör	2	1+1
KÉ	35	10
TÉ	87	23
VÉ/Táv.	133+6	21
CÉ	3	-
Sebzés	K6	3K6+2 / K6+2

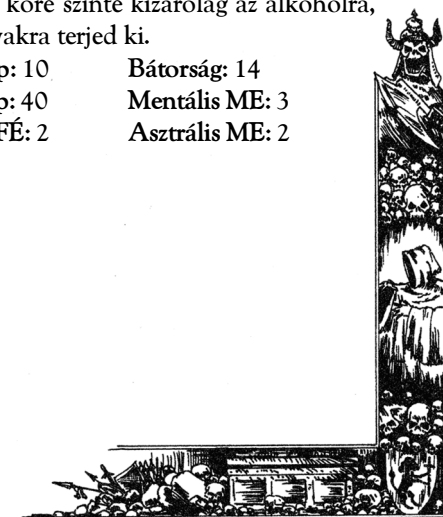
Főbb Képzettségeik	fok/%
Fegyverhasználat, Ökölharc	Mf.
Belharc, Birkózás, Földharc	Af.
Nehézvért viselete, Harci láz, Hadvezetés	Mf.
Fegyverismeret, Pusztítás	Af.
Futás	Mf.
Különleges fegyverhasználat	Mf.
Ugrás	30%

Forg, az Inas

Zsoldos és kalauz a Himano-vidéken, ember

Komoly, szikár, kicsit szakadtnak tűnő férfi a negyvenes éveinek elejéről. Erősen kopaszodik, feketés-őszes hajából feje tetején már csak mutatóban van. Borostája és 1-2 foghíja sem teszi bizalomgerjesztővé, tekintete viszont tiszta és értelemről csillogó. Nincs ínyére a Kwiorid által rátestált feladat, a kalandozókat csak bajkeverőknek tekinti. Forg az orgazdák összekötője, aki közvetítőként segít a Himano-vidék áruinak értékesítésében és fordítva. Hely- és személyismerete mindkét régióban kiváló, jól kijön az alvilági alakokkal – lévén maga is sunyi és kapzsi. Érdeklődési köre szinte kizárólag az alkoholra, a nőkre és a közvetített tárgyakra terjed ki.

Jellem: Káosz Ép: 10 Bátorság: 14
 Vallás: Dar-thon Fp: 40 Mentális ME: 3
 Méregell: 5 SFÉ: 2 Asztrális ME: 2



Főbb Képzettségeik	fok/%
Fegyverhasználat, Pajzshasználat	Af.
Lovaglás, Erdőjárás, Vadászat	Af.
Nehézvért viselete	Af.
Hamisítás, Álcázás/álruha	Af.
Értékbecslés, Hamiskártya	Mf.
Szakma (ékszerész, kovács, nemesfémöntő)	Af.
Szakma (műtárgy-, fegyverkereskedő)	Af.
Esés	50%
Mászás, Ugrás	30%
Helyismeret (Himano-vidék)	50%
Helyismeret (Riegoy, Up-Umbar és környéke)	80%
Helyismeret (Közép-Riegoy)	70%
Nyelvismeret (erv, közös, ork)	Af. 5,3,2

Oyumbiss mester

Gniernaw (Torokzuga) egyik kovácsa, orgazda, ember

Idősödő, kopasz férfi, egyik szeme szélén csúnya heggel, orrán bibircsokkal. Valóban kovács és végez is kovácsmunkát, de sokkal nagyobb rutinnal bír a „tengeri kereskedők” tárgyainak továbbadásában. Családjá évtizedek óta orgazdaságból él: felvásárolja a kalózsákmányok egy részét és eladja őket a Forghoz, illetve a kóbor kalmárokhoz hasonló kereskedőknek. Oyumbiss két titkos raktárral is rendelkezik (egyik sem a házában van), kapcsolatai nemcsak Torokzugában, de Örvényködben is kiválóak. Túlnyomórészt kovácsöltözékben, bőrköténnel mutatkozik, ruhái tiszták, de füstszagúak – bár ez inkább a sok hintaszékben való pipázástól van így. Már csak élemedett kora okán sem harcol, de ha bajba kerülne, legényei és a helybéliek a segítségére sietnek.

Jellem: Káosz Ép: 6 Bátorság: 6
 Vallás: Gi-Elron Fp: 20 Mentális ME: 22 (3)
 Méregell: 3 SFÉ: 0 Asztrális ME: 22 (1)

Főbb Képzettségeik	fok/%
Álcázás/álruha, Alkímia	Af.
Értékbecslés, Hamisítás	Mf.
Szakma (kovács, óraműves)	Mf.
Szakma (műtárgy-, fegyverkereskedő, ékszerész)	Af.
Helyismeret (Himano-vidék)	60%
Nyelvismeret (erv, közös, törpe)	Af. 5,3,2

Deres Trolaf

Gniernaw (Torokzuga) egyik kalózkapitánya, ember

Öszes, hosszú hajú, gonosz arcú, valamiképp mégis tiszteletet parancsoló kalózvezér. Az egyik legöregebb helybéli, hatvannál is több telet látott, tapasztalata és helyismerete elsőrangú. Külséjére még most is sokat ad: jólöltözött és tiszta, stílusa azonban korántsem kellemes.

