Weila nevében

Egy Ősi, elfeledett legenda

KALANDMODUL 2005 UTOLSÓ NAPJÁRA 5-10. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK

ÍRTA: LORDRUFUS
HELYSZÍN: ÉSZAK YNEV, DORANTÓL AZ ANUBLIE-TAVAKON ÁT A FENDOR-TENGERIG
IDŐPONT: P.SZ. 3701, ESŐS ÉVSZAKBAN, DREINA TERCÉNEK ELSŐ (FOGADALMAK) HAVÁBAN

Prológus

1.

- Elaniria Cassyr! – kiáltotta ellenfelére nézve. A mélylila köntösbe burkolózó nő felnevetett, s rámutatott.

- Meghalsz, Reig! Meghalsz, s Orwella hatalmának nem vethet gátat semmi! – kacagta. Édes, csilingelő hangja volt. Milyen gyönyörű és milyen hatalmas.

- Végezz velem azonnal, ha tudsz, hisz ha késlekedsz, talán máskor nem lesz lehetőséged! – Reig Sha-Sibassin alakja egyszerre volt félelmetes, magasztos, és hatalmas.

Smaragdszín köpenyére aláhulló hamuszín haja izzadtságtól és vértől tapadt csomókba. Tharr vize, ahogy a költők nevezték, egy kisebb sebből szivárgott még most is a fején, átitatva a fejpántját is, vörösre színezve a szürke selymet, s lelecsöppenve az aljáról, végigcsorogva a férfi borostás, kemény vonalú, megnyerő arcán. A homlokán eltéveszthetetlenül villogott a smaragd. A Sorskovács szent szimbóluma. Anyr volt, a hatalom tapinthatóan kavargott körülötte, holott kétrét görnyedve állt, kezeit egy hatalmas vágásra szorította a mellkasán. Elaniria egyik árnyharcosa mélyen megvágta, s patakokban folyt belőle a vér. Csodálta, hogy hangja most is kellemesen mély volt, s csak kevéssé gyengült el, alig vesztett erejéből. Iszonyú hatalomnak parancsolt, s tízezrek engedelmeskedtek neki. És most azt kellett látnia, hogy ez sem lesz elegendő. Az orwellánus erősebbnek bizonyult nála. Megrogyott, alig láthatóan, s mégis érezhetően. Már nem sokáig bírja.

Aztán megérezte. Eltöltötte az isteni hatalom, megértette végre a hívást. Neki nincs még itt az ideje. Tudta, mit kell tennie.

Hátracsapta fejét, ezzel kiseperve haját acélszürkén villogó, szigorú szemeiből. Ellenfelére nézett. A fekete hajú és szemű, napbarnított bőrű, őrjítő szépségű nő a levegőt karmolta, ahogy varázsszavak hagyták el a száját. Az anyr érezte, amint a manaháló fájdalmasan megvonaglik körülöttük, s vastagon áradva Elaniriába száll. Sietnie kellett.

Letépte a fejkötőt magáról, s a levegőbe hajította, majd, nem törődve a mellkasán lévő sebbel, hatalomtól karcos hangon felkiáltott. A smaragd ezer és ezer apró szilánkra tört szét. Elmosolyodott. Weila engedte, hogy darabokra szakadjon. Valóban jól értelmezte hát.

A drágakőszilánkok egy része a hajába tapadt, más része a világ minden irányába szétszóródott tizenöt méteres körzetben. Újabb varázslatba kezdett, egész alakja zöld színben fénylett, lüktetett. Az orwellánus hamarabb befejezte a varázslatát. Reig érezte, amint véráztatta smaragd köpenyét ezer és ezer apró tű szakítja át, mélyen a húsába fúródva. Nem vétette, nem véthette el a varázsszavakat, azok sorrendjét, s a jeleket is rendíthetetlenül rajzolta a levegőbe. Ez volt az utolsó esélye. Az egyetlen esélye.

Weila útja.

Elaniria után alig néhány pillanattal végezte be az igék sorolását. Arca torz vicsorba rándult, karjai bénán zuhantak az oldalára, s alig néhány szegmens múlva a szálfatermetű kyr a véráztatta földre zuhant. Nem mozdult többet, alatta egyre terjedő vértócsa gyűlt.

A hirtelen beállt csendet az orwellánus kacagása törte meg. A templom kapuját feltépő páncélos kyr ereiben megfagyott a vér. Reig Sha-Sibassin meghalt. Vége.

2.
- Nocsak. Hát mégis megvan? Mintha azt mondtad volna az imént, alig néhány napja, hogy lehetetlen megtalálni a vér hordozóját. – a vörös dreggist viselő alak felvonta szemöldökét.
- Valóban ilyet mondtam volna, Messire Cyssis? – rebegte alig hallhatóan a föld felé fordított arccal térdelő-hasaló, méregzöld köntöst viselő férfi. Festett, hószín haja teljesen eltakarta arcát.
- Tisztán emlékszem... – élvezte, ahogy szenved a másik. Félresepert egy tincset fekete hajából, s felemelkedett trónusáról. - ...De ezúttal jó hírt hoztál, Seur... azt hiszem, eltekinthetünk a teljes büntetéstől... Amennyiben persze nem utasítod vissza baráti kérésem... – a Seur nevű megrázta a fejét. Ez a baráti kérés, jól tudta, az életéről dönt. - ... Nos, ez megnyugtató... Ez esetben mondanám is... Szükségem van a Vér Hordozójára... Az egész ember kell, élve...
- Miért? – szaladt ki akaratlanul is a kérdés Seur száján, de már tudta, hogy nem lett volna szabad szólnia.
A serchiának csak egy részét végezték el rajta. Csak akkor mondhatott bármit is, ha az élete múlott rajta. És most feleslegesen szólalt meg...
- Hogy miért? – a fekete hajú közelebb lépett, s lábával felemelte Seur fejét.
Tekintetük találkozott. Seur zöldje és a vörös ruhás feketéje villant össze, s az utóbbi mintha elnyelte volna az előbbit. A famor felnevetett, majd ajkán gúnyos mosollyal nyúlt a dreggise redői közé. Seur remegett, nem tudta, mi vár rá. Talán egy tőr, és öngyilkosságra szólítják fel. Talán egy acéllegyező, és most azonnal végez vele, illetlen pondróval.
- Hetvenhét – dobta elé a Quassist, a tisztítót, Tharr kilencedik rituális korbácsát a famor. Hetykén hátat fordított, s légies léptekkel újra leült. Seur remegve nyúlt a korbácsért. Legutóbb harmincegy volt, de az után órákig nem volt képes megmozdulni.
- Nos, Seur? Meddig váratsz még magadra? Kezdd el hát! – s kettőt tapsolt.

3.
Könnyedén csusszant ki éjszakai partnere karjaiból – az meg sem rezzent. Nagyon mélyen aludhatott, melyet a bor és a játszadozás hatásának tudott be. Meztelen, izzadt testén megcsillant a Vörös Hold fénye, s mellkasán és karjain a ddús szőrzet mintha odaragasztotta volna a halovány fénysugarakat a férfi bőréhez. Végignézett az alvó papnőn. A fekete hajú szépség alig lehetett több húsz évesnél, ám az ágyban szolgált úgy, miként minden lány vagy nő őelőtte.
Lassan, halkan felöltözött, oldalára hosszú, széles pengéjű tengerészkardot csatolt, s kitüntetéseit sorban visszacsatolta a dolmányára, mely Gedaga-yggyr tartomány színeiben – a méregzöldben és a vörösben pompázott. A hozzáértők a szíve fölötti sok jelzésből kapitányi rangot olvashattak ki, és három császári karavellát.
A szobába állított, kis fadézsában megmosta arcát, megfésülte haját s szakállát a csontfésűvel, mely felesége emlékét idézte benne mindig, ha használta.
Elmosolyodott, s az alvó lányhoz hajolt. Megcsókolta a homlokát, a vállát, végigsimított hosszú, egyenes szálú haján. Felegyenesedett, s úgy súgta neki:

- Velina... Aludj csak, szép kedvesem... Fogalmat nem alkothatsz arról, hogy mennyit segítettél voltaképpen... Nélküled sosem tudtam volna meg... Köszönöm, gyönyörűm... Azért kicsit sajnálom, hogy legközelebb már végképp a szolgám leszel, s azt kell majd tenned, amit én akarok, hisz az admirálisok famornak számítanak már, kedvesem; így, hogy legalább velem szemben volt még szabad akaratod, izgalmasabb volt... Sajnálom, sajnálom, hogy többet valószínüleg nem is találkozunk...
Ezzel halkan kisuhant a szobából, vigyázva téve be maga után a súlyos faajtót. Velina feje el volt fordítva, ezért a férfi nem láthatta a nyitott szempárt.
„Morik! Szerelmem! Színészkedtél, én hittem neked; megcsaltál, én szerettelek; a tiéd lettem újra, hogy szeress! ... És te kihasználtál... Hát tudd meg, a keserű bosszú a legszebb bosszú a Háromfejű előtt, szerelmem!"
Arca mosolyra húzódott, lehunyta szemeit, s hamarosan újra álomba merült...

4.
Gile romvárosának egyetlen épen maradt épületéből, Ranil templomából magas, vékony férfi sétált elő méltóságteljesen. Összeszűkült szemmel nézett a távolba, amerre a kis csapatot látta elmenni. Valami történt odabent, a kifröccsent vér pedig nem volt szokványos. Meg kellett tudnia, ki hordozta a különös nedüt.
Árnyékként suhant azon az úton, amerre a héttagú csoport jó fél órája elhaladt. Nesztelen, nyomtalan léptekkel járt, hatalmát többször felhasználva arra, hogy ellenőrizze: jófelé tart-e.
„Ha így mennek tovább, jól kell majd ügyelnem mindenre... A vörös hadúri országok kémhálózata igen kiterjedt s vészesen hatékony... R'naggolnak tetsző feladat..."

5.
- Nem törődhettek a köddel, el kell érnünk Ynev partjait! – kiabálta túl a feltámadó szelet a szuke, embereit biztatva a kitartásra. Hátközépig érő haját tépte Mare-a haragja, a vad, tengeri szél. – Fertályóra már csupán!
- Akedi *sama* – súgta a mellette álló, rövid hajú férfi, a testőre. – Fertályóra rengeteg idő... le kéne vonni a vitorlákat s megvárni, hogy csituljon a szél; ez így életveszélyes.
A megszólított keskeny, sötét szemei öszeszűkültek, úgy nézett fizetett védelmezőjére, gyűlölködőn, lenézőn.
- Ellentmondani nekem, életed urának; megkérdőjelezni parancsaimat... Akira *kutaicho*, *ez* az életveszélyes...
Elfordította tekintetét a testőrről, s a távolba bámult. Már látta guhannai világítótorony fényét a távolban.
- Másrészről – folytatta hidegen, száraz nyugalommal – hajlandó vagyok minden egyes emberemet felálozni, hogy az úrnő kívánsága teljesüljön, és elvigyem neki a Shomen Uchit tizedik évfordulónkra.
A testőr lehajtotta a fejét. A Kita klán feje képes lett volna az egész klánt a biztos pusztulásba vezetni, hogy asszonya egyetlen óhaját teljesítse.
„Szánalmas... de legalább van valami célja évről évre..."

6.
- Hát elmész? – a férfi remegő hangon, szomorú szemekkel nézte a nála jóval alacsonyabb nőt. Karjait teste köré fonta, úgy próbálta maradásra bírni.

- Mennem kell, hisz tudod... – a nő hangja szokatlan volt, mélyen csengő, kedves a fülnek, s nyugodt, akár egy mormota álma.
Szakadó eső verte a tornác tetejét, s ez tovább fokozta a síri, szomorú hangulatot.
- Egyetlen álom miatt képes vagy itthagyni hét ilyen hónap után? – a férfi kétségbeesett kérdésére a hollóhajú nő nem felelt, csak lehajtotta a fejét, s tekintetét a padlóba fúrta.
- Válaszolj, Allina! – kérlelte elcsuklón a kedvese.
- Sajnálom – mondta halkan Allina, s kitépte magát a legyőzött férfi karjai közül, megfordult, s hátra sem nézett, csak fejébe húzta a haquittes csuklyáját, s kilépett az esőbe.
A férfi utánaugrott volna, ám képtelen volt mozdulni. Valami különös erő kötötte gúzsba tagjait. Könnycsepp gördült végig az arcán.
Nem látta bár, de Allina lehunyt szemhéjai alól szintén apró, ámde annál fájóbb könnyek gurultak.
„Úrnőm, miért engem...?”

7.
A vörös hajú, zöld szemű, szeplős fiú összekuporodott a búzával megtömött zsákok között, s úgy várta meg, míg a három matróz elhagyja a rakteret, csak utána mászott elő. Nem kellett volna itt lennie, hisz nem fizetett azért, hogy felengedjék a gályára. Ha felfedezik, vagy a tengerbe dobják majd, vagy leültetik evezni. Egyikhez sem érzett elég erőt, elég elhivatottságot. Megvakarta fejbőrét, megrázta izzadtságtól és portól ragacsos haját, majd lehuppant egy zsákra.
A suhanc álcája mögötti férfi elgondolkozott.
„Ha mind a négynek lelkét smaragdszál köti össze, bizonnyal nem kevés közük van egymáshoz. De hát nem is ismerik egymást... A végén még az az őrült toroni elveszi előlem a lehetőséget, és megöli valamelyiküket, holott ő is kötődik a másik háromhoz. Meg kell akadályoznom... Egybe kell kovácsolnom a smaragdszálakat, hogy többet tudhassak meg róluk. A Rendnek tudnia kell...”

8.
A három emeletes bérház komor árnyékot vetett a macskaköves utcára, melyet kékre festett az Első Hold fénye. A falat egy férfi támasztotta hátával, szemben egy másikkal; az előbbi egyszerű paraszti ruhát és széles karimájú kalapot viselt, a másik azonban tagadhatatlanul Tharr papja volt – szarvsapka, méregzöld csuha, kígyókard.
- Mindnek vesznie kell a Vér Hordozóján kívül. Nincs helye vereségnek – ismételte el feltételeit mély, rekedtes hangján a Háromfejű felkentje.
- Köd előttünk, köd utánunk, Messire... – hajolt meg büszkén, színpadiasan a paraszt. – ... Mikor leereszkedik, csupa életerős férfi vagy nő van körülötte; mire felszáll, csak kivérzett holtak maradhatnak... Megfelel?
- Tökéletes. Bízom a Fivérekben... – a pap ezzel egy nehéz zacskót dobott a parasztnak, aki súlyából és a csörgés hangjából megállapította a benne lapuló aranyak számát.
- Száztizenegy?
- Annyi... – ezzel a *sanquinator* hátat fordított a parasztcsuhásnak és visszasietett a klánközpontba. Cynthar mester bizonnyal várja már. Ahogy rá gondolt, megsajdult a háta.
„Hetvenhét... őrült szadista, akárcsak én...”

A régmúlt

Minden Ynevi történelemtudós egyet ért abban, hogy az anyrok alkonyát, azok hanyatlásának kezdetét, ahogy az egész Kyr Császárságét, Orwella feltűnése okozta Rualanban.