Jellem: Káosz Ép: 7 Bátorság: 9
 Vallás: An-toh Fp: 30 Mentális ME: 20 (4)
 Méregell: 3 SFÉ: 0 Asztrális ME: 18 (2)

Shindass

Himano-vidéki prémvadász, orgazda, ember

Deresedő üstökű, nagybajuszú férfi, valóban vadász. Erős testalkatú, nagyhangú ember, megjelenéséből határozottság, sőt kivagyiság süt. Shindass súlyosbodó kocsmai verekedései miatt kényszerült elhagyni Up-Umbart. Megkedvelte a prémvadászatot, bár a természetre mindig kiaknázható forrásként tekint, nem az erdőjárók vagy elfek alázatával. Orgazdai munkáját jó hely- és erdőismeretével alapozta meg: ő tudja a leggyorsabb, legkevésbé veszélyes utat Örvényköd és Torokzuga között, ismer kerülőket és kelepccéket is. Megbízóival közismerten diszkrét, munkájában megbízható. Elsősorban elnyűtt, de igen jó minőségű bőrmadrágban, felöltöben és csuklyás felsőben jár, viaszosvászon pelerinnel védekezve az eső ellen. Rövid íjjal vadászik, közelharcban baltával és vadászkesével küzd, de hord alkarvédőt is.

Jellem: Káosz Ép: 11 Bátorság: 10
 Vallás: Ar-eelu Fp: 40 Mentális ME: 23 (3)
 Méregell: 5 SFÉ: 0 Asztrális ME: 21 (1)

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	nehéz hosszú kard	pajzs
Tám./kör	1	1	1
KÉ	31	4	1
TÉ	49	16	0
VÉ/Táv.	95+6	14	32
CÉ	4	-	-
Sebzés	K2	2K6	K6

Főbb Képzettségeik	fok/%
Fegyverhasználat (rövid íj)	Mf.
Vadászat, Erdőjárás	Mf.
Értékbecslés, Kocsmai verekedés	Mf.
Célzás, Hárítófegyver-használat, Lovaglás	Af.
Szakma (kereskedő, cserzővarga, szabó)	Af.
Helyismeret (Himano-vidék)	70%
Nyelvismeret (erv, közös, ork, törpe)	Af. 5,3,2,2

Házsártos Hóraggadd

Riegoy-i kalózkapitány, törpe

Hóraggadd jó hétszáz esztendeje született a Himano-vidék kiszakadott törpe kolóniájában. Az itteniek közül többen is a kalózkodás rögös útjára léptek, a zord vidék biztosította szűkös megélhetésnél csábítóbb volt a gazdag kereskedőhajók megrövidítése. Hóraggadd is élt a lehetőséggel, s tehetségesnek és szerencsésnek bizonyult. Immár évszázadok óta kalózkodásból él, egész Észak-Riegoy-ban rettegett bűnözővé lépve elő. Jókora vagyont és fegyverarzenált gyűjtött össze, de csak embereivel és ribancokkal oszthatja meg: kapzsi, zsörtölődő és örökké elégedetlen természete miatt senki nem marad meg mellette. Persze az évek rajta hagyták a maguk nyomát: egyik lába fa, arcán és testén több forradás éktelenkedik, egyik kisujja hiányzik. Egyszerű, praktikus ruhákat hord, orrában-fülében aranykarika, feje csaknem tarra nyírt. Rendkívül ravasz, jó tárgyaló és alkudozó, harcban alattomos és kegyetlen.

Jellem: Káosz Ép: 15 Bátorság: 18
 Vallás: Zimah Fp: 110 Mentális ME: 40 (4)
 Méregell: 7 SFÉ: 0 Asztrális ME: 40 (2)

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	csatacsákány ^M	ökölpajzs
Tám./kör	2	2	2
KÉ	48	12	5
TÉ	96	24	0
VÉ/Táv.	151	21	18
CÉ	17	-	- / 13
Sebzés	K6	K10+2 ÁE: 4	K6 / K3 ÁE: 2

Hóraggadd csatacsákányában rejtett hegy található. A fegyver abbtacél, cápabőr borítással. Ökölpajzsába kicsiny nyilvetőt szereltetett, amit kézi nyilpuskaként használhat (összesen két vessző). Jobb karját egy varázstetoválás borítja, gondolati parancsra 4E-s lángcsóvát lövellhet tenyeréből (a tetoválás feltöltődéséhez egy hét kell).

Főbb Képzettségeik	fok/%
Fegyverhasználat (csatacsákány)	Mf.
Különleges fegyverhasználat	Mf.
Fegyverhasználat (tövisszóró)	Mf.
Pajzshasználat, Ökölharc	Mf.
Hadvezetés, Pusztítás, Harc helyhez kötve	Mf.
Értékbecslés, Fegyverismeret	Af.
Hajózás, Tengerjárás (partvidék), Úszás	Mf.
Szakma (hajóács)	Mf.
Szakma (kovács)	Af.
Mászás, Kötéltánc	30%
Esés	80%
Helyismeret (Himano-vidék)	70%
Helyismeret (Riegoy-öbölcsáj)	95%
Nyelvismeret (törpe, közös)	Af. 5,3

Bár felettébb kockázatos belekötni, ha valaki megölné, Hóraggaddért max 800 Tp adható.