A kyr istenek eddigre már nem a panteonban betöltött szerepnek megfelelően bírtak hatalommal; a békepárti Igere hatalmasabb volt, mint a háborúk sorához szokott Weila, hiszen az isten szerepe és népszerűsége jelentősen csökkent, miután a Császárság elnyerte végleges formáját és kiterjedését a teljes északi kontinensfél meghódítása után, míg Igere szerepe egyre csak nőtt, ahogy nagyobb figyelem fordítódott a gazdaságra, a mezőkre s egyáltalán a békére, mint a háborúra. Weila kultuszának hanyatlása ténylegesen azonban csak a P.e. 3630-as évek elején, Rualan árulásakor merült fel, vált láthatóvá, tagadhatatlanná.

Az isten anyrjai több varázspárbajban is alul maradtak Orwella papnőivel szemben, s az 500 évig tartó, vérgőzös harcok után Sogron főpapjainak segítségével sikerült csak visszaszorítani Orwellát az Elsődleges Anyagi Síkról. Ezzel bebizonyosodott az isten hatalmának iszonytató mértékben való csökkentettsége.

Ámde minden valláselmélettel foglalkozó elme tudja és belátja, hogy Weila anyrjai a legvégsőkig bírták a hatalmat az idő szövedéke felett, nyilván az idő multával és a Kyr Császárság hanyatlásával folyamatosan kisebb és kisebb mértékben. A nagy hódítások idején, Cranta bukásával még tízezer évekre voltak képesek saját idejüket megváltoztatni és hosszú órákra megfagyasztani az időt, ámde Rualan árulásának idején ez már tizedére, századára csökkent. Százévnyi pihenést tudtak maguknak szolgáltatni varázslataik segítségével, s a brutális, vérengző harcok menetét percekre felfüggeszteni.

De volt egy lehetőség, amit a meggyengült istenség egyik utolsó, előrelátó próbálkozásának tart mindaz, aki hisz benne: az ember egészét mindössze száz évekre felfüggeszteni képes varázsló-pap, ha szét tudja választani önnön létének különböző esszenciáit, alkotóit, sokkal hosszabb pihenést képes kieszközölni magának. Ha Weila is kegyes volt a próbálkozóhoz, persze. A szétválasztás ráadásképpen semmiféle szertartást nem igényelt, magának az istennek kellett erre kiválasztania egy anyrját. És bár megtehette volna, hogy mind a hét anyrt ilyen kegyben részesíti – ehhez még lett volna hatalma – érthetetlen okokból az ősi, elfeledett fóliánsok mindössze egyetlen ilyen esetről szólnak, az ötödik anyr, *Reigh Sha-Sibassin* megőrzéséről.

Az anyr egy orwellánnus főpapnővel, *Elaniria Cassyr*-ral vívott varázspárbaj során esett el, ámde testét egy órával eleste után már nem találták, vére pedig smaragddá dermedt a templom padlóján. Egyesek tudni vélik, hogy létét négy részre tépette szét: könnyre, vérre, hangra, árnyra. A hang és a lélek szó meglepő hasonlósága miatt (fhradâ-hang; fhradah-lélek) elképzelhető, hogy a hang alatt a lelket kell keresnünk.

A közelmúlt

Toron – Gedaga-yggyr tartomány – Daulcha Maddan városa

A Vérköpők szektája, egy kisebb hatalmú, Gedaga-yggyr tartománybeli Tharr-szekta tudomást szerzett a Vér Hordozójáról. A szekta vezetője, Cynthar yd-Gangwel úgy gondolta, nem érdemes a véletlenre bíznia a szekta felemelkedését nagyban elősegítő lény elfogását: huszonkét plusz egy szerzetessel, sichelekkel és két nagyobb hatalmú papjával együtt, összesen harmincöten mentek a Vér Hordozójának elfogására.

Cynthar yd-Gangwel jobbkeze, Seur Akhis mindeközben felkérte a Ködfívéreket, hogy egy rajtaütéssel semmisítsék meg a Vér Hordozójának kíséretét, őt magát pedig gyengítsék meg annyira, hogy az öntelt szektavezérnek azért legyen vele annyi gondja, hogy legyen ideje a hátba támadni Cynthart a feljebbjutásért.

A hierarchiában Seur alatti második lépcsőfokon álló, kíváncsi és bőbeszédű papnő, Velina Ovieran elkottyintotta azonban a megszerzett információkat egy átmulatott éjszaka után a Császári Flotta egyik kapitányának, aki három karavella felett rendelkezett. A kapitány, Morik cih-Rador ugrott a lehetőségre, hiszen úgy vélte, ha megszerzi a Vér Hordozóját, talán admirálisként köszöntheti az újévet. Titokban, csak legjobb barátjának, Leuv Muaradnak, egy meridioni térmágusnak a tudomásával hajózott ki a Fendor-tengerre, itt állítva csapdát a Hordozónak. Leuv hatalmával biztosította, hogy a Hordozó mindenképpen oda jusson az Anublie-tavakról, ahova ő akarta. Nem sejtette, hogy a papnő nem aludt még, mikor félhangosan, mintegy magának röviden vázolta az elkövetkező eseményeket, így terve mégsem lehetett elég titkos. Persze Velina nem beszélt erről senkinek, s titokban azt reméli, hogy a Hordozó és kísérete majd magukhoz veszik, hogy bosszút állhasson az őt kihasználó kapitányon...

Toron – Pidera-shín tartomány – Raig városa

Allina Aldara, Morgena egyik szektájának, a Holdhölgyek szektájának egyik nagy hatalommal rendelkező papnője, feladata szerint Angyal, árnymester. Képes az árnyakat sokkalta kevesebb koncentrációval befolyásolni, alakjukat módosítani. És nagyon kíváncsi, nagyon szép, és nagyon elhivatott. Képes bármit megtenni azért, hogy hatalmát – s ezzel persze Morgena hatalmát is erősítse. Ezért is nem riad vissza attól, hogy, mikor Quassana egy álomban megsúgja neki az Árnyúr kilétét, azonnal felkerekedik, s a nyomába ered, hogy az ujja köré csavarja...

Enoszuke – Kesza tartomány – Senbonzakura városa

Akedi Misuhide Kita szuke nemes felesége, házasságuk tizedik évfordulójára meglepő kérelemmel fordult urához egy álom után – egy olyan szolgálót szeretett volna, kinek könnyei megszilárdulnak, ha a földre zuhannak. A férj imádja feleségét, ezért minden követ megmozgatott, hogy találjon egy ilyen embert. Végül egy Sziansor-jós mondta el neki, hogy van egy ilyen ember, aki a régi kontinensen él. A férj azonnal hajóra

szállt és elhajózott Ynevre, hogy felkutassa a követ könnyező személyt. Bár nem tudja, de útja a Könny hordozójához vezet...

Tiadlan – Vörös-Vinverio-hegység – Sheenval

Altemor Tanaer, a sheenvaliak közt az egyik legjobb képességekkel rendelkező mester különös felfedezést tett – a világon felfedezett négy olyan lelket, kiket egyetlen dolog köt össze: aurájukat smaragdszín fény övezi, s köztük smaragdszín fonál feszül. Ez nem lehet véletlen, gondolta. S kutatásokba kezdett. Ráakadt az ősi Weila-templom helyére, hisz valami okból kifolyólag ide vezetett mind a négy léleknek a sorsa. A mentális és az asztrális világban is egy-egy halovány, smaragdszín szál vezetett az ősi, elfeledett kyr épülethez. Egy szeplős, vörös suhanc álcáját felöltve felkerekedett, hogy a négy smaragdlelkűnek, ahogy ő nevezte őket, elmagyarázzon egyet s mást, s talán választ kapjon kérdéseire.

Dwyll Unió – Gile romváros

Quator al Ihaon, a kráni származású vámpír boszorkánymester Gile városába keveredett, éhségtől hajtva. A városból csak düledező falak és hamu maradt Toron hadainak átvonulása után – egyetlen épület azonban épen maradt – a Naptemplom. A vér szava, az éhség pedig oda szólította. Egy fertályórája egy kis csapatot látott elhagyni Ranil templomát, s a hét személyből három néhol be is volt kötözve – tehát megsebesültek. Az vért jelentett. Több tócsában látott vért, s megszabadulva minden gátlásától, a földre ereszkedett, s nyalta az éltető nedüt. Egy ősi faj, egy gnóm édeskés vérét érezte, és egy öregemberét, keserűt, és egy harmadikat. Megborzongott, ahogy belenyalt a vértócsába. Élvezettel nyalta fel az utolsó cseppet is, és bár nem ivott többet két-három pohárkányinál, mégis úgy érezte, mintha egy teljes embert szívott volna szárazra. Csodálatos érzés volt. Meg kellett szereznie magának a vér birtokosát. A kis csapat nyomába eredt hát...

A Hordozókról

Az Árny (Quassom) Hordozója

Reigh Sha-Sibassin árnyéka olyan lelket választ minden inkarnáció alkalmával, ami inkább az alvilági körökben mozog, vagy gyakran lehet szüksége arra, hogy egy-egy árnyékfoszlány eltakarja arcát, vagy testének egészét. Ritkán ugyan, de magától táncra kél, ilyenkor a Hordozó körül megsűrűsödnek az árnyékok, körbeveszik, majd szétszélednek, összefonódnak, majd szétválnak újra. A táncot általában egy egy-két mondatos utalás követi, vagy valami erős vágyakozás, ahogy az Árny kívánja társaival az együttlétet. A beszélgetés nagyon egyszerűen működik: mély, fátyolos, megfoghatatlan férfihang szól a Hordozóhoz, mintha suttogna a fülébe. Kérdésekre nagyon ritkán válaszol, és ilyenkor is kiszámíthatatlanul: lehet, hogy kétszer ugyanarra a kérdésre különböző választ kap a Hordozó. Egyetlen kérdésre azonban mindig ugyanaz a válasz, ez pedig a „ki vagy te?" Erre ekképpen válaszol: „ősi hatalom szikrája tebenned."
Az Árnyat nagyon kevesen tanulják meg tökéletesen használni, ám az Árny mindig törekszik arra, hogy megóvja hordozóját, ezért néha másképp viselkedik, mint az elvárt, illetve maga hozza létre a hatásokat. Segíthet továbbá, ha a véletlen szeszélyéből egy Morgena-pap(nő) felfedezi a tehetséget a Hordozóban, s tanítja – így három tapasztalati szint alatt elsajátítható; máskülönben öt-hat kell a tökéletes uralomhoz.
És most nézzük a játéktechnikai vonatkozásait:

- Árnyékok irányítása, akárcsak Morgena papjai és papnői esetében (PP 2; 40. o). Ezeket a varázslatokat belefektetett Mp nélkül képes 5E-ig erősíteni. Ha pap segítette a tanulásban, és a Hordozó maga is rendelkezik Mp-vel (mindegy, milyen forrású), képes lesz 5E felett a varázslatnál leírt Mp-ért tovább erősíteni árnyékait.
- Azok számára, akik nem ismerik az Árny Hordozójának képességeit, tehát úgy általában mindenki számára, a képességek használata 10E Félelem mozaiknak minősülő hatást hoz létre, ami ellen nem érvényesülnek a Statikus vagy a Dinamikus pajzsok, csakis a TME (ami a TME-t növeli, pl. az amulettek, megfelelnek védelmi célokra)
- Az Árny hordozója képes árnyékaival fojtani, ha az Árny is úgy gondolja, hogy a Hordozó ellenfelének vesznie kell. Egy, az áldozathoz közeli csáp kinyúl a nyaka felé, a hordozó TD-t dob, alap (nem fegyvertelen!!!) Támadó értékéhez 50-et adva. Sikeres támadás esetén az árnycsáp megragadta az ellenfelet, s szorítja, szorítja kíméletlenül. A szerencsétlen áldozat körönként 1k6 Sp-t veszít, melyek, ha elfogynak az Fp-k, az Ép-ből vonódnak le. A szorításból saját akarattal csak akkor lehet megpróbálni kiszabadulni, ha az áldozat sikeres TME-dobást tesz 10E Bénítás ellen (akár a varázslói mozaik), ekkor mágikus fegyverrel kell megpróbálni átvágni a csápot. Az áldozat társai megpróbálhatnak segíteni neki, de a normális fegyverek átsuhannak rajta, s ilyenkor felmerül az áldozat megvágásának veszélye is. A levágott árnyat aztán 20Mp-s szétoszlató mágiával lehet megszüntetni végleg, ugyanis a kettévágott csáp vége tovább szorongatja a szerencsétlen torkát, ha nem oszlatják szét...

A Hang/Lélek (Fhradâ/Fhradah) Hordozója

Reigh Sha-Sibassin hangja illetve lelke olyan Hordozót választ minden inkarnáció alkalmával, ami inkább a tudományos tárgyakkal foglalkozó körökben mozog, mint amilyenek például a bárdok egy-egy csoportja, a varázslók, nagyon ritka esetben még a lovagok is – pap vagy paplovag lelkére sosem csatlakozik.
Ő a legkevésbé beszédes, rengeteget tud, ám csak morzsákat enged megtudni önmagáról, mondhatni a kinyilatkoztatásig egyáltalán semmit nem tud a hordozója, csak különleges képességűnek tarthatja majd magát, ezt látjuk lentebb. Hangja akár egy megfontolt öreg férfié, ami makacs módon egyetlen kérdésre felel magától: „ki vagy te?" Erre a többi lélekrészhez hasonlóan válaszol: „ősi hatalom szikrája tebenned." Minden más kérdés esetében hagyja a Hordozót, hogy maga jöjjön rá a válaszra, ilyenkor azonban jóváhagyja az eredményt.
A Hang illetve Lélek a legpasszívabb mind közül, messze kevesebb aktív gyakorlati haszna van, mint a többi lélekrésznek.
Nézzük meg a Hang illetve a Lélek játéktechnikai vonatkozásait:

- A Hordozó minden tudományos és világi képzettséget fele Kp-ért, fele annyi idő alatt elsajátíthat egy oktató mellett – nélküle az engedmények csökkennek: ¾ Kp és ¾ tanulási idő; bizonyos képzettségeket oktató mellett is csak ¾-ért sajátíthat el, ezek: Pszi, Mágiahasználat, Daemonológia, Rúnamágia, Drágakőmágia
- A Hordozó Kp-k felhasználása nélkül, alapból rendelkezik az Emberismeret és a Lélektan olyan szintű ismeretével, hogy Auraleplezés nélkül lehetetlen megtéveszteni
- A Hordozó egyetlen Kp felhasználása nélkül rendelkezik a Mágiaismeret MT-s képzettséggel papi, boszorkányi, boszorkánymesteri és tűzvarázslói mágiára, kettővel Af-on, kettővel Mf-on; hogy melyik Af, s melyik Mf, a KM döntésén múlik
- A Hordozó immunitást élvez a lelkét elaltató vagy gyökeresen megváltoztató mágiákkal szemben, mint a Lélekaltatás varázslói varázslat, vagy a boszorkánymesteri Sötétté gyalázás
- A kyrek minden tagja félelemmel vegyes tisztelettel viseltet az irányában, még a Hatalmasok is; ennek oka az, hogy ők valami megmagyarázhatatlan módon képesek észlelni benne Weila anyrjának lelkét; a toroniak annyi E ellen dobhatnak TME dobást, amennyi az intelligenciájuk 10 feletti részének kétszerese. Igen, minél intelligensebb az illető, annál inkább ki van téve e hatásnak.
- Ha rendelkezik Mp-vel, képes ezekből a következő papi varázslatok alkalmazására: A hatalom szava, Csend, Parancs, Parancsszó, Igaz szó, Engedelmesség-növények, Engedelmesség – állatok, illetve Kyel egyedi varázslatai közül a Fagyott idő. Ezeket mindet 1-1 szegmens alatt képes létrehozni, s a saját varázslóiskolája speciális varázslatának számítanak, annak minden szabálya érvényesül ebben az esetben is
- Induláskor és minden páros szinten, ha alapból is kapnának, egyel több Pszi-pontot kapnak (egy varázsló pl. alapból 8-at, majd minden második szinten 7-et kap)
- A kyr-diszciplínák közül 2-vel nagyobb erősítéssel képesek létrehozni a következő diszciplínákat: Auraérzékelés, Asztrálszem, Mentálszem, Láthatatlanság észlelése

A Könny (Elrair) Hordozója

Reigh Sha-Sibassin könnye minden alkalommal lelkileg instabil, feladásra hajlamos lelket választ hordozójául (Asztrál 12 alatt). Ritkán halk, megfoghatatlan hangon suttog a Hordozónak, s ilyenkor rövid párbeszédre is sor kerülhet, ám gyakorta órákat is kell várni a válaszra. Egyetlen kérdésre megszabott a válasza, máskor a KM fantáziájára van bízva; ez a kérdés pedig a „ki vagy te?" Erre úgy válaszol, ahogy a *többiek*: „ősi hatalom szikrája tebenned."
A Könny a legnehezebben használható, legkorlátozottabb lélekrész, ám a legszélesebb körben használható. Korlátozott, mert ahhoz, hogy a hatalmat előhívjuk, fájdalomkönnyeket kell ontanunk – az örömkönnyek semmilyen képességgel nem bírnak; és korlátozott azért, mert a lentebb felsorolt képességek mind feltételezik a Könny beleegyezését, a nélkül a Könny egyszerű Könny marad.
És most nézzük a játéktechnikai vonatkozásait:

- A Könny minden 15 cseppje 1 Fp-t, minden ilyen 10 Fp 1 Ép-t gyógyít
- A földre zuhanó könnycseppre k100-al kell dobni; 35 alatt megszilárdul, felette apró, smaragdplatán-növény nő belőle
- Megszilárdulva a könnycsepp csillogó igazgyöngynek tűnik, s minden 20 darabjáért 1 ezüst jár (ergo 1 db 5 réz)
- Növényként, ha van ideje megnőni (keserves zokogással kell *táplálni* a növénykét minimum 5+k3 körig, ekkorra vastag indává lesz), képes támadni vagy védekezni, a Hordozó akarata szerint:
  - Támadásra használt smaragdplatán:
    - Ké 20 Té 40 (csapás) ill. 80 (megragadás) Vé 20
    - Ép 2/növekvés köre Fp – (ergo túl kell ütni a megsebzéséhez)
    - Sebzés 1k3 (csapás) vagy 1k2/kör (megragadás, ájulásig tart)
    - Effektív Erő 12+1/növekvés köre
    - A tűz kétszeresen sebzi
  - Védekezésre használt smaragdplatán:
    - Ké 0 Té 10 Vé 45+2k10
    - Ép 3/növekedés köre Fp – (ergo túl kell ütni a megsebzéséhez)
    - Sebzés ---
    - A tűz kétszeresen sebzi
- Minden alkalommal, ha a hordozó sírásban tör ki, 15% halmozódó esély van rá, hogy a lepotyogó könnyek szentelt vizet alkotnak, ilyenkor egy vájatban gyűlnek össze, s Elrair odavezeti a hordozót, s elviteti a „vizet." Ez a szentelt víz kétféle képpen is használható:
  - A támadásra használt szent könny 1k6 Ép-t sebez találat esetén az élőholtakon, s a halál jellemű kívülállókon (pl. démonok vagy a márid)
  - A gyógyitalként felhasznált könny 3+1k3 Ép-t és 10+1k6 Fp-t, továbbá a begyógyított Ép-k kétszeresét gyógyítja Fp-ben.
- A könnyező Hordozó látványa esetén -2-vel Akaraterő-dobást kell mindenkinek tennie, melynek sikertelensége esetén megmagyarázhatatlan, szánalommal vegyes imádattal kell közelíteniük hozzá.

A Vér (Sanquir) Hordozója

Reigh Sha-Sibassin vére minden alkalommal olyan lelket választ, melynek teste élettel teli, mely képes lehet túlélni a hatalmas sebzéseket (Eg 16+, Ép 15+). Ritkán vezeti hordozóját, ilyenkor álmok útján kommunikál vele. Kérdésekre sosem felel, ám az álom végén mindig elhangzik egy mély, torokhangú kérdés: „ki vagyok én?" Erre választ is kap a Hordozó, akár a többi lélekrész esetében: „ősi hatalom szikrája tebenned."
A Vér a legfájdalmasabban alkalmazható hatalom, mivel ezek életre keltéséhez az alkalmazónak vérét kell hullajtania, akár más fegyverével, akár saját kezűleg. A kiontott vér azonban a rengeteg hatalmas előnnyel, emellett számtalan hátulütővel is jár.
És most nézzük a játéktechnikai vonatkozásait:

- A saját kezűleg ejtett sebek látványa (Ép)E Félelem mozaiknak felel meg a jó lények esetében és ugyanekkora E-jű hűségnek a démonok és élőholtak esetében (ők Ép-nyi ME-vel rendelkeznek ellene) (csak TME használható)
- A saját kezűleg kiontott vér megkönnyíti a Vérmágia alkalmazását, mert annak varázslatai (Épx2) Mp-vel olcsóbbak
- Az idegen kezűleg kiontott vért egy óvó vérburokká lehet felépíteni, ekkor annyi SFÉ-hez juthat a hordozó, amennyi Ép-t a harc során idegen kéz által veszített el
- A saját kezűleg kiontott vér képes iszonytató mértékben megnövelni a Hordozó sebzését, minden egyes Ép egy-egy további Ép sebzést jelent a túlütés esetére, ilyenkor a fegyverről feketés vér csöpög alá, míg a Hordozó életben tartja a képességet; az ilyen fegyverrel ejtett sebek folyamatosan véreznek, minden harmadik körben 1-1 további Fp vesztést okozva a sebesültnek; a fegyver csapásonként veszít egy Ép-t, így a plusz sebzés is csökken
- A Vér különleges regenerációs képességgel is felruházza Hordozóját: a vér megivása (akárki vére) a seb felét gyógyítja rajta (2 Ép-s sebből a vér 1 Ép-t gyógyít) mai fajok esetében, mint az ember vagy a félelf; ősi fajok esetében, mint a törpe, az elf, vagy a gnóm, a megivott vér ugyanannyit gyógyít (2 Ép-s sebből 2 Ép-t)
- Az elvesztett vérből a Hordozó képes lesz vérkígyókat létrehozni, akik engedelmeskednek az akaratának.
    - Ké (Ép)x5 Té (Ép)x15 Vé (Ép)x30
    - Ép (Ép) Fp ---
    - Sebzés (Ép) mennyiség levonódik az Erőből, a Gyorsaságból, az Ügyességből + (Ép)x2 Fp sebet okoz
    - SFÉ nem érvényesül ellene
    - Minden második harci körben veszít egy Ép-t, így gyengül
- A vérivókon háromszoros hatással van a Hordozó vére, továbbá (Épx5)E Vágy mozaiknak felel meg a hatása; vágynak a megszerzés után, vágynak az újbóli táplálkozás után
- A Hordozó által szerzett sebek nagyon csúnyák, minden 15. Ép eggyel maradandóan csökkenti a Szépséget; a Gyógyítás varázslattal begyógyított sebek is hagynak heget maguk után

A kaland eseményei vázlatosan

I. kvartett – A Kezdetek

a, Megbízatás a kristályhármas (gemtres) megszerzésére
b, Találka Akedi Misuhide Kita szuke nemessel; ajánlat A Könny Hordozójára
c, Quator al Ihaon (kráni vámpír) feltűnése; A Vér Hordozója kell neki
d, Ködfívérek támadása Seur Akhis megbízásából

II. kvartett – Toronhoz túl közel

a, Allina Aldara, Morgena Angyalának feltűnése az Árny Hordozójának titkáért
b, A Könny, az Árny, a Vér és a Hang kinyilatkozása
c, Akedi Misuhide Kita véres kísérlete A Könny Hordozójának elrablására
d, A Vérköpők Tharr-szektájának kísérlete A Vér Hordozójának megszerzésére

III. kvartett – Végjáték

a, Kapu a Fendor-tengerre; toroni csapda
b, Altemor Tanaer smaragdmágus megjelenése a Hordozók megsegítésére
c, Az atlar-szigeti Weila-templom megtalálása
d, Reigh Sha-Sibassin anyr visszatérése; a gemtres megszerzése

A kaland helyszínei vázlatosan

I. kvartett – A Kezdetek

a, Doran, majd Erigow, az Oroszlán fogadó
b, Erigow, az Oroszlán fogadó
c, Erigow, az Oroszlán fogadó
d, Dwyll Unió, Seulei városához közeli rét és erdő

I. közjáték – I. és II. kvartett

a, Dwyll Unió, Seulei városa, az Ősz Koronája fogadó

II. kvartett – Toronhoz túl közel

a, Dwyll Unió, Seulei városától indulva, Ranil kegye iburn
b, Dwyll Unió, Vinali-tó, Lertur szigete
c, Dwyll Unió, Gashún-folyó partja, Alren városa, Napfény vendégház
c-d közjáték: Gashún-folyó, Barrige-folyó – Anublie-tavak csatlakozás
d, Anublie-tavak, Yprelior városa

III. kvartett – Végjáték

a, Anublie-tavak, Fendor-tenger
b, Fendor-tenger
c, Fendor-tenger, Atlar szigete
d, Fendor-tenger, Atlar szigete, Weila-templom, titkos barlang

I. kvartett – A Kezdetek

Egyből két lehetőség van a bemesélésre, az egyik az, ha valamelyik karakter Doran varázslója, a másik pedig értelemszerűen akkor áll fenn, ha nem az.

Doran varázslójaként a karaktert az egyik mester keresi meg, egy ismert személyiség, Nichen Sineas, aki a Természetes Anyagok Mágiájával és Drágakőmágiával foglalkozó varázslók egyik neves személyisége, nevére felfigyelnek a déli kontinensfél varázslói is. Az Északi Szövetségben két műve is közkézen forog, cím szerint: *Kis Északi Drágakőtan* illetve a *Mozgásban*. Az előbbi értelemszerűen a drágakövek hatásával és az esszenciakészítés tudományával foglalkozik, mintegy hatszáz oldal terjedelemben, az utóbbi „csupán" százötven oldal, s az anyagi halmaz különböző részeinek megváltoztatását tárgyalja szétválasztás nélkül, mint például egy élő rózsafa-virág színének megváltoztatása feketévé anélkül, hogy letépnénk. A karaktert szépen, baráti, nyugodt hangon kéri meg egy kisebb feladat végrehajtására. Kér, és nem parancsol, ámde ez a kérés amolyan visszautasíthatatlan gesztus, a karakterben fel sem merülhet, hogy ellenszegül, esetleg nekromantaként, ekkor azonban Sineas mester felmutatja Rever Daitar mester írását, az egyik nagyobb hatalmú dorani nekromantáét, amiben ő aláírásával támogatja a feladatot és kifejti, hogy rossz néven venné, ha visszautasítanák. Ez már elegendő rábeszélés, a karakter bele kell, hogy egyezzen még a feladat tényleges elmondása nélkül is. Amint kimondta beleegyezését, a mester megkönnyebbülten felsóhajt, majd elmondja, hogy mi is lenne a kis feladat. Több térkapun át – Toron hatásának elkerülése végett – egy kis csapattal a Fendor-tengerre jutva Atlar-szigetének ősi templomában egy Fürkész segítségével megtalálni egy kristályhármast, egy gemtres-t, ahogy ő mondja, ami megkönnyíti majd a TAM használatát, hiszen, mint elmondja, a benne foglalt opál-peridot-szerpentin hármas olyasfajta összekapcsolását lehet vele elérni kevés mágikus hatalom felhasználásával, ami egy szempillantás alatt változtatja a célpontot egy kába hangyává, ahonnan aztán a TAM mesterei könnyedén variálhatnak vele. Visszafelé szintén térkapuval kell jönniük, ám ez már egyenest Doranba vezet majd, hiszen tudni fogják a pontos helyét, mivel a Fürkész hátlapjára elhelyeztek egy zóna varázsjelet, mely az egyik Térmágiával foglalkozó magiszter lenyomatát viseli. Hogy a Fürkész miként hangolódott rá, nem tudják, ám a Szimpatikus Anyagok Mágiájának egyik mestere, Ribal Umro szerint még a kyr időkben történhetett mind a gemtres létrehozása, mind pedig a Fürkész ráhangolása. A kis csapat, aminek tagjai a hallgatóval tartanak majd, az Erigow városában található Oroszlán fogadóban várják majd őt. Sineas mester nyomatékosítja a tanoncban, hogy bármilyen különös és bármilyen származású is legyen a csapat, mindenképpen velük kell tartania, s nem feltétlen kell megkérdezni, ki miért van ott. Mindenképpen elmondja azt is, hogy az útvonalat előre nem mondják el neki, mivel így elkerülhetővé válik az, hogy az esetleges sikertelenség esetén az információ egésze az ellenség kezére jusson. Minden térkapu után időben megkapják a következő térkapu indulási helyét, s ott megmondják nekik a térkapu párjának helyét. Annyit elmond, hogy az első térkapu az erigowi Kapuk Csarnokába vezet majd. Ezt letudva sok szerencsét kíván, s elhagyja a szobát, ha nincs további kérdése a hallgatónak. Ha van, arra sietősen és kelletlenül bár, de válaszol, majd kisiet, az asztalon hagyva maga után egy Fürkészt (ETK 391).

Ellenkező esetben, azaz ha egyetlen karakter sem tanulója a dorani varázslóiskolának, a feladat egyszerű, az Oroszlán fogadóba, Erigow városának legnagyobb fogadójába kell beszervezni őket valami módon; legegyszerűbb megszabni, hogy ide szóljon az előtörténet, vagy a karaktereknek legyen valami alapvető céljuk az Északi Szövetég szívében. A karakterek visszautasíthatatlan megbízást kapnak egy levél formájában Dorantól, hogy segítsék a majdan megérkező követet, Malor Azadyr személyét. A visszautasíthatatlan mivolt abban rejlik, hogy a levélen lévő pecsét Kisugárzó Varázsjellel van ellátva, így a pecsét megérintésekor (márpedig a megtöréshez meg kell érinteni) 40-80E (a megbízott pajzsainak függvényében) Hűséget és ugyanekkora Szeretetet sugároz Doran irányába. Így be van biztosítva a hűség és a tettvágy, s nem kétséges, hogy elfogadtatik-e a nagylelkű ajánlat. A levélben le van írva egyébiránt a feladat lényegi mivolta – kísérni és szükség szerint védelmezni a dorani követet –, az, hogy milyen kérdésekre várhatnak választ – ergo benne van, hogy az úti célról hiába kérdezik –, s az, hogy milyen jutalomra számíthatnak – 80 arany fejenként.

Az Oroszlán fogadóban rövid ismerkedést játszhatnak le a karakterek, a követ megtudja telepátia útján, hogy csak másnap mehet tovább – akkor nyitják meg a megfelelő kaput a terület biztosítása mellett – és hogy a térkapu helye ismételten a Kapuk Csarnoka, a részletekről majd a Csarnok kapujában tájékozódhatnak.

Alig fél órát ücsörögnek a karakterek a fogadóban, mikor, kevéssel napnyugta előtt, egy keleti vonásokkal megáldott férfi nyit be kíséretével, ami egy testőrt jelent.
Rendkívül illedelmes, mikor odaér, mélyen meghajol, majd bemutatkozik. Ő Akedi Misuhide Kita, a Kita klán *taicho*ja. Bemutatja testőrét is, Tensin Katori Kita-t, aki neve hallatán csak halványan biccent, arca rezzenéstelen marad. A fogadtatástól függetlenül megkérdezi, helyet foglalhat-e, ám a választ már nem várja meg, leül. Tensin állva marad, rézsútosan a háta mögött. Ha nincs ott szék, az egyik közeli üres asztaltól széket húz magának. A kicsit késve kisiető fogadóstól egyszerű zöld teát kér.

Nem szól semmit, amíg meg nem kérdezik, mit akar, ekkor halványan elmosolyodik, és körbehordozza tekintetét a társaságon. A Könny Hordozóját keresi, vajon, melyik lehet az, ámde ránézésre képtelen megállapítani, ezért eldönti, egyből a dolgok közepébe vág, s kijelenti, hogy neki szüksége van arra a személyre, aki képes könnyét gyönggyé szilárdítani. Elmondja, hogy felesége, Notassa-san, arra kérte házasságuk tizedik évfordulójára, hogy vigye el neki ezt a személy, akiről álmában hallott. Elmondja, hogy az utóbbi néhány hónapot kereséssel töltötte, s hogy végül egy Sziansor-jós mutatta meg neki a helyes utat, miszerint itt, e távoli hercegségben, melyet Erigownak neveznek majd a helyiek, egy Oroszlánhoz címzett fogadóban majd megtalálja e személyt. Elmondja, hogy százötven arany *magiruru*val fizetne érte, csupán annyit kér, hogy adják át neki a személyt. Benne fel sem merül, hogy visszautasítják majd, vagy hogy megdöbbenést kelt az ajánlata, vagy akár hogy magának az átadandó személynek is lenne ellenvetése. Legalább fél órán keresztül próbálja a legkülönbözőbb indokokkal meggyőzni a karaktereket, hogy adják el neki a személyt, még cserét is ajánl, négy szuke örömlányt adna érte, akik éltük végéig csak a karakterekéi lennének, testileg, lelkileg egyaránt. Persze az ajánlat csődbe kell, hogy menjen, így Akedi bosszúsan, az első csatát elvesztve távozik a fogadóból,

de már kimenetel közben azt tervezi, hogy miként teheti rá majd kezét az évfordulós ajándékra.

Ha a karakterek valami oknál kifolyólag belemennének az ajánlatba (ki tudja...), hangsúlyozzuk nekik, hogy nem az emberkereskedelem a legfőbb vágyuk, hanem az, hogy Doran követét kísérjék, aki azonban az erkölcsök képviseletében nem fogja engedélyezni a vásárlást, akár JK a követ, akár nem.

Az események lecsengése után a karakterek nyugovóra térhetnek, az Oroszlán fogadóban mindjüknek van külön szoba foglalva, illetve kérés szerint kétágyas, háromágyas, vagy franciaágyas szobák is rendelkezésre állnak. Fontos, hogy a szobák egymáshoz közel vannak – ha (gonosz) KM-ként nem rendezed másképp, egymás mellett.

Az egyik karakter számára – akit A Vér Hordozójának választottál – nem hoz megfelelő nyugalmat, sőt, talán az egész csapat nem tud majd aludni egy Éjközépkor elkezdődő esemény miatt. A Vér Hordozója nem tud aludni, forgolódik, úgy érzi, mintha figyelnék, s tizenöt-húsz perc után ez már rendkívül zavaróvá válik, természetes, hogy ellenőrzi a szobát csak a lelke megnyugtatása végett. Az ablakban ülve megpillantja Quator al Ihaon személyét, de első ránézésre nem látni rajta, mit akar. Sejtelmesen mosolyog és simogatja az ablakpárkányt.

Ha megtámadják, felnevet, és légies alakot ölt, majd beszélni kezd, kacag a támadásokon – kacag, amíg meg nem sebzik egy mágikus vagy félmágikus fegyverrel, ekkor azonnal küzdeni kezd. Beszédében elmondja, hogy a Vér Hordozójára (az illetőre rámutat ha van más is a szobában, hisz nem tudja, hogy ő Weila anyrjának vérét hordozza) van szüksége, és az egész fogadót szívesen lemészárolja, az inkvizícióval nem törődve, hogy hozzájusson, ezért érdemesebb lenne odaadni neki. Nem sokat akar beszélni, nem azért jött, képességeit a legteljesebb mértékben latba vetve száll harcba a csapattal vagy a Hordozóval – egyedül legyőzni meglehetősen kis eséllyel lehet. Haláláig harcol, a Vér Hordozójának vére ugyanis megbontotta elméjének rendjét, annyira vágyik már a következő néhány kortyra, hogy a saját testi épségével sem törődik.

Legyőzése után a karakterek nyugodtan alhatnak – ha mernek ezek után – nappalig, reggel a fogadós kissé távolságtartóbban közelít feléjük, több vendége panaszkodott ugyanis az éjjeli zajokra, fegyvercsörgésre, kiáltozásra.

A Kapuk Csarnokába a Tudás órájában várják a karaktereket, a hatalmas, kupolás épület bejáratánál egy papi csuhát viselő, barátságos, őszülő alak (ál-Adron-pap, valójában a Ködfívérek kémje, aki félreállította az eredeti vezetőt és kiszedett belőle minden fontos információt némi méreg segítségével) vezeti őket egy-két termen és folyosón végig, közben nem beszél semmit, csupán ha van kétes jellemű (minden nem Élet vagy Rend) a csapatban, jegyzi meg: „Dorannak is furcsa szolgái vannak manapság.” A térkapu egy kisebb, alig két méter magas, kékesen villózó kapu egy kis szobában van, tíz ember már nem nagyon férne el benne. Megtudják, hogy a Dwyll Unió-béli Seulei városához közel érkeznek majd meg (a makacs dwoonok nem engedték ugyanis a városukba nyitni a kaput), a Vinali-tó partjára, s az érkezés

helyéről egy dwoon elvezeti majd őket az Ősz Aranykoronája nevű fogadóba. Átkelési díjat nem kell fizetniük, ha rákérdeznek az okra, válaszként csak annyit kapnak: „Doran Sineason keresztül állja."

A kapun átlépve egy kis, kör alapú szobába érnek, egy nyitott ajtó vezet kifelé; kinézve a Vinali-tó zöldes vizét, néhány halászbárkát és a felszínén csillogó napsugarakat látják, illetve a partot, melyet itt vastag, zöld fű fed. Egy olyan szeglete ez a Vinali-tónak, melyet nem mocsár határol. A város nem látszik.

Kilépve a látvány jelentősen változik. A kis, kör alakú épület, kintről látszik, alig kétember magas (három és fél méter), teteje akár egy bástya. A tisztást több helyen vér áztatja, a bástyaszerű tetőről három férfi lóg, felkötve, több sebből véresen. Ők a fogadóbizottság. A lehangoló látványt a közeli, fenséges kikötőváros látványa sem dobja fel, és még kevésbé az a tény, hogy a tisztást egy erdősáv veszi körbe, meghatározhatatlan vastagságban, s a város eléréséhez mindenképpen át kell vágni rajta.

Az erdőben Észlelés-próbát kell tenniük a karaktereknek, az itt elrejtőzött Ködfívérek csapdáinak felfedezésére, -1-gyel (a Hatodik Érzék +1-et, a Képességjavítás-látás +2-t ad a próbára). Sikertelenség esetén két karakter áldozattá válik. Dobjunk k3-mal, 1 és 2 esetén egy egyszerű hurokcsapda, ami felrántja őket fejjel lefelé, lábuknál megkötözve, 3 esetén egy négy méter mély veremcsapdába zuhan a karakter, 2k6-ot sebződve, a sebzés csökkentésére Esés-próbával nincs lehetőség, nincs elég hely ugyanis. A csapdák aktiválásakor vagy felfedezésekor támadják meg a karaktereket a Ködfívérek. Kilencen vannak, mindegyikőjük lesből támad távolsági fegyverrel (mérgezett könnyű számszeríj (1k6+1 50 méterig) - 5. szintű idegméreg, siker: +1k10 Fp, sikertelen: k3 kör ideggörcs (harc bénultan) és a görcs minden körében 1k10 Fp; Fp-k elfogytával ájulás), majd egy-egy lövés után újra síri csend lesz úrrá a tájon, melyet maximum a sebesültek nyögése törhet meg. Ha a karakterek szétszóródnak, vagy eléggé szétziláltnak tűnnek, fél perc múlva (3 kör) kézifegyverrel támadják meg a társaságot, mérgezett késekkel harcolnak. Ha nem szóródnak szét, akkor a támadás előtt még egy újabb mérgezett vesszőt küld mindegyik a karakterek felé, s csak aztán támadnak ténylegesen.

Legyőzve őket a karaktereknek szabad az útjuk egész a városig, itt bárkitől megkérdezve megmondják nekik, hogy hol az Ősz Aranykoronájához címzett fogadó, illetve szükség szerint a Ranil-templom illetve a felcser.

A fogadóba érve véget ér az első kvartett.

Malor Azadyr, Doran követe

5. Tsz-ű varázsló, a TAM-ra specializálódva; jellem: rend; vallás: nem jellemző

A 40 éves férfi gyermekkora óta tagja a Doran Iskolának, több fontosabb feladatot is bíztak már rá, általában a mostanihoz hasonló követségi illetve küldöttségi problémákat oldott meg, miket a Szövetséghez és az Iskolához fűződő határtalan tiszteletéből és szeretetéből kiindulva vállalt el, s fel sem merült benne, hogy innen nagyon nehéz lesz továbblépnie. Mindenben tökéletesen egyetért mesterével, Sineas magiszter úrral, s ha róla kérdezik, bőbeszédűen és mély áhítattal beszél. Minden más esetben inkább megfigyel, ám ha cselekedni kell, nem marad a többiek mögött. Beszéde lassú, kimért, hangjában bölcsesség lakik.

Megjelenés és harcmodor: a bölcs férfi átlagos magasságú, 173 cm, sovány, a testével nem törődik, miért is tenné. Gesztenyebarna, vállig érő haja és hasonló színű szemei vannak. Általában egyszerű ujjast visel, könnyű posztóból, aranysárga színnel és vörös szegéllyel. Botja egyszerű, göcsörtös tölgyfából készített bot, végében egy kis aranygömb van fa foglalatban. Harcban mindenképpen varázsol, általában ellenfelei ruhadarabjaival manipulál, vagy a környezetet befolyásolja kissé némi mágia segítségével.

E: 10 **Ü:** 14 **Gy:** 12 **Áll:** 12 **Eg:** 13 **Sz:** 12 **Int:** 17 **Ak:** 16 **Asz:** 16 **Műv:** 17

Ép: 8	**Mp:** 50	**MME:** 44
Fp: 40	**AME:** 44	Ψ**p:** 38

Képzettségek:

Fegyverhasználat:	Sebgyógyítás (Af)	Heraldika (Af)
Tőr (Af)	Élettan (Af)	Lovaglás (Af)
Pszi (Kyr)	Legendaismeret (Af)	Politika (Af)
Írás/olvasás (Af)	Történelemismeret (Af)	Lélektan (Af)
Ősi kyr nyelv (Af)	Rúnamágia (Af)	
Alkímia (Af)	Etikett (Af)	

Nyelvek:

Erv (5)	Toroni (4)	Ilar (3)
Közös (5)	Dwoon (3)	

Fegyver	**Tám/kör**	**KÉ**	**TÉ**	**VÉ**	**Sebzés**
Tőr	1	31	31	100	1k6

Akedi Misuhide Kita, enoszukei nemes

2. szintű harcművész/8. szintű pap; jellem: rend, halál; vallás: Kaoraku

A negyvenöt éves férfi felesége kérésére hagyta el Enoszuke földjét, hogy elvigye neki a Könny Hordozóját, s e személyt minden áron meg akarja szerezni. Bármi áron. A Kita klán taichoja, vezetőjeként nem ismeri a kudarc fogalmát és nem tűri, ha ellent mondanak neki. Az önvédelem érdekében elsajátította a Dart-nid-kinito technikáit, így puszta kézzel is képes megvédeni magát. Mivel a szellemiséget nem volt képes tökéletesen elsajátítani, húsz éves korától már maga gyakorolt csak. Sárkányimádata már gyermekkorában kitűnt, s minden előzetes felkészítés nélkül felvételt nyert egy szerzetesi rendbe, ahol Kaoraku-papot faragtak belőle. A tökéletesedés útjának végét nála a Kita klán megalapítása jelentette, amire nagyon is büszke.

Megjelenés és harcmodor: Akedi taicho a haját általában varkocsba fogva hordja, mely így hátközépig ér, egyenes szálú, fekete. Enoszukeinek magas, egy átlagember magasságával rendelkezik, 177 cm. Kimonót visel, szuke selyemből, vajszínben, vörös szegéllyel, vörös övvel átfogva. Hátán egy fekete skorpió, körülötte egy fekete keleti sárkánnyal. Jobb fülében egy kis, aranyból készült, sárkányt formáló fülbevalót (szent szimbólum). Szemei sötétek, vágottak, arcát borotválja. Ajkai vékonyak.