Törpe csatlósok

Hóraggadd testőrei, törpék

Kalózok, akik Hóraggadd bajóján szolgálnak s már kiérdemelték a bizalmát. Jófajta bőrruhákat, réteges szövetsőt hordanak, derekukon jókora fegyverövet átkötve. Ugyanolyan marconák, mint vezérük, csak jóval fiatalabbak. Valamennyien hordanak szakállat, némelyikük fonja is. Ha valaki legyőzne egyet, max 100 Tp-t kaphat.

Jellem: Káosz Ép: 16 Bátorság: 14
 Vallás: Zimah Fp: 60 Mentális ME: 3
 Méregell: 7 SFÉ: 0 Asztrális ME: 1

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	hajító bárd	csatacsákány	alkarvédő / pajzs
Tám./kör	1	2	2	1
KÉ	30	9	10	1
TÉ	73-74	10	21	0
VÉ/Táv.	132/134 + 7	4	18	18
CÉ	17	-	-	-
Sebzés	K2	K6	K10, ÁE: 3	K6

Főbb Képzettségeik	fok/%
Fegyverhasználat	Mf.
Pajzshasználat, Hárítófegyver-használat	Mf.
Fegyverdobás, Hadvezetés, Pusztítás	Af.
Földharc, Ökölharc, Birkózás	Af.
Hajózás, Tengerjárás (partvidékek)	Af.
Úszás, Harc helyhez kötve, Belharc	Mf.
Szakma (hajóács)	Af.
Mászás, Kötéltánc, Esés	65%
Ugrás	35%
Nyelvismeret (törpe, közös)	Af. 5,3

Hóraggadd szakértő méregkeverők felbélésével fegyvermérget készítettett egy riegoy-öböli medúzafaj nedveinek felhasználásával. A róod-ungos elnevezésű szer kalózái rettegett eszköze: már pusztá érintése is fájdalmasan égő érzést kelt, nyílt sebbe kerülve pedig az áldozat megéli a poklok poklát. Sikeres támadás és sikertelen méregellenállás esetén (5. szint) az áldozat összesen 2K6+5 Fp-t veszít a következő két körben, s ezen idő alatt zavaró hátrány sújtja. Sikeres ME esetén a veszteség feleződik (K6+2 Fp, 1 kör) és a hátrány sem él.

Kalózok

Hóraggadd matrózai, emberek

Hóraggadd legénysége, vegyes kinézetű, kivétel nélkül rosszarcú, marcona férfiak. Inasak és fűgék, legtöbbjük elég büdös is. A kalózvezér és csatlósai utasításait mindenkor betartják – e tekintetben katonásan fegyelmezettek. Vértjük, sisakjuk nekik sincs, szakállat és bajuszt viszont legtöbbjük hord – így jobban tetszenek Hóraggaddnak. Egy kalóz esetleges legyőzése max 30 Tp ér.

Jellem: Káosz Ép: 11 Bátorság: 12
 Vallás: An-toh Fp: 40 Mentális ME: 1
 Méregell: 5 SFÉ: 0 Asztrális ME: 1

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	ostor	szablya	alkarvédő
Tám./kör	1	1	1	1
KÉ	33	3	7	1
TÉ	55	6	15	0
VÉ	115+10	0	17	18
CÉ	3	-	-	-
Sebzés	K2	K2	K6+2	K6



Főbb Képzettségeik	fok/%
Fegyverhasználat, Fegyverdobás	Af.
Hárítófegyver-használat	Af.
Fegyverdobás	Af.
Ökölharc, Birkózás, Belharc	Af.
Hajózás, Tengerjárás (partvidékek)	Af.
Úszás, Harc helyhez kötve	Af.
Mászás, Kötéltánc, Esés	65%
Ugrás	50%
Nyelvismeret (erv, törpe, közös)	Af. 5,3,1

Főbb Képzettségeik	fok/%
Fegyverhasználat (rövid íj)	Mf.
Fegyverhasználat (kard), Fegyverdobás (tör)	Af.
Hárítófegyver-használat	Af.
Méregkeverés / semlegesítés	Af.
Erdőjárás, Vadászat, Hadrend	Af.
Csomózás, Futás, Kötelékből szabadulás	Af.
Mászás	50%
Ugrás, Esés	30%
Nyelvismeret (erv, közös, ork)	Af. 5,3,2

Pásztorok

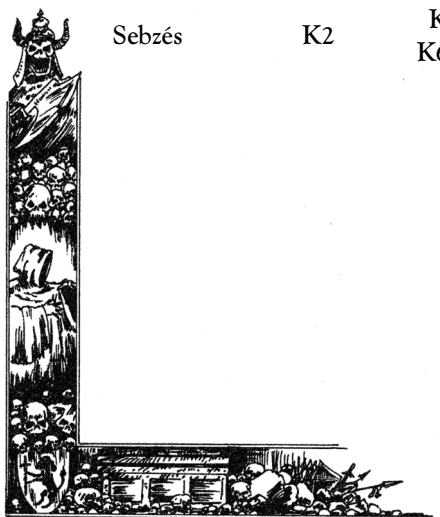
embervadász - rabszolga-kereskedők, emberek

Klán a **Mimano-vidéken**, kapcsolataik Riegoy-ra és a Fendor-tengerre is kiterjednek. Felvásárlói és közvetítői a kalózok, az orkok és a „civilizált” vidékek előárucseréjének, a rabszolgák mellett gladiátorviadalokra is visznek résztvevőket – embereket és szörnyeket egyaránt. Vezetőjük a Gyíknagyúr (egy cwyeh-kah, Best 48.o.), aki számos akcióban maga is részt vesz. A pásztorok a lesvetésben, csapdaállásban, orvtámadásban jeleskednek leginkább, legyen szó emberi vagy állati célpontról. Nincsenek sokan, összesen talán ötvenen, mind személyesen ismerik egymást. A természetben jó álcázást biztosító öltözeteket hordanak: ujjast, csuklyát, puha bokacsizmát, posztóvertet, szarvasbőr kesztyűt. A klán tradícióinak megfelelően mindük legalább vállig megnöveszti haját és van valamilyen arcszőrzete. Elsődleges fegyverük a rövid íj, a hosszúkard és a hajítótör. Hacsak tehetik, nem bocsátkoznak közelharcba, ellenfeleiket mindig távolról kísérlik meg leteríteni. Előszeretettel alakítanak ki csapdákat, kelepcéket, akár a Gyíknagyúr távolságtorzító mágiáját felhasználva. Helyzetüket, leshelyüket gyakran változtatják, elterelik a figyelmet, rejtőzködnek, ha kell, (színleg) megfutnak. Egy Pásztor esetleges legyőzése max 100 Tp ér.

Jellem: Káosz	Ép: 11	Bátorság: 12
Vallás: Arel	Fp: 40	Mentális ME: 1
Méregell: 5	SFÉ: 1	Asztrális ME: 1

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	rövid íjjal / nehéz vesszővel	hosszúkard
Tám./kör	2	2	2
KÉ	40	10 / 9	6
TÉ	56	-	14
VÉ/Táv.	118+6	100 / 70	16
CÉ	41	14+10 / 12+10	-
Sebzés	K2	K6 (ÁE: 4) K6+1 (ÁE:4)	K10



Minden pásztor rendelkezik egy tégelynyi füstkvarencsenciával (10E), melyet a Gyíknagyúr készít. A nyílvevőket belemártva stabilabbá teszi azok röptét (+10 CÉ). Legveszedelmesebb áldozataikat, prédáikat pedig nehéz vesszővel veszik célba. A nagyobb sebzés és méret mellett ezek szakállasak (kihúzáskor K5 Ép sebzés, mütéttel csak 1), valamint kisméretű, körömmi rúnák találhatók rajtuk. Ezek segítségével a Gyíknagyúr könnyen alkalmazza rájuk különleges mágiáját.

Gyíknagyúr

a Pásztorok klán vezére, cwyeh-kah

Acwyeh-kah valódi nevét, múltját és indítékait **Ke**gyetlen Pásztor sem ismeri. Mágiája és tudása segítségével öt évvel ezelőtt vette át az irányítást az akkor még rablásból, csempészetből élő banda felett. Azóta vaskézzel, bár kegyetlenség nélkül vezeti őket. Értékei mindenben megfelelnek a Bestiárium 48. oldalán írottaknak. A Summarium nyomán tér- és távolságtorzító hatalomszavakat használ. E szavak az aquirokéhoz hasonlóan rombolják a varázslatokat és torzítják a manahálót, ám a tartalmuk teljesen más. A KM tetszőleges példákat kidolgozhat, alább található néhány kedvelt Szó. Fontos kiemelni, hogy a Gyíknagyúr nem harcias – ha megszorulna, minden esetben menekülni próbál. Ha valaki mégis legyőzné, max 10 000 Tp-t kaphat. Op: 22.

Hsszhii szeme: A legalapvetőbb távolságtorzítás, mely látványában hozza közelebb a messi dolgokat a Szó kimondójához. Hasonlatos Kahre mérnökeinek látszóveivéhez, ám jóval erősebb és nagyobb tér-részt közelít. A közelítés mértéke tetszőleges, akár 1 lábnyira is hozható, ám a közelített részlet nem mozgatható. Az alkalmazás 1 Op-ba kerül, két szegmensbe telik és legfeljebb öt percig tartható fenn. Jelentősen segítheti a célzást: +15 CÉ-t ad.

Távszelő: E Szó rendkívüli mértékben, a hangnál is sebesebbre gyorsít egy már mozgó tárgyat a cwyeh-kah akaratának megfelelően. Legfeljebb addig lökheti Szavával, ameddig maga is látja, de előbb is „elengedheti” – ekkor az a fizika törvényeinek megfelelően halad tovább. A Szó kimondója nem változtathat a mozgás irányán (tehát „ívben” löni nem lehet vele), ahogy mozdulatlan tárgyakra is hatástalan. Kisebb tárgyak távszelése 1 Op, ember-ló méretűeké 2, szekér-csónaké 3 és így tovább. Elméletileg egy galeon is felgyorsítható, de kevés cwyeh-kahnak lenne hozzá hatalma.

Térgöb: A hatalomszó egy erőteret vagy –falat hoz létre egy területen vagy tárgy / személy körül. E térben az Od minden befelé irányuló mozgást eltorzít: az egyeneseket elgörbíti, az

íveseket kiegyenesíti, mégpedig úgy, hogy a védett térrészt semmi se érhesse el. Gyakorlatilag védi a térgöbben lévő tárgyat / személyt. A Szó kimondója alakíthat az erőtérren: a befelé irányuló mozgások erejét akár forrásuk felé is visszalökheti, de torzíthat alig pár foknyit is. A varázs 5 percig él, Op igénye azonos a távzselővel.