E: 13 **Ü:** 15 **Gy:** 16 **Áll:** 14 **Eg:** 14 **Sz:** 14 **Int:** 17 **Ak:** 17 **Asz:** 17 **Műv:** 16

Ép: 8	**AME:** 58	Ψ**p:** 51
Fp: 93	**MME:** 58	**Mp**: 72 (Lélek, Halál)

Képzettségek:

Vakharc (Af)	Etikett (Af)	Lélektan (Mf)
Fegyvertörés (Af)	Kultúra (szuke – Af)	Emberismeret (Mf)
Pszi (Slan)	Szexuális kultúra (Af)	Lefegyverzés (Af)
Lovaglás (Af)	Írás/olvasás (Af)	Hadvezetés (Af)
Úszás (Af)	Vallás (Kaoraku – Mf)	Hajózás (Af)
Futás (Af)	Történelemismeret (Mf)	Úszás (Af)
Sebgyógyítás (Af)	Éneklés/zenéles (Af)	Élettan (Af)

Százalékos képzettségek:

Mászás (20%)	Esés (65%)	Ugrás (44%)

Nyelvek:

Szuke (5)	Niarei (5)	Közös (5)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Ököl	1	54	74	128	1k3+1
Slan-tőr	1	63	84	128	1k6+1

Tensin Katori Kita, Akedi taicho testőre

7. szintű kardművész; jellem: rend, halál; vallás: Kaoraku

Tensin teljes életét arra tette fel, hogy Akedi kapitányt óvja, akár az élete árán is, s parancsait vakon követi, még ha nem is ért velük egyet, hamar bemeséli magának, hogy mégis egy a céljuk. Nagyon ritkán mond ellent, ilyenkor is hosszasan meggondolja, s halkan, óvatosan mondja ki, amit gondol. Az úrnővel megromlott a kapcsolata, mikor az közelített hozzá, de ő visszautasította – nem kapott parancsot arra, hogy engedjen a csábításnak – de hűségét mi sem mutatja jobban, hogy elsőként, önként vállalkozott a messzi Ynevi feladatra.

Megjelenés és harcmodor: tipikus szukénak mondhatná bárki Tensin kutaicho-t, hiszen alacsony (164 cm), finom csontozatú, sárgás bőrű, erősen vágott, sötét szemű és egyenes szálú, fekete haja van, melyet tüskésen hord. Feltűnően jóképű, fekete körszakállat visel, ajkai vékonyak. Vörös fejkötőjén fekete skorpió, a Kita klán szimbóluma. Akedi taichohoz hasonlóan ő is vajszínű, vörös szegélyű selyem köntöst visel, ám azzal ellentétben ő fekete övvel köti át a ruhadarabot. A tárgyalásra oldalán Slan-tőrrel érkezett, éjfekete tokban, vörös-fekete markolattal, arany karvédővel.

E: 16 **Ü:** 17 **Gy:** 18 **Áll:** 16 **Eg:** 14 **Sz:** 16 **Int:** 15 **Ak:** 16 **Asz:** 16 **Műv:** 13

Ép: 8 **AME:** 47 Ψ**p:** 41
Fp: 79 **MME:** 47

Képzettségek:

Ökölharc (Af)
Birkózás (Af)
Vakharc (Mf)
Slan-kard (Mf)
Slan-tőr (Af)
Hosszúíj (Af)
Fegyvertörés (Mf)
Hadvezetés (Af)
Pszi (Slan)
Etikett (Af)
Lovaglás (Mf)
Úszás (Af)
Futás (Af)
Szexuális kultúra (Af)

Százalékos képzettségek:

Mászás (30%) Esés (100%) Ugrás (26%)

Nyelvek:

Szuke (5) Közös (4)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Slan-kard	2	52	92	121	1k10+2
Slan-tőr	2	48	76	105	1k6+2
Hosszúíj	2	47	13	110 méter	1k6+1

Vértezet: kardművészvért, SFÉ 4 MGT 2, a tárgyaláskor nem viseli, csak az elrabláskor

Quator al Ihaon, kráni vámpír

Jellem: káosz, halál; vallás: Ranagol

Quator a Dúlás idején kráni pusztítóként harcolt az élvonalban, részt vett Pyarron ostromában, látta az alázuhanó Gömbszentélyt s a gyönyörűen lángoló várost. Jutalmul öröklétet kapott, de Kránba nem tért vissza soha, úgy vélte, a Sötét Birodalmon kívül jobban szolgálhatja majd a Kosfejes Úr érdekeit, és jobban a kedvében jár, ha hithű pyar, erv, dwoon vagy shadoni papokat, lovagokat, inkvizítorokat gyilkol. A csapatot a Vér Hordozójáért támadja meg, s nem ismer kegyelmet.

Megjelenés és harcmodor: hosszú, csapzott fekete haja és enyhén vágott, sötéten csillogó szemei van. Jóképű, éles vonásokkal megáldott nemesnek tűnik fekete zsinórral díszített hasonló színű selyemingével, bőrnadrágjával és lábbelijével. Ajkai vékonyak, gyakran húzódnak gúnyos mosolyra. Bőre kreol színű, viszonylag magas (188 cm), arányos testfelépítésű. Vicsorog-vigyorog harc közben, s krániul ecseteli, hogy mit csinál majd a hullákkal, ha vége, miközben hosszú karmaival hatalmas csapásokkal harcol.

E: 20 **Ü:** 20 **Gy:** 20 **Áll:** - - **Eg:** - - **Sz:** 16 **Int:** 18 **Ak:** 18 **Asz:** 18 **Műv:** 18

Ép: 40 **AME:** immunis
Fp: nincs **MME:** immunis

Képzettségek:

Ökölharc (Mf) Hadvezetés (Af) Szexuális kultúra (Mf)
Fegyvertörés (Mf) Etikett (Mf)

Nyelvek:

Kráni (5) Erv (4) Gorviki (3)
Közös (5) Shadoni (4) Toroni (3)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Ököl	2	32	80	120	1k6+5

Minden, a Bestiariumban leírt képességnek birtokában van, amivel egy „átlagos” vámpír rendelkezik (ld. 95.o)

Ködfívérek, támadó fejvadászok

4. szintű fejvadászok; jellem: halál; vallás: Tharr és Ilho-mantari; 9 fő

Seur Akhis megbízásából a Ködfívérek klánja kilenc fejvadász küldött a Vér Hordozójának foglyul ejtésére. Mindannyian hűségesek klánjukhoz és parancsolójukhoz, és nem futamodnak meg, csak mágia hatása alatt. Az erigowi Kapuk Csarnokában megtudták, hogy hova jönnek a kalandozók, s a klán varázslója átsegítette őket a tisztásra. Itt végeztek a dwoon követekkel, még egy jó fél órával a karakterek megérkezése előtt, majd az erdőben több helyütt egy-egy csapdát helyeztek el, illetve a dwoon vadászok által használt veremcsapdákat tisztogatták meg és helyezték újra használatba. Felajzott számszeríjjal bújtak meg a legkülönbözőbb helyeken: fák ágain, egy-egy veremben, bokrok gyűrűjében. Rejtőzésük itt 100%, ebből 40% mágiából származik, így nem vehetik észre őket a kalandozók.

Mindjük a terepnek megfelelően álcázta magát, levelekkel, zöld, barna illetve fekete festékkel mázolta ki arcát, földdel koszolta be ruháját, hogy tökéletesebb legyen a rejtés.

E: 15 **Ü:** 15 **Gy:** 16 **Áll:** 16 **Eg:** 14 **Sz:** 11 **Int:** 13 **Ak:** 14 **Asz:** 12 **Műv:** 11

Ép: 10 **AME:** 18 **Ψp:** 16
Fp: 55 **MME:** 20

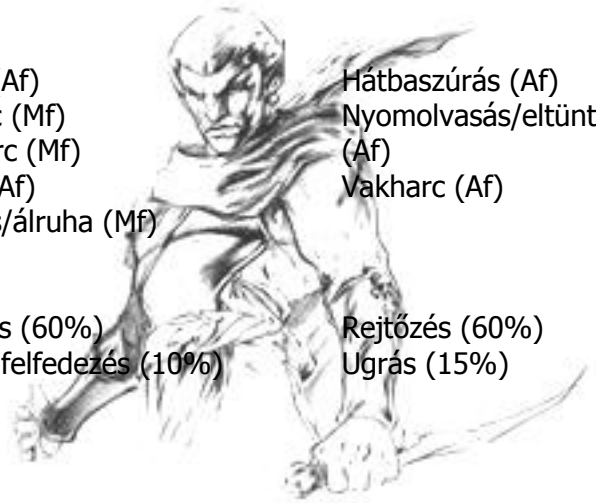
Képzettségek:

Ökölharc (Mf)	Úszás (Af)	Hátbaszúrás (Af)
Késdobás (Af)	Belharc (Mf)	Nyomolvasás/eltüntetés (Af)
Kés (Mf)	Földharc (Mf)	Vakharc (Af)
Pszi (Af)	Futás (Af)	
Csapdaállítás (Mf)	Álcázás/álruha (Mf)	

Százalékos képzettségek:

Mászás (30%)	Lopózás (60%)	Rejtőzés (60%)
Esés (15%)	Csapdafelfedezés (10%)	Ugrás (15%)

Nyelvek:
Toroni (5)



Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Ököl	2	35	52	102	1k6+2
Kés	2	44	72	112	1k5+3
Kö. nyp.	1	37	21	50 méter	1k6+1

Vértezet: Sodronying, SFÉ 3, MGT 1

II. kvartett – Toronhoz túl közel

A fogadóba lépve újabb telepatikus üzenet érkezik a doraninak, aznap naplemente után közvetlenül el kell elhagyniuk a várost egy hajón – Ranil kegyén –, ami majd elviszi őket egy kis szigetre, Lertur szigetére, a tavon, amelynek közelében majd időben megkapják a további utasításokat.

A fogadóban semmi különös nem történik, a dwoonok szokás szerint barátságtalanok, ha az öltözékük véres és szakadt, aminek valljuk be, elég nagy az esélye, még inkább azok. A fogadós egy tipikus dwoon, zömök, izmos férfi élete delelőjén, (harmincöt év kb.) mézszőke, rövid haja és barna szemei vannak. Vonásai darabosak, termetes férfi. Hangja mély, rekedtes, és barátságtalan. Szobákat 10-10 rézért ad fejenként, mely szobák tiszták, de szegényesen bútorozottak, egy ágy, egy kis éjjeli szekrény, és egy fogas van bennük mindössze. Ételt 2-2 rézért kapnak, italt pedig 1 réztől 5 rézig, attól függ, milyet kérnek.

Naplemente után a karakterek előbb-utóbb a kikötőbe kerülnek, leginkább a dorani követ unszolására. A Ranil kegye egy iburn, egy kétárbocos, gálya stílusú hajó. Hossza húsz láb, szélessége öt láb, kétfedélzetes, 15 pár evezővel is rendelkezik. A hajó maga gyönyörű, a felmagasodó orrtőke egy meztelen, tollas szárnyú angyalt formáz, kezei közt egy csecsemővel. A hajó színe világosbarna, lakkozott fája feltételezhetően fenyő; vitorlái hófehérek, rajtuk egy-egy hatalmas napkoronggal, melyek szinte világítanak az éjszakában. A hajó fedélzetén tíz-húsz ember teng-leng a karakterek megérkezésekor, ők a matrózok. Fegyverzetként két katapultot (az árbocok tövében) és egy ballisztát (az orrban) kell megemlíteni. A taton egy tűzköpő van elhelyezve.

A kapitány, Nirkin Laur, – aki semmiképp sem lehet dwoon, hisz akkor nem indulna útnak éjjel – kedves, barátságos a karakterekkel, megmutatja nekik a hajót, hiszen ki tudja, meddig kell rajta maradniuk. Megmutatja a kapitányi kabint, a saját kabinjaikat (ezek az első szinten vannak), majd lemenve a második fedélzetre az evezősök helyét, elmondja, hogy nekik ez a munkájuk, miként a paraszt a földet műveli, s hogy ezért kapnak pénzt; megmutatja nekik a hatalmas étkezőt, a konyhát, s végül a raktárt, ahol néhány hordó rum, búza, hal, és néhány lezárt doboz áll.

A hajó végigmutatása után a kapitány elmondja, hogy még egy utast is vár, egy bizonyos Alliana kisasszonyt, és hogy nem tudja, mikor érkezhet meg, ezért javasolja a karaktereknek, hogy térjenek nyugovóra kabinjaikban, majd felébreszti őket, amint meglátják Lertur szigetét.

A karakterek, ha nyugovóra is térnek, nem tudnak aludni – kivételt képeznek azok, akiknek a hajózás legalább Af-on megvan, ők többször felriadnak az út során, míg azok, kik a képzettséget Mf-on bírják, nyugodtan végigalusszák az utat.

Akik nem tudnak aludni, már most találkozhatnak a gyönyörű Allianával, aki kissé tartózkodó, de ez sokkal kívánatosabbá teszi. A nő szívesen válaszol bármilyen neki szegezett kérdésre, sőt, a legnagyobb szépségű, ébren maradt karakterrel beszélgetésbe is elegyedhet; ha minden férfi alszik, Nirkin kapitánnyal beszélget.

Egyetlen kérdésre nem felel hosszan, ami jövetelének céljára vonatkozik; erre egyetlen kyr szóval felel: „Quassommessire” (Árnymester ~ Az Árny Hordozója).

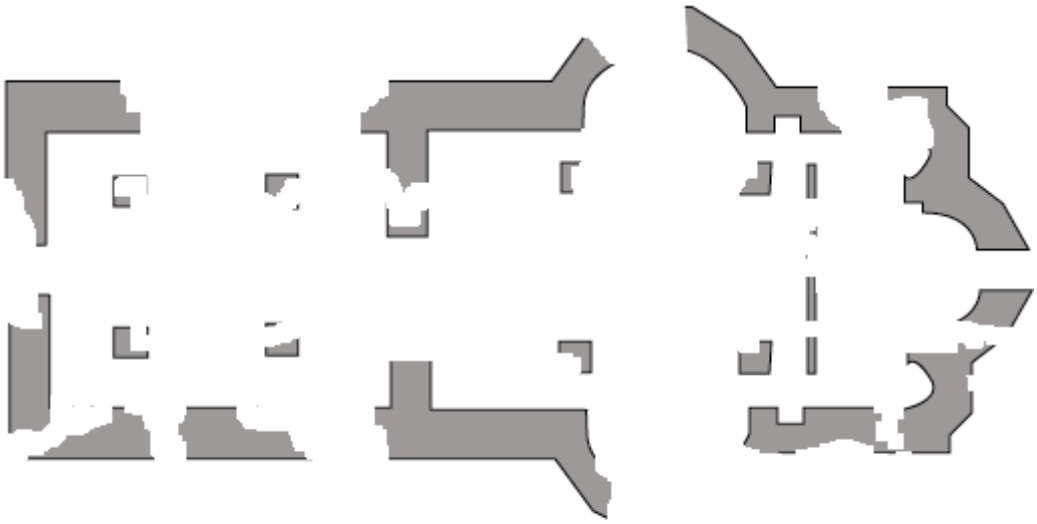
Alliana nem cselekszik, inkább megfigyel, próbál meghallani dolgokat, nem feladata harcolni senkivel, sem félreállítani senkit, ha azonban Morgena nevét bárki is óvatlanul ócsárolni merné, az elkövetkező éjjelen szörnyű álma lesz, minek következtében kialvatlanul, fáradtan ébred majd. A nő egyébiránt a csábítóknak is enged, egyikőjüket beengedi ágyába, s elkényezteti – így remél pártfogókat szerezni, ha mégis harcra kerülne a sor. Rendkívül kedves mindenkivel, különösen miután megtudja, hogy ki a Quassommessire, akkor vele, őt négyszemközt megkérdi, hogy miként képes ő az árnyakat befolyásolni, s nem tágít, míg nem kap kielégítő feleletet. Ha meg nem hal, egész a modul végéig, a Weila-templomig kíséri a karaktereket.

A szigettől fél órányi hajóútra Nirkin felkelt mindenkit, aki aludt esetleg, s nem sokkal ezután a dorani megkapja az újabb utasítást: a sziget egyetlen romjához kell menniük, egyenesen a közepén, ott megvárni a nappalt, s a sziget oldalában lévő félig elárasztott barlangban egy tengeri kapun továbbhaladni a Gashún-folyóra.

A sziget maga a következőképpen néz ki, rajta minden fontos dolog:

A bokrokkal tarkított, kis sziget (voltaképpen egy formátlan alapú domb a tavon) legmagasabb pontján áll a rom, messziről lehet látni, egy szentély lehetett hajdanán, még a kyr időkben, kis földút vezet fel, bár már benőtte a moha és a fű, nehéz megtalálni, ám Nirkin kapitány szívesen mutatja az utat. Emberei a Ranil kegye közelében maradnak, öt matrózzal tart a karakterekkel, mivel ő is kíváncsi a romra, mivel rég látta, majd egy éve, és a rom minden évben más képet mutat – egyre több a gyom, egyre több a moha, egyre romosabb, egyre ősibb. Alliana izgatottan halad a karakterekkel, újabb hely, ahol talán közelebb kerülhet istenéhez.

A rom alaprajza:



A szentély mészkőből építtetett hajdanán, legnagyobb hossza negyven méter, legnagyobb szélessége tizennyolc méter. A tetőt már rég elmarta az idő vasfoga, a márványpadló repedezett, a kövek között moha nő, a márványlapok közül gyomnövények törnek elő, a bejárati falat teljesen belepte a borostyán, az oszlopok omladoznak, porlanak, és minden az elmúlást sugallja, még a gyönyörű oltár is, amin egy-egy faragás halvány nyoma látható még, de konkrét formákat kivenni már nem lehet; a falakon ugyanez a helyzet – egy-egy nyom, de konkrétum sehol.

Annak ellenére, hogy ennyire lehangoló a látvány, a Hordozóknak valahogy mégis különös érzése támad: mintha otthon lennének, mintha végre ott lennének, ahol lenniük kell, mintha erre vágytak volna egész életükben. És fáradtnak, szörnyen fáradtnak érzik magukat.

A Hordozók álmodnak. Megálmodják a Prológus első fejezetét, ahogy volt, amit az anyr érzett, ők érzik, amit mondott, ők mondják, s aztán, aztán suhanó képeket, szörnyű és csodálatos dolgokat egyaránt.

Az Árny Hordozója rengeteg szennyet lát sorban egymás után, démoni testek hordozóit, korcsosodó, egymásra támadó kyreket, toroniakat, asziszokat, gorvikiakat; lát boszorkánymestereket, sötét lelkű varázslókat, tolvajokat, fejvadászokat, bomlott elméjű bárokat. És mind, mind árnyba burkolóznak. Mintha ő lenne körülöttük, mintha ezt a rengeteg embert mind kiválóan ismerné. És végül lát egy kisebb csapóajtót a földben, melyre kyr betűkkel vésték: Az utolsó hős nyugszik itt – Kyria nélküle nem lenne Kyria, az öröklét nélküle nem lenne öröklét. A csapóajtót a Hordozó keze rántja fel, s a kicsapó légáramlat az arcába kap, a dohszagot érzi, a haja meglibben. Aztán felkel. A fal felé fordult, a mohának van dohhoz hasonló szaga, kezével egy aranykarikát markol, annak van a fogóhoz hasonló tapintása, s a kora őszi hűs szél fújja az arcát.

A Hang Hordozója hatalmas mágusokat lát, először kyreket, aztán már korcsosodó fajokat, emberek különböző fajtáit, erveket, toroniakat, asziszokat, még keleti vonásúakat is. Hatalmas varázslatokat használnak, iszonyú titkokat bírnak, máig híres könyveket írnak, prédikálnak, vitáznak. És úgy érzi, hogy ő mindig ott volt, ő súgott nekik belülről, ő vitatkozott helyettük, ő tudta mindazt, amit ők. És végül ugyanaz a kép kelti fel, mint a Quassommessire-t, hasonló élményekkel.

A Könny Hordozója álmában szörnyen szomorú, zokogó férfiakat és nőket lát, magányosan zarándoklókat, remetéket, és koldusokat, kinevetetteket és megvetetteket, száműzötteket, és olyanokat, akik mind szörnyű veszteségen mentek keresztül. És ő úgy érzi, hogy ismeri mindegyik fájdalmát, és ő átvette tőlük, úgy érzi, hogy ő szenvedett helyettük, hogy az ő könnyei folytak az övék helyett. És végül a csapóajtó, mit remegő kézzel nyit ki, csak hogy felébredjen.

A Vér hordozója őrjöngő csatákról, vérgőzös mészárlásokról, hatalmas vereségekről és győzelmekről, győzhetetlen és halhatatlan hősökről álmodik; teljes vértbe burkolózó, jóképű lovagokról, félpucér gladiátorokról, herélt testőrökről, hírhedt harcosokról és híres hősökről. És mind véreznek, mind üvöltenek, és fel sem veszik a fájdalmat. És ő úgy érzi, hogy ő vérzik helyettük, hogy velük üvölt, hogy mellettük, bennük harcol, hogy ő figyelmezteti őket, húzzák le a fejüket, hogy ő nyeri meg a számolatlan csatát. És a csapóajtót, mit vérmocskos kézzel tép ki, ahogy van, az ősi foglalatból. És az ébredés.

Mind a négy Hordozó szörnyű fejfájással ébred, és az álmok túl valódinak tűnnek. Alliana felajánlja a segítségét, ha elfogadják, egy gyors imával, melyből megtudhatják, hogy Morgena felkentje, megszabadítja őket a kínzó érzéstől, kiszakítja őket a félálomból, amiben máskülönben három óra hosszat szenvednek.

Nirkin a Hordozók után kevéssel ébred, és egy reggeli megfőzése után indítványozza az út folytatását; a csapat visszamegy a hajóra, s az iburn besiklik a kísérteties barlangba, melynek falára van vésve a térkapu, időzítve, hogy a hajó besiklásakor megnyíljon.

A másik oldal, a Gashún-folyó egy elágazásához közeli szakaszán nyílik, az egyik pillanatban még a barlang sötétlő sziklafala a kéken villózó térkapuval, a másik pillanatban a Gashún-folyó habos, égkék felszíne és tiszta vize, rizzsel bevetett partja a betakarító dwoonokkal, és az elágazásnál álló Alren kis városa. A várost meglátva Nirkin kiadja a parancsot – ott maradnak a következő parancsig, megpihennek majd a Napfényhez címzett fogadóban.

A város maga nem túl nagy, de minden megtalálható itt, fegyver-, és vértkovács, pék, szabó, egy templom, szatócsbolt, és egy herbalista is, egy felcser, és egy fogadó, a Napfény vendégház. A lakók mogorvák, nem igen beszélnek az idegenekkel, bár, ha Nirkin kapitánnyal maradnak, köszönnek nekik, sőt, egy-egy kérdésre kurtán, láthatóan csak a kapitánynak kijáró tisztelet jeleként válaszolnak.

A Napfény vendégház egy se nem nagy, se nem kicsi vendégház, hat kerek asztallal, minden asztalnál négy-négy székkel, egy-két vendéggel, és egy szikár, szőke szakállú

és hajú dwoon fogadóssal. Nirkint látva a karakterek elé siet, s erőltetett alázattal kérdezi meg, hogy mit hozhat a kapitány úr kíséretének.

A rendelés felvétele után elsiet a konyhába, ahol anyanyelvén ripakodik rá a bent lévőkre, láthatóan kimerítő volt számára e kevés illedelmesség. Ha italt kértek, azt hamarosan kiviszi, az ételt csak egy fertályóra múlva tudja hozni.

Mikor a konyhába vezető lengőajtón kisiet, kezében egy nagy fatálcával, rajta ételekkel, odakintről elfúló halálhörgés hallatszik, s az ajtón kevéssel ezután egy test vágódik be, kicsapva az ajtót, vastag véres csíkot húzva maga után, egész a pultig csúszik. Az ajtóban két férfi áll, mindkettő ismerős a karaktereknek. A két szuke, Akedi taicho és Tensin kutaicho, a testőr kivont, vértől csöpögő karddal, különös, tradicionális vértben, láthatólag harcra készült. A fogadós elejti a tálcát és ijedten rohan vissza a konyhába, ahol is rárivall a bentiekre: „Takarodjatok, ha Ranil fényét holnap is látni akarjátok még!”

A pillanatnyi döbbenetet kihasználva a két szuke belép, elöl Akedi, mögötte leeresztett karddal Tensin. „Ugye mondtam, hogy bármire képes lennék, hogy megszerezzem *tanryoku*t?! Hát, íme.” Mialatt beszél, öt további alacsony, ruganyos mozgású, kivont kardú szuke jön a fogadóba, testtartásuk és tekintetük elárulja, hogy miért jöttek.

Akedi taicho betartja az etikettet – a szuke etikettet – azaz megvárja, míg az ellenfelek elkészülnek, pontosabban míg előrántják fegyvereiket, ekkor egyetlen kézmozdulattal elrendeli az ellenfelek eltörlését s a tanryoku (könnyasszony) foglyul ejtését, bármi áron. Akedi varázsol, Kaoraku hatalmát elsősorban csapattársai erősítésére használja (Hősi Lélek, Fanatizálás), de nem riad vissza az erősen támadó jellegű varázslatoktól sem, mint a Csapás, a Bénítás, vagy a Kárhozat.

A harc lecsengésével, ha él még a dorani követ, megérkezik az üzenet, miszerint tovább kell menniük, a következő kapu, amit a hajóval a folyón tovább utazva érhetnek el, már az Anublie-tavakra vezet, az szövetséges terület, ott nem érheti baj a karaktereket.

A sebeket, ha vannak (feltételezem lesznek), a helyi Ranil-pap (ha él még), felcser vagy herbalista kelletlenül bár, de ellátja, csak hogy megszabaduljon a karakterektől.

A nap már lemenőben van, mikor átmennek a következő kapun, s nagy, kiterjedt víztükrön találják magukat, közel Yprelior városához, ami a Barrige-folyó és az Anublie-tavak egybefolyásánál fekszik, s ahol a karaktereknek parancs szerint tanácsos megszállni az éjszakára. A város kikötőjébe érve a karakterek elé egy kis, hatalmas fülű, rövid, vörös hajú és kreolos bőrű suhanc fut, aki a Vér Hordozójának hadarja, hogy vigyázzon, mert az egész városban különös alakok keresik. Rákérdezve, hogy milyenek, csak rámutat egy három főből álló csoportra; kettő kénsárga köpenyt visel, a harmadik sokkalta alacsonyabb (1,5 méter), s köpenye koszosszürke – a nap már lement, az egyik sárga öltözetű alaknál lámpás van, annak fényében egy szürkés, torz arcot tudnak kivenni mindössze.

A gyermek Urielként mutatkozik be, valójában Altemor Tanaer, sheenvali smaragdmágus, ám kilétét nem fedi még fel. Valódi énjét egy Auraérzékelés vagy egy Mentálszem, illetve valami ehhez hasonló hatású varázslat fedezheti fel csak, ha átlát a pajzsain.

A sárga köpenyes alakok egyébiránt Tharr szerzetesei, csuhájukon, mellük jobb felén egy szörnyen torz arc, szájából vérsugár fröcsköl végig a ruhán, ez adja a vörös díszítést. A ködszürke köpenyes alak sicchel, akit gyermekből alakítottak át, ezért megjelenésében egy nyáladzó hat éves kisfiúra hasonlít. Egy vérmágiával kapcsolatos szertartás hatásaként empatikus kapcsolatban áll az összes többi sicchellel (mind gyerek) a városban – mind a tízzel (amely 10 mellett persze mind 2-2 szerzetes van; a szerzetesek közül pedig néhányan alávettettek az Összekapcsolás-asztrálisan varázslatnak, így a Tavak Sárkánya nevű fogadóban várakozó négy ember – Cynthar, a főpap, Seur, a helyettese és Velina, egy papnő, továbbá egy rőtcsuklyás – is azonnal megtudja, ha a karaktereket felfedezték.

A város kicsi, (térképnek használjuk az Ynevi Kóborlások végén szereplő Up-umbar térképet a 306. oldalon; a Tavak Sárkányának a Könyvtárat (#14) tekintsük), az utcákat valami módon mindenképpen szemmel tartja egy-egy hármas, a kikötőhöz közel legalábbis. menni sehova nem mehetnek, maximum egy idegen házába – a szerzetesek azonban maradnak bármeddig, lehet bújócskázni.

Felmerülhet, hogy visszamennek a hajóra, s úgy próbálnak kereket oldani – a kikötőbe érkező hármas azonban ekkor észreveszi őket, és a három felkent azonnal a nyomukba ered, egy gyorslépésű karakkával.

Három megoldás létezik. Az egyik szerint eljutnak a fogadóig, s ott bent megölik a három vezetőt. A másik, hogy egyenként minden hármast kiiktatnak, a sicchellel kezdve, egyetlen támadásra; az utolsó sicchel elestével a hármas bosszúsan elhagyja a várost egy fél órán belül. A harmadik, a partygyilkos az, amikor üvöltve végigmészárolják – illetve akarják – a teljes várost. Lehet választani.

Fontos, hogy bármiképp is legyen, a karaktereket a három pap közül Velina csak látszólag támadja, mellé céloz, sőt, ha a karakterek nagyon vesztésre állnak, sikertelen Asztrál-próba mellett saját szövetségeseit is megcélozhatja; ennek hátterében határtalan bosszúvágya áll, és neki mindenképpen meg kell ölnie Leuv kapitányt, aki legutóbb oly hidegen kihasználta s otthagyta, ehhez azonban a Hordozók kellenek, hiszen jól tudja, hogy Cynthar sosem támadna rá egy toroni kapitányra.

A Vér Hordozóját, ha a toroniak elfogják, rabláncon viszik Toronba, ahol feláldozzák Tharrnak egy fényes ceremónia során. A többiek ekkorra vagy ájultak, vagy halottak. Az ájultakat szintén feláldozzák a Hordozóval együtt, míg a holtakat a tengerbe dobják.

Ha még van karakter a kis éjszakai akció után életben, azok megszállhatnak a Tavak Sárkányában; szívesen látják őket a fogadóban, a fürdőben, a nagy botanikus kertben és a bordélyokban is, ingyen, amiért megszabadították őket a toroniaktól.