Szassh haragja: A hatalomszó 2 Op-ért folyóssá teszi a teret (mintha egy festményre vizet öntve megfolynának a vonalak), majd 5 láb hosszan élt formáz – ezt a Szó kimondója 1 körig akarata szerint mozgathatja, de csak egy irányba. Az él pengéként cikázik: akit eltalál, K6+1 Ép-t sebződik, ami ellen a vértek és pajzsok sem védenek, hiszen a térrel együtt azok is elhajlanak. Elkerülésére kizárólag -2-vel dobott sikeres GY-próba esetén van esély. Az 1 kör leteltével az él „kisimul”.

Térugrás: A szó a tér kiválasztott részét (a méret az felhasznált Op-k függvénye, miként a távzselőnél) csúcshorizonton eltolja a cwyeh-kah által meghatározott irányba, mindig egyenes vonalban, mintha odateleportálná. A kiindulás és cél között a tér valóban cseppfolyóssá válik, a köztes térrészek meggörbülnek (a lélekkel rendelkezőket megvédi az aurájuk, ők kilöködnék a megfolyt térből és nem esik bajuk). Térugrás csak olyan helyre történhet, amit az alkalmazó lát (akár Hszhiú szemével).

Amarran és Merhiad da Híell

riegoy-i diplomaták, félelkek

Egy Úp-Umbarral szomszédos városállam meghatalmazott követei, ők bonyolítják a rendszeres követjárásokat a Kettős Hold országaival és persze a többi riegoy-i állammal. Üzeneteket, ritkábban ajándékokat visznek, kisebb horderejű ügyekben maguk tárgyalnak. Tudásukat, tájékozottságukat megbecsülik, de külön kíséretük nincs. Ifjúnak tűnnek, pedig valójában 90 esztendőnél is idősebbek. Félszeretek lévén türelmesek, hajlamosak a merengésre, szeretik a természetet és az utazást is. Barátságosak, de nem szösztyárok, ékesszólásukat csak hivatalos fórumokon vetik be. A testvérpár járatos háromféle titkosírási eljárásban és felismeri a gyengébb irathamisítványokat. Betéve tudják az összes riegoy-i államot, legtöbbjük hercegét, régensét vagy báróját személyesen is ismerik, az udvarba bejáratosak.

Jellem: Élet, Rend Ép: 7 Bátorság: 5
Vallás: Dree-nah Fp: 26 Mentális ME: 23 (4)
Méregell: 3 Pszi: 19 Asztrális ME: 23 (4)

Főbb Képzettségeik	fok/%
Politika / diplomácia, Etikett	Mf.
Heraldika, Írás / Olvasás	Mf.
Jog / törvénykezés, Színészet, Lélektan	Af.
Történelemismeret, Kultúra (erv, Riegoy)	Mf.
Kultúra (tongor, pyar, elf)	Af.
Irodalom, Vallásismeret, Pszi	Af.
Hamisítás (csak okiratok), Értékbecslés	Af.
Nyelvismeret (közös, elf, törpe)	Af. 5,3,2
Nyelvismeret (riegoy-i erv)	Mf.
Helyismeret (Riegoy, északi államok)	80%
Helyismeret (Riegoy, középső államok)	50%
Helyismeret (Riegoy, déli államok)	30%

Óbradar Frám

közép-riegoy-i kereskedő, törpe

Óbradar a Doardon-hegység törpeinek termékeit értékesíti Riegoy-szerte, elsősorban kézműipari termékeket és fegyvereket. Kiterjedt hálózattal rendelkező, tapasztalt, agyafűrt törpe, aki emellett vidám, kíváncsi természetű (persze nem a fogság alatt). Ilyen-olyan kikapukért nem fél a szürke zónába térni, de összességében sokkal inkább életművész, mint bűnöző. Mintegy 300 éves, családja még nincs. Számos barátja akad viszont a kiszakadott törpék között és tucatnyi lerakattal büszkélkedhet különböző államokban.

Jellem: Élet Ép: 8 Bátorság: 4
Vallás: Kadal Fp: 25 Mentális ME: 3
Méregell: 4 Pszi: - Asztrális ME: 2

Főbb Képzettségeik	fok/%
Szakma (távolsági kereskedő), Pénzügyek	Mf.
Szakma (kovács, fegyverkovács)	Af.
Jog / törvénykezés, Hamisítás	Af.
Értékbecslés	Mf.
Nyelvismeret (törpe, erv, közös)	Af. 5,4,4
Helyismeret (Riegoy, északi államok)	40%
Helyismeret (Riegoy, középső államok)	75%
Helyismeret (Riegoy, déli államok)	40%