Nirkin Laur, a Ranil kegye iburn kapitánya

7. szintű harcos tengerész; jellem: káosz, élet; vallás: Ranil (és a PP)

A Ranil kegyének kapitánya megnyerő, kedves fiatalember a maga harminc évével. A Szövetség elkötelezett híve, a halálba is a karakterekkel tartana, hisz gyermekkorában Torontól óvták meg dwoon kezek, s úgy érzi, élete végéig törlesztenie kell ezen adósságot, de haláláig nem lehet képes bevégezni, amit akar. Ez nem azt jelenti, hogy keresi a halált, sőt, megvet mindenféle túlzott vakmerőséget, felesleges hősieskedést. Kedveli a hatásos belépőket, a párviadalokat, és a nőket.

Megjelenés és harcmodor: napszítta, világosbarna haja vállára omlik, szemei kékek, vidámak. Körszakállat visel, mely alatt ajkai általában mosolyra húzódnak, különösen a nők társaságában boldog. Rossz időben mellényt visel, mely látni engedi izmos karjait, és rövid posztószoknyát, lábszár-, és alkarvédőket. Lábán szandál, széles övén szablya, ám mindig a keze ügyében van egy dipada is. Jó időben, azaz a tengeren való tartózkodás legnagyobb részét félmeztelenül tölti. Harcra készülve sodronyinget és sodronyszoknyát ölt, illetve fém sisakot és pajzsot, melyen világosan látszik a Nap szimbóluma.

E: 17 **Ü:** 17 **Gy:** 16 **Áll:** 16 **Eg:** 16 **Sz:** 15 **Int:** 14 **Ak:** 14 **Asz:** 12 **Műv:** 14

Ép: 13 **AME:** 2
Fp: 83 **MME:** 4

Képzettségek:

Dipada (Mf)	Időjóslás (Mf)	Hadvezetés (Mf)
Szablya (Af)	Tengerjárás (Mf)	Pusztítás (Mf)
Úszás (Mf)	Hajózás (Mf)	Térképészet (Af)
Birkózás (Af)	Csomózás (Mf)	Nehézvértviselet (Af)

Százalékos képzettségek:

Mászás (15%)	Ugrás (20%)	Kötéltánc (10%)

Nyelvek:

Dwoon (5)	Közös (4)	Erv (4)	Toroni (3)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Dipada	2	54	97	131	1k10+2/1k6+4
Szablya	2	51	90	126	1k6+4

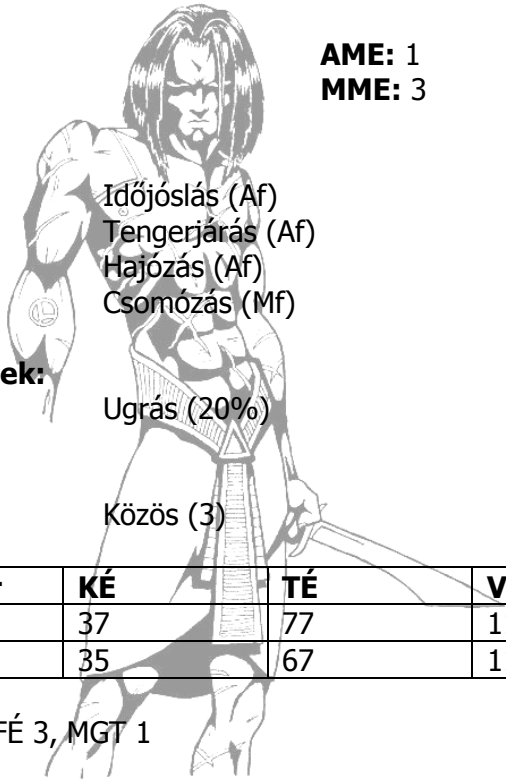
Vértezet: Kiváló sodronying, SFÉ 3 MGT 0

Matrózok, a Ranil kegye 20 matróza

3. szintű harcos tengerészek; jellem: káosz; vallás: Ranil

Nirkin kapitány emberei, mind tapasztalt harcosok, tengeren és szárazföldön is megállják a helyüket, és hűségesek a kapitányhoz. Dwoonok majd' mindannyian, azok tipikusan zömök alkatával, mézszőke hajával és egyes esetekben szakállával és barna szemével. Van köztük néhány sötét hajú és szemű is, őket kissé mintha kinéznék maguk közül. Mindjük képzett a szigony és a szablya forgatásában. Általában félpucérok, ha nem, akkor könnyű mellényt viselnek a tengerészszoknya mellett. Megjegyzéseik sokszor bunkók, a hölgyekre nézve különösen veszélyesek lehetnek.

E: 15 **Ü:** 15 **Gy:** 14 **Áll:** 16 **Eg:** 14 **Sz:** 12-14 **Int:** 12 **Ak:** 13 **Asz:** 11 **Műv:** 11



Ép: 11 **AME:** 1
Fp: 46 **MME:** 3

Képzettségek:

Szigony (Mf)	Időjóslás (Af)	Hadvezetés (Af)
Szablya (Af)	Tengerjárás (Af)	Pusztítás (Af)
Úszás (Af)	Hajózás (Af)	Térképészet (Af)
Birkózás (Af)	Csomózás (Mf)	Nehézvértviselet (Af)

Százalékos képzettségek:

Mászás (15%)	Ugrás (20%)	Kötéltánc (10%)

Nyelvek:

Dwoon (5)	Közös (3)	Toroni (2)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Szigony	1	37	77	113	1k10
Szablya	1	35	67	110	1k6+2

Vértezet: Sodronying, SFÉ 3, MGT 1

Hollóhajú Allina Aldara, Morgena Angyala

8. szintű papnő; jellem: rend; vallás: Morgena

A gyönyörű Allinát gyermekkorában vezette Morgena akarata az egyház karjaiba. Ő volt a tökéletes tanítvány, aztán hirtelen vége lett mindennek – Tharr hívei kiirtották a kis szektát a föld alatt, s neki is menekülnie kellett. Az élet az elkövetkező években nem volt könnyű, de megtanította néhány dologra, s a szépséges Allina feladta lassan az elveit, s minden erejével arra koncentrált, hogy úrnője akaratát teljesítse. Számos kisebb varázstárgy is a birtokában van, többen közt egy árnyamulett is, ami megkönnyíti számára az árnyak manipulálását. Ez a szent szimbóluma is, egy kis hollót formáz obszidiánból. A toroni lány a nyakában hordja. Ötven aranypénzt fizetett Nirkin kapitánynak, hogy a hajóján utazhasson toroni létére. Ebből a pénzből a kapitány 10 tallért szétosztott az emberei közt, hogy ők is befogadják a gyönyörű lányt. Az Árny Hordozóját Quassommessirenek, Árnymesternek szólítja. Ideálja a fekete illetve a hamuszürke hajú, kék vagy fekete szemű, kidolgozott testű férfi.

Megjelenés és harcmodor: a gyönyörű, karcsú nő hosszú, hátközépig érő, hollófekete, egyenes szálú hajjal született, szemei sötéten csillogók, gyönyörűek. Bőre hamvas, kívánatos és rendkívül finom illatú. Észbontó látványt nyújt, különösen, hogy csípőjét kissé ringatja, miközben sétál. Ajkai gyakran húzódnak mosolyra. Leggyakrabban fekete, drága selyemruhát visel. Eső esetén haquittesbe bújik.

E: 12 **Ü:** 15 **Gy:** 14 **Áll:** 13 **Eg:** 14 **Sz:** 18 **Int:** 17 **Ak:** 18 **Asz:** 17 **Műv:** 17

Ép: 10 **AME:** 47 **Mp:** 72
Fp: 69 **MME:** 48 **Ψp:** 40

Képzettségek:

Pszi (Mf)
Kézi nyílpuska (Af)
Írás/olvasás (Af)
Vallás (Morgena Mf)
Történelemism. (Mf)
Tőr (Af)
Szexuális kultúra (Mf)
Antissjárás (Mf)
Méregkev./seml. (Mf)
Ének/zene (Af)
Álcázás/álruha (Mf)
Etikett (Mf)
Tőrdobás (Af)
Alkímia (Af)
Időjóslás (Mf)
Lélektan (Mf)
Ősi kyr nyelv (Mf)

Nyelvek:

Toroni (5) Közös (5) Erv (4) Dwoon (4)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Tőr	1	40	62	107	1k6

Shenarok, Akedi taicho csatlósai, öt fő

4. szintű shenar; jellem: rend, halál; vallás: Kaoraku

Akedi taicho öt kiváló harcost hozott magával a kapitányán, Tensinen kívül. Ez az öt harcos, hasonlóan Tensinhez, a klánhoz halálukig hű, képzett, semmitől vissza nem riadó katonákat jelent. Kardjuk éles, vágásaik pusztítóak, és a harc közben egy-egy kiáltással szabadítják fel energiáikat.

Megjelenés és harcmodor: a shenarok testhez álló, sötét posztóöltözéket viselnek mely csak a szemük vonalát hagyja szabadon. Kardjukat a hátukon, kisebb fegyvereiket az oldalukon viselik; ide tartoznak a fojtóhurkok éppúgy, mint az acél mászókarmok. Ha kivonják hajlított pengéiket, ami csak Akedi taicho parancsára történhet, ott vér kell, hogy folyjon és nem is kevés.

E: 15 **Ü:** 16 **Gy:** 16 **Áll:** 15 **Eg:** 18 **Sz:** 13 **Int:** 14 **Ak:** 18 **Asz:** 19 **Műv:** 10

Ép: 12 **AME:** 38 **Ψp:** 29
Fp: 86 **MME:** 37

Képzettségek:

Shenar kard (Mf)	Csatacsákány (Af)	Futás (Mf)
Hosszú bot (Af)	Slan-csillag dobása (Af)	Kötelékből szab (Af)
Fojtóhurok (Af)	Pszi (spec. Slan)	Méregkev./seml. (Af)
Tőr (Af)	Ökölharc (Mf)	Hátbaszúrás (Af)
Nunchaku (Af)	Vakharc (Af)	Herbalizmus (Af)
Niarei íj (Af)	Kétkezes harc (Mf)	Álcázás/álruha (Mf)
Cséphadaró (Af)	Úszás (Af)	

Százalékos értékek:

Mászás (80%)	Ugrás (55%)	Rejtőzködés (90%)
Esés (55%)	Lopózás (90%)	

Nyelvek:

Szuke (5) Közös (4)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Shenar kard	1	44	76	131	1k6+1

Uriel, az ypreliori kikötő gyermeke, Altemor Tanaer

4. szintű varázsló / 6. szintű smaragdmágus; jellem: rend; vallás: Noir

A negyvenöt éves Altemor már harminc éve szolgálja a sheenvaliak érdekeit, életének azelőtti szakaszában varázslótanonc volt Sigranomo egyetemén. Különös tehetség, hamar sokra vitte, mostanra nagy névnek számít a sheenvaliak körében. Valami különös viszony van közte és Noir között, hisz az Álomúrnő rendre jósálmokat bocsát rá, amikor is megpillanthatja azon különös szálakat, melyeket saját képességei révén sosem ismert volna fel. Ilyen például, mikor több személyt egy szál köt össze egymással anélkül, hogy ők maguk tudnának róla, vagy amikor valami különös kapcsolatot lát két vagy több személy között. A Hordozók közt feszülő vastag, smaragdszín fonál azonnal felkeltette az érdeklődését, és, miként máskor is, az álom valósnak bizonyult. Hajóra kelt hát, álcát öltött, olyat, aminek idegen földön is hasznát veheti, ha esetleg elkapnák valami miatt; hasznát veszi, hiszen az emberek megsajnálnak egy gyereket általában, és megkímélik az életét.

Megjelenés és harcmodor: Uriel kis, vörös hajú, hatalmas fülű, vézna gyermek, egyszerű, kissé poros posztóruhában (nadrág, ing, mellény) és saruban. Nagy, barna szemeit vígan mereszti a világba, hosszú, vékony ajkai alól gyakran villan ki sárgás fogsora, hisz sokat vigyorog. Ha remeg, teljes testében rázkódik, kiválóan játssza meg magát.

Altemor Tanaer magas, borostás, hosszú, tépett, barna hajú férfi, smaragdzöld szemekkel. Hasonló színű köpönyeget visel, fekete övvel átfogva, nyakában, ezüst láncos egy jóravaló smaragd izzik. Tartása méltóságteljes, hangja kellemes.

E: 10 **Ü:** 14 **Gy:** 14 **Áll:** 13 **Eg:** 14 **Sz:** 10 **Int:** 18 **Ak:** 17 **Asz:** 18 **Műv:** 16
E: 13 **Ü:** 14 **Gy:** 14 **Áll:** 13 **Eg:** 14 **Sz:** 14 **Int:** 18 **Ak:** 17 **Asz:** 18 **Műv:** 16

Ép: 6 **AME:** 77 **Mp:** 94
Fp: 67 **MME:** 76 **Ψp:** 69

Képzettségek:

Tőr (Af)
Pszi (Kyr)
Ősi kyr nyelv (Af)
Alkímia (Af)
Írás/olvasás (Mf)
Sebgyógyítás (Af)
Élettan (Af)
Legendaismeret (Af)
Történelemismeret (Af)
Rúnamágia (Af)
Herbalizmus (Af)
Drágakőmágia (Mf)
Színészet (Mf)
Vadászat/halászat (Mf)
Bot használat (Mf)
Hegyjárás (Mf)
Nyomolv./elt. (Af)

Nyelvek:

Közös (5) Erv (5) Toroni (4)

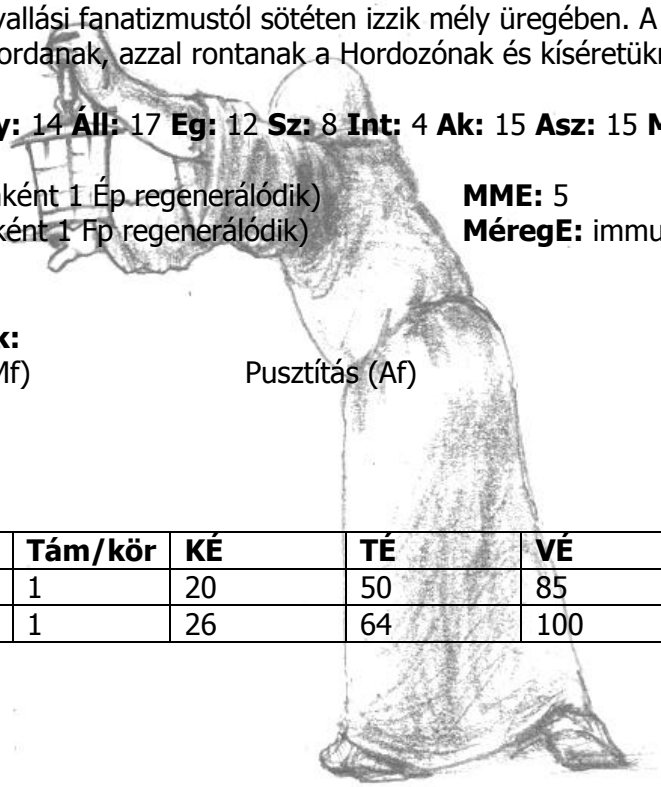
Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Tőr	1	40	50	101	1k6
Hosszúbot	2	44	62	125	1k5

Gyertyalángok, Tharr szerzetesei, 22 fő

Jellem: káosz; vallás: Tharr

Cynthar famor parancsára 22 szerzetes szóródott szét Yprelior városában, hogy méltó fogadtatásban részesítsék a Vér Hordozóját, s megöljenek mindenkit a körül. Az iszonyú varázslatokkal és főzetekkel eltorzított alakok kellő mértékben megrémítették a város lakóit ahhoz, hogy rajtuk kívül nagyon kevesen maradtak a város utcáin, holott őket nem bántják. Hármas csoportokat alkotnak egy-egy sicchellel, s így járják a várost, a Hordozó után kémlelve.