Raghuk és Farrin hag Dinis

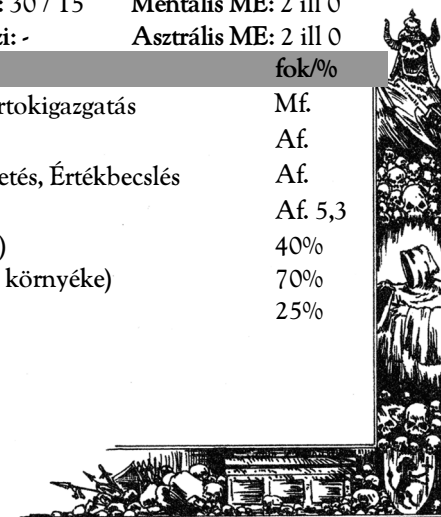
riegoy-i nemesi házaspár, emberek

Ambur és Diora nevű gyermekeikkel világjáró Autazásra indult örgróf és felesége Dinis vidékéről. Szerették volna megismerni az Északi Szövetséget és a hajóút jóval olcsóbbnak ígérkezett a térkapunál és kényelmesebbnek, valamint biztonságosabbnak a szárazföldinél. Négy katonájuk elesett az óriások támadása során, Raghuknak két foga bánta a közbeavatkozást. A szülők 35, a két gyerek 12-14 év körüli, a fogságban mind lesoványodtak, a fiaskó és a társakkal törtétek rettenetesen megviselték őket. Pedig alapvetően nagyhangú, vidám és vendégszerető emberek, ha kissé úrhatnámok és finnyásak is.

Az örgróf képzettségei rangjából erednek, otthonában három órállomáson összesen mintegy 100 katonának parancsol. Ismeri az Alidarba vezető út egy részét, megbízható kalauzokat Alidar, de még a Sirenar szövetség felé is, valamint a Vinisilia-síkságot átszelő Terin folyón hajózó egy-két kapitányt is.

Jellem: Élet, Rend Ép: 7 / 4 Bátorság: 5 / 3
Vallás: Dree-nah Fp: 30 / 15 Mentális ME: 2 ill 0
Méregell: 4, ill 1 Pszi: - Asztrális ME: 2 ill 0

Főbb Képzettségeik	fok/%
Szakma (borkereskedő), Birtokigazgatás	Mf.
Heraldika, Írás / olvasás	Af.
Jog / törvénykezés, Hadvezetés, Értékbecslés	Af.
Nyelvismeret (erv, közös)	Af. 5,3
Helyismeret (Riegoy, Dinis)	40%
Helyismeret (Riegoy, Dinis környéke)	70%
Helyismeret (Alidar)	25%



Akshur Hak-Mun és Thurgon Zarr

riegoy-i hajóskapitányok, emberek

Akshur Hak-Mun ötven év körüli, bajszos, deres üstökű férfi, tekintélyes pocakkal és borgözös tekintettel. Iszákossága ellenére emberei tisztelik és feyelmet tart galeonján, a Bálnán. A hajó tiszta és kiváló állapotban van, Hak-Mun szerfölött büszke is rá. Tulajdonképpen kényelmes is, jól ellenáll a tengeri viharoknak, jól fel van fegyverezve és ha felgyorsul, óriási vitorlázatának hála méretét meghazudtoló sebességre képes. A kapitány jelleme: Élet.

Thurgon Zarr kistermetű, pattogós és nagyon határozott fellépésű férfi. Körülbelül 40 esztendősen lehet, kopaszágát ellensúlyozandó kicsiny bajszot visel, arcát néhány helyen májfoltok pettyezik. Inkább magas hangjával komikusnak hathat, stílusa ellenben cseppet sem tréfás. Előszeretettel üstökéli korbáccsal embereit, bár szándékosan szerfölött ritkán találja el őket. Gurak (Lándzsahal) nevű hajója gyors és fordulékony, kellően felszerelt és felfegyverzett, de viharállósága és az általa biztosított kényelem jóval elmarad a Bálnától. Zarr azonban rendelkezik egy titkos varázstárggyal, amit még Antoh-pap testvérétől kapott. Ha a Viharjogart kézbe veszik és kimondják a hozzá tartozó varázsigét, 40 láb sugarú körben a használó akarata szerint alakítja az időjárást: eltompítja vagy épp felerősíti a viharokat, maximum 5E erejéig (a legerősebb viharok ereje 15 is lehet). Egyfolytában legfeljebb 3 óráig működtethető, s az isteni mágia töltetben is véges: a jogar összesen 20-szor használható (egy alkalom 1 órának felel meg), Zarr 5 alkalmat már elhasznált.

Sloantar

varázsló szellem, sloar

AKapukövekkel Ynevre érkezett Őrző, aki csak az asztrál- és mentálsíkokon van jelen, de képes kötődni a Szürkület-szigetek természeti formáihoz. Önként vállalta a szellemlétet, hogy szükség esetén megvéddesse illetve figyelmeztethesse a szigetre tévedőket. Az Őrző jóindulatú és saját energiáinak felhasználásával mentális és asztrális védelmet nyújthat az elementálurak ellen (egyszerre egy főnek, 70 E erejéig). Ismeri a Kapukövek és az Eltűntek történetét, sugallatok útján a pszi Af-ával bíró karakterekkel mindezt közölni is tudja. A JK-k jelenlétét az asztrális és mentális síkon érzékeli, 70E-s asztrál- és mentálszem diszciplínával, illetve auraérzékeléssel. Bár életében nagyhatalmú varázsló volt, szellemként képtelen a mágiahasználatra. Sloantar jelleme: Élet.

Bestiárium

Kövi Troll

Atrollok Himano-vidéki alfaja, mely szélsőségesen alkalmazkodott a kősvatag életkörülményeihez – köszönhetően a vidék mágikus viharainak. Viselkedése és gondolatvilága túlnyomórészt egyezik a többi trollal, ám ez képessé vált a fajtársaival történő együttműködésre, meglehetően ez is a mágikus viharok következménye, egyfajta mutálódás. Mindenesetre a kövi trollok kis csoportokban vadásznak, a zsákmányt pedig megosztják. A külső elváltozások már jelentősebbek: a kövi

trollok bőre megkeményedett, páncélszerűvé vált és felvette a környék színárnyalatait. Korlátozott színváltoztatásra is alkalmas, mely kb. 5-8 percbe telik. A mozdulatlan, környezetbe olvadt troll rejtőzése 70%-os, színfelvétel nélkül 30%. A megkeményedés hatására a kövi troll SFÉ-je 5-ös szűrő- és vágófegyverek ellen, míg zúzófegyverek ellen 2-es. Ennek viszont az az ára, hogy regenerációs képességük csak 1Fp / kör, illetve 1 Ép / öt perc. Vérük rokonaikhoz hasonlóan savas, de nem képesek magukat környezetükből felépíteni (élőhelyükön különben sem sok szerves anyag található). Páncélbőrük 1E-t felfog az ellenük irányuló hideg- és tűzalapú varázslatokból. Bár a kövi trollok nem használnak fegyvereket, a távolabbi célpontokat alkalmasint emberfejnyi kötömbökkel támadják (hatótáv: 25 láb, KÉ: 1, TÉ: 10, Seb: K6+1).

Előfordulás: nagyon ritka

Termet: N

Kezdeményező Érték: 35

Védő Érték: 125

Sebzés: K10+4 / K6+1

Életerő pontok: 45

Asztrál ME: Imm

Méregellenállás: Imm

Mana-pontok: -

Jellem: Káosz-Halál

Megjelenők száma: K3+2

Sebesség: 80 (SZ)

Támadó Érték: 95

Célzó Érték: 0

Tám / kör: 3

Fájdalomtűrés pontok: 110

Mentál ME: Imm

Pszi: -

Intelligencia: alacsony

Tapasztalati pont: 900

Kígyómuréna (shaan-karr)

Mérsékelt övi sziklás partvidékek tulajdonképpen nem ritka ragadozóhala.

Testvastagsága férficombnyi, hossza mintegy 4 láb. A kövek közötti hasadékokban, üregekben bújik meg, lesből támadva kisebb halakra, rákokra. Mivel zsákmányaihoz képest nem elég gyors, elsősorban fő fegyverével, az elektromos kisüléssel ejti el őket. A shaan-karr ugyanis képes erőteret gerjeszteni maga körül, mely villámcsapáshoz hasonló sokkot okoz a lény egylábas körzetében tartózkodóknak, adott esetben több lénynek is. A kisüléshez energiagyűjtésre van szükség, ezt a shaan-karr egy vagy két körig végezheti. Előbbi esetben a kisülés sebése K10 Fp és csak két körig tartó zsibbadást eredményez (ember méretű lényeknél zavaró hátrány), ám utóbbiban nemcsak az okozott fájdalom nagyobb (2K10 Fp), de a sokk is veszélyesebb: az izmok részleges bénulásával jár. Ha a támadás sikeres, az áldozat K6+2 körig végzetes hátrányt szenved, 10%-ban a szívizmát is áramütés éri (javasolt hatás: teljes bénulás K6+2 körre; de maradandó hatás is előfordulhat: Egészség- vagy Állóképesség-csökkenés, ájulási hajlam). A sokkolt karakter Akaraterő-próbát köteles dobni, hogy úrrá tud-e lenni pánikján (illetve felszínen tud-e maradni). A kígyómurénák áldozataikat vad harapásokkal marcangolják.

Előfordulás: átlagos

Termet: E

Kezdeményező Érték: 30

Védő Érték: 100

Sebzés: K6+1 / K10-2K10

Életerő pontok: 15

Asztrál ME: 0

Méregellenállás: 5

Mana-pontok: -

Jellem: -

Megjelenők száma: K6+1

Sebesség: 80 (V)

Támadó Érték: 70

Célzó Érték: 0

Tám / kör: 1

Fájdalomtűrés pontok: 40

Mentál ME: 0

Pszi: -

Intelligencia: állati

Tapasztalati pont: 80

A Korall Hajónaplója

...

Pengék hava, 3. nap: Felvettük az utasokat, hat főt. Kalandozónak nézem mindahányat, bár a barna bőrű erősen kilóg közülük. De legalább mind emberek. Megerősítették, hogy nem lesznek többen – ennyit még könnyűszerrel elláthatunk. Szalajtottam a Furghóért és Kóbolhoz több élelemért és vízért. Azt mondták, hosszú lesz az út és ki kell menni a nyílt vízre. Beleborzongok, de nagyon jól fizetnek – talán túlságosan is. Elkértem a neveket: Akrim da Kordan, Ogoral, Enel Tun Bran, Targh Marthus, Kaern Dwagear és valami Oyata (ez a barna bőrű)...

4. nap: Kifutottunk a hajnali dagállal. Ezeket nem búcsúztatta senki, szerintem titokban indultak. Ez az Oyata nem nagyon beszéli a nyelvünket – igaz, a kalandor népséggel is alig ért szót. De nem bánja – ő a legvidámabb, türelmes és mosolygós. Sokat pipázik, szerintem nem közönséges dohányt. Irány: Ny 35°12' a Lámpásemelőtől.

6. nap: Ezek tényleg ki akarnak menni! Nem is tudom, miben reménykedtem... Az Ustach-szigetekig még csak eljutunk biztonságban, de senkit nem tudok, aki járt volna azokon túl! Még hogy majd ez az Oyata nevű mondja meg az utat! Tollruhája meg botja van, meg szütyői. Honnan az égvilágból tudná?

Naplementekor új irányt akartak szabni (már a Rutenor trónusánál, 8°3'), de kikötünk az Ustach-szigetknél, annyi szent! ... Megmondtam, ha onnan is odatalál, mehetünk. Kicsit aggódott és ez átragadt a kalandorokra is. Szerintem sietnek.

10. nap: Végre, kikötöttünk Turdzsujban! Beszélék Zöld Tob-Anh-hal, hogy mielőbb továbbindulhassunk. Ennek az Opatának igencsak sürgős a dolga. Ahogy látom, sokat próbálnak beszélni vele, főleg az a szerzetesféle, Ogoral. A többiek annyit fenik a kardjukat-bárdjukat, hogy Antohra mondom, őrt állítok melléjük!

11. nap: ... Új irány: Nyugat, Rutenor trónusa 12°17' – legalábbis nagyjából. Biztosra veszem, hogy ez az Oyata valami sámán vagy jós és a mágiához is konyít, s annak segítségével tudja az utat.

13. nap: ... Már meg sem lepődöm az új irányváltáson! Kicsit erre, kicsit arra. Rutenor trónusa 11°53'. Viszont ma szürkedelfinek raja szegődött mellénk, ez jó jel lehet! Az utasoknak is tetszettek. A lovagféle és Bran, akinek íja van, végre kigyógyultak a tengeribetegségből.

18. nap: Föld-föld!!! Szigetcsoport tűnt fel előttünk, épp szürkületkor! Az Oyata nevű sámán arcán végtelen megkönnyebbülés, s mi tagadás, a kalandorokén is. Úgy számítom, ezernél is több mérföldet tettünk meg, hiszen a szél mindvégig kedvező volt. ...

A szigetcsoport számtalan kis sziklából és legalább öt nagyobb szigetből áll. A kalandorok sem tudtak létezésükről, bár ez őket nem különösebben zavarja. ...

Elkerültünk két szigetet, hogy megpillantsunk egy belső, nagyobbat. Irányok: Dél 35°, majd ÉNY 135°, végül mintegy 27° 18' ÉK-re, hogy behajózzunk egy zöldellő öbölbe. Lélegzetelállító! A szigetek szépsége El-Lanah kertjeit idézi. Mind csak álmélkodunk. Sebtében felállítottam pár vázlatot a helyzetükről. ...

A kalandorok Oyata nyomására azonnal elindultak felderíteni (mintha én is látnék némi füstöt az egyik domb mögül, és a szél is érdekesen fúj). Nekünk meghagyták, hogy maradjunk és várjuk készenlétben. Nem is bánom: az efféle különös helyek sokszor veszélyesek.

19. nap: Miért is mennének simán a dolgok? Ezek az elvetemültek a matrózaimból verbuválnának sereget!!! Még hogy kolostor meg mágia! Meg világmegmentés! Nekem inkább a füst és a szél bűzlik! Inkább el kéne innen menni...

Ezek a rohadtak le akarják fizetni az embereimet! Azok a birkák meg tiltásom ellenére igent mondtak! Elképesztő! Ha nem tartoznának annyival, úgy itt hagynám őket!!! Most már nincs mit tenni... Az az Oyata legalább elvezette Drint egy forráshoz – feltölthetjük vízkészleteinket. Az időjárás egyre gyanúsabb. A szél Északról fúj, pedig Nyugat felől borul az ég. Valami nincs rendjén.

20. nap: Déltájban tértek vissza. A dereglyeim egyben vannak, embereim annál kevésbé: mintha mindet fáklyával pörkölte volna egy osztag tűzvarázsló! Antohra, ez lehetett ám a csata. Négyen odavesztek, hárman munkaképtelenek... A kalandorok is csak ketten jöttek... A mágikus vihar végül nem ért ide, csak a szigeten tombolt – ám pernye, majd hajnalban eső is hullt bőven. A robajok alapján a sziget túlfele darabokra szakadt... Aggódtam. Ezért, ha oda is vesztek páran (Dar-Thon adjon nekik békét!), örülök, hogy a többiek visszatértek!

Da Kordan és Dwagear lovag maradtak életben. Oyata sehol – állítólag itt élt, s most itt is marad. Egy zsákra való tekerccszerűséget hoztak magukkal, semmi mást. Állításuk szerint társaik hősként, harcban estek el, miként az enyéim is. Hiszem is meg nem is – azért élve nagyobb hasznukat látnám! Bánatuk, gyászuk őszintének tűnik. Becsületükre legyen mondva, kifizették a bitangokat. ... Végre kiadták, hogy indulhatunk. Akármilyen szép is, borsózik a hátam ettől a helytől. Irány homlokegyenest visszafelé: Kelet, Mantikor 24°43'.

Csontok hava, 4. nap: Most már le merem írni, hogy az élelem és a víz elég lesz, ha a szél kitart. Eddig szerencsénk volt. Kicsit igazítottam az irányon: Kelet, Mantikor 22°12'.

12. nap: ... Végre, újra Turdzsujban! ...

15. nap: Antohra! Kalózok tűntek fel!... Irány: Délkelet, Sákrányfő 29°8'. Csak 100 mérföld Up-Umbar! Antoh...