Megjelenés és harcmodor: a kénsárga köpenybe burkolózó alakok mindegyik e kopasz, sőt teljes testén szőrtelen, szürkés, elszarusodott bőrű, villás nyelvű férfi. Szemeik gyűlölettől és vallási fanatizmustól sötéten izzik mély üregében. A köpeny belső oldalán fogazott tőrt hordanak, azzal rontanak a Hordozónak és kíséretüknek.



E: 16 **Ü:** 13 **Gy:** 14 **Áll:** 17 **Eg:** 12 **Sz:** 8 **Int:** 4 **Ak:** 15 **Asz:** 15 **Műv:** 10

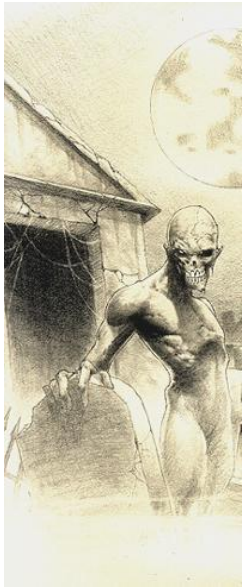
Ép: 12 (2 óránként 1 Ép regenerálódik)
Fp: 20 (körönként 1 Fp regenerálódik)
AME: 5
MME: 5
MéregE: immunis

Képzettségek:
Fogazott tőr (Mf) Pusztítás (Af) Ökölharc (Af)

Nyelvek:
Toroni (3)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Ököl	1	20	50	85	1k6+2
Fogazott tőr	1	26	64	100	1k6+6

Rőtcsuklyás, Tharr szerzeteseinek felettese
Jellem: káosz; vallás: Tharr



A szétszóródott szerzeteseket képes egy különös módszerrel irányítani: az előttük fekvő térképre bökve majd egy szerzetesre koncentrálva az adott Gyertyaláng elindul az adott pont felé, nem gondolkozik, hogy miért. Egyáltalán nem gondolkozik semmin.

Megjelenés és harcmodor: a vérvörös köpenybe burkolózó alak kopasz, sőt teljes testén szőrtelen, szürkés, elszarusodott bőrű, villás nyelvű férfi. Szemei gyűlölettől és vallási fanatizmustól izzanak, vöröses színben. Oldalán vörös pengéjű kígyókardot visel, azzal ront a Hordozóra és kíséretére.

E: 17 **Ü:** 14 **Gy:** 15 **Áll:** 18 **Eg:** 12 **Sz:** 8 **Int:** 12 **Ak:** 15 **Asz:** 15 **Műv:** 10

Ép: 20 (óránként 1 Ép regenerálódik)
Fp: 45 (körönként 2 Fp regenerálódik)
AME: immunis
MME: immunis
MéregE: immunis

Képzettségek:
Kígyókard (Mf) Pusztítás (Af) Hadvezetés (Af)

Nyelvek:
Toroni (4)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Ököl	1	45	85	110	1k6+2
Kígyókard	1	58	111	127	1k10+3

Vértezet: Rőtcsuklya, SFÉ 1 MGT 0

Sicchelek, Cynthar yd-Gangwel csatlósai, 11 fő

Jellem: káosz; vallás: Tharr

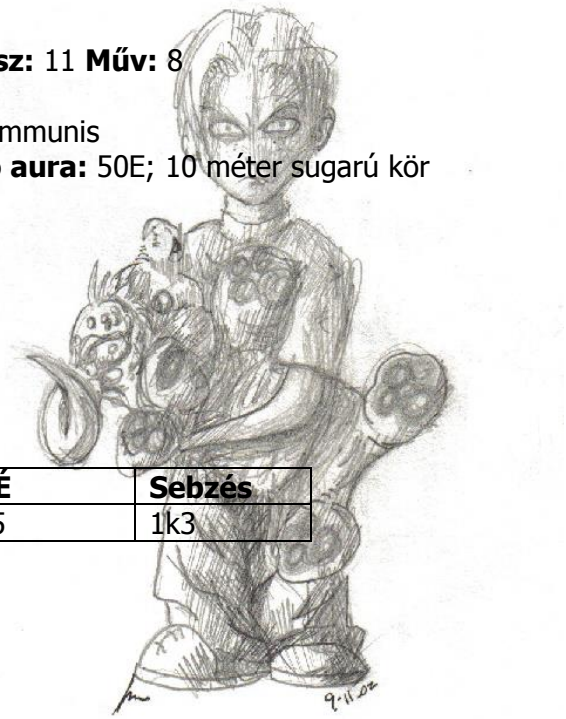
A Családtól vásárolt sicchelek már rengetegszer bebizonyították Cyntharnak, hogy rengeteget érnek, ezért most is elhozta őket Yprelior városába, hiszen nem tudta előre, hogy milyen karakterek kísérik a Vér Hordozóját. Ez a 11 sicchel egy különös, vérmágikus szertartás hatásaként empatikus kapcsolatba került egymással, ezért ha egy is észreveszi a karaktereket, a többi tíz azonnal tudni fog róluk. Ha a sicchelek tudnak róluk, felfedezik őket az őrültek kíséretét alkotó Tharr-szerzetesek is, s rajtuk keresztül a rőtcsuklyás, majd rajta keresztül a három felkent. E bonyolult lánc tökéletesen bevált már több hasonló feladathoz is, és ezek a sicchelek már rengeteg bevetést éltek túl, s hitük Tharrban nem kérdőjeleződött meg. Hitük semmiben sem kérdőjeleződött meg. Nem is hittek, nem is hisznek semmiben, ahhoz gondolkodni kéne. Ahhoz pedig még működő agyra lenne szükség. Ez az, ami a siccheleknek hiányzik.

Megjelenés és harcmodor: mindegyik sicchel koszosszürke csuhát visel, csuklyát mélyen a szemükbe húzva. Tharr kegyetlen tréfája, hogy mindegyikőjük gyermek – alig tűnnek hat-nyolc évesnek. Nyitott szájukból nyál csorog, fogaik nincsenek, testük – arcuk is – több helyütt heges; korbács ütötte hegek ezek. A csuha alatt egy nagy, kibelezett plüssmackót szorongatnak. Harcban csak röhögnek cérnavékony hangon, nem támadnak vagy védekeznek, a medvéjüket szorongatják.

E: 11 **Ü:** 10 **Gy:** 12 **Áll:** 11 **Eg:** 14 **Sz:** 8 **Int:** 2 **Ak:** 11 **Asz:** 11 **Műv:** 8

Ép: 9
Fp: 35
AME: immunis

MME: immunis
Zavaró aura: 50E; 10 méter sugarú kör



Képzettségek:
Nincsenek

Nyelvek:
Empatikus kapcsolat az egyes egyedek között

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Ököl	1	14	35	85	1k3

Cynthar yd-Gangwel, a Vérköpők szektájának vezetője, famor
8. szintű pap; jellem: káosz; vallás: Tharr

A negyvenes évei végén járó Cynthar világ életében hatalommániás volt. Intrikával, cselszövéssel, lesvetéssel és orgyilkosságokkal – egyszóval Tharrnak tetsző úton – megszerezte a Vérköpők szektáját magának. Paranoiás természetű, betegesen fél beosztottjaitól, bár azoknak fogalmuk sincs erről. Famorként elvárja a neki kijáró tiszteletet mindenkitől, akármerre járjon is. Amint megtudta a Vér Hordozójának legendáját, létezését, azonnal kerestetni kezdett, s amint konkrét eredményeket kapott, azonnal ki is hajózott egy elrabolt, lepusztult karakkát, s Yprelior városát úgymond megszállta.

Megjelenés és harcmodor: egyenes szálú, vállig érő, fekete hajú, sötét szemű, naptól barna bőrű, kövér férfi, mindig vörös selyemből készült dreggisben és saruban. Dreggise redői közt egy korbácsot, a Quekkist tartja fegyverként, illetve egy kígyókardot is az oldalára kötött, ezt persze nem használja. A Quekkis három ágának végén lapuló pengék s horgok mérgezettek, toroni kínméreggel vannak megkenve (4. szintű idegméreg; 2k10 Fp/1k10Fp). Telt ajkai mindig gúnyos mosolyra vannak húzva, szemöldöke gyakran a homlokán. Rendkívül visszataszító látvány, mikor nevet, hisz ilyenkor vastag, csupasz tokája is beleremeg, s az egész pap egy ásító vízilóra emlékeztet.

E: 12 **Ü:** 15 **Gy:** 14 **Áll:** 13 **Eg:** 14 **Sz:** 14 **Int:** 17 **Ak:** 18 **Asz:** 17 **Műv:** 17

Ép: 10 **AME:** 47 **Mp:** 72
Fp: 69 **MME:** 48 **Ψp:** 40

Képzettségek:
Korbács (Af)
Pszi (Mf)
Írás/olvasás (Af)
Vallás (Tharr Mf)
Történelemism. (Mf)
Éneklés/zenélés (Af)
Kézi nyílpuska (Af)
Kígyókard (Af)
Tőr (Af)
Tőrdobás (Af)
Ősi kyr nyelv (Mf)
Méregkev./seml. (Af)
Hátbaszúrás (Af)
Alkímia (Mf)
Daemonológia (Mf)
Rúnamágia (Af)
Szexuális kultúra (Mf)
Színészet (Mf)
Irodalom (Mf)

Nyelvek:
Toroni (5) Közös (5) Erv (4) Aszisz (4)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Tőr	1	40	62	107	1k6
Quekkis	2	34	60	105	1k5
Kígyókard	1	36	70	120	1k10

Vértezet: Dreggis, SFÉ 1 MGT 0

Seur Akhis, a Vérköpők második lépcsőjén álló sanquinator, sedular

7. szintű pap; jellem: káosz; vallás: Tharr

Seur feletteséhez, Cyntharhoz hasonlóan hatalméhes, és hasonlóan gátlástalan. A Ködfívéreket ő bérelte fel a csapat meggyengítésére. Reméli, hogy a csata forgatagában lesz alkalma hátba támadni felettesét, így átveheti majd a helyét. Szerelmes Velinába, ám ezt semmiképp sem osztaná meg vele. Úgy véli, megvárja, míg a szekta vezéreként famorrá válik, s akkor már nem utasíthatja vissza szerelmét a lány. Előre élvezi a hatalmat, amit most még csak a szerzeteseken, rőtcsuklyásokon és az átlagemberen gyakorolhat maradéktalanul.

Megjelenés és harcmodor: festett, vállig érő, hószín haj és körszakáll, kemény vonású arc, kissé vágott, zöld szemek, parancsoláshoz szokott kemény, karcos hang, középmagas, arányos termet, fekete-vörös köpeny, vérszín selyeming és fekete nadrág, saru. Ruhája alatt drága abbit sodronyinget visel, a biztonság kedvéért, fekete bőr övén kígyókard és áldozótőr lóg.

E: 14 **Ü:** 15 **Gy:** 15 **Áll:** 13 **Eg:** 14 **Sz:** 14 **Int:** 17 **Ak:** 18 **Asz:** 17 **Műv:** 17

Ép: 10	**AME:** 43	**Mp:** 63
Fp: 64	**MME:** 44	**Ψp:** 36

Képzettségek:

Áldozótőr (Af)	Történelemism. (Mf)	Hátbaszúrás (Af)
Pszi (Mf)	Éneklés/zenélés (Af)	Lélektan (Af)
Írás/olvasás (Af)	Kígyókard (Af)	
Vallás (Tharr Mf)	Szexuális kultúra (Af)	

Nyelvek:

Toroni (5) Közös (5) Erv (4) Aszisz (4)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Tőr	1	40	62	107	1k6
Kígyókard	1	36	70	120	1k10

Velina Ovieran, a Vérköpők szektájának papnője, sedular
5. szintű papnő; jellem: káosz; vallás: Tharr

Velina szép, a férfiak körében népszerű, a szektán belül fontos feladatokat ellátó, befolyásos, törekvő és sokra hivatott lány, egyetlen hatalmas hibával: túl sokat beszél. Ez okozta Abasziszban élő, ilanori családja vesztét, emiatt kellett többször egyre északabbra menekülnie, s így került Toronba, s ha Cyntharral össze nem fekszik, legyőzve undorát, azóta már csak rothadó tetem lenne valamelyik dögkútban Toron csodálatos birodalmában. De nem így lett, és nem csak Cyntharral feküdt le, hanem sokkal inkább mondhatjuk (ha a kis túlzásoktól nem riadunk vissza), hogy a szekta minden férfi felette állójának volt vele dolga még tanulóéveiben. Aztán lassan kitúrta mindet a helyéről, és meg sem állt egészen addig, ameddig most, a kaland idején tart, a szekta negyedik legbefolyásosabb embereként, s a legbefolyásosabb nőjeként.

Megjelenés és harcmodor: az ilanori rassz mintapéldányaként Velina sudár, karcsú, szépséges nő, ránézésre nem is több 25-nél (28 éves). Hosszú, egyenes szálú, fekete haja majdnem a derekáig leér, fakó, kékes szemei enyhén, alig észrevehetően vágottak. Bőre fakó, ajkai vértelenek, de az egész nő, teljes egészében, telt kebleivel és formás hátsójával, járásával és beszédével is szinte ontja az erotikát. Harcban aztán igyekszik távol maradni, fegyvert nem is használ egyáltalán, az áldozásokat mindig ügyesen elkerülte, ha lehetett, hisz nem kedvel kézzel vért ontani. Nem úgy varázslataival. Rendkívül vékony, szinte átlátszó, vörös selyemruhát visel és finom bőrcipőket.

E: 12 **Ü:** 15 **Gy:** 15 **Áll:** 13 **Eg:** 14 **Sz:** 17 **Int:** 16 **Ak:** 16 **Asz:** 14 **Műv:** 15

Ép: 10	**AME:** 31	**Mp:** 43
Fp: 48	**MME:** 33	**Ψp:** 27

Képzettségek:

Áldozótőr (Af)	Történelemism. (Mf)	Színészet (Mf)
Pszi (Mf)	Éneklés/zenélés (Af)	Tánc (Mf)
Írás/olvasás (Af)	Szexuális kultúra (Mf)	Éneklés/zenélés (Mf)
Vallás (Tharr Mf)	Hátbaszúrás (Af)	

Nyelvek:

Toroni (5)	Közös (5)	Erv (4)	Aszisz (4)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Tőr	1	36	55	97	1k6

III. kvartett – Végjáték

A karakterek két napot tölthetnek Yprelior városában, ahol ingyen élvezhetik a város minden szolgáltatását, amik a következőket takarják: bordély, fürdő, könyvtár, kilátó, fogadó, hajóépítés, fegyver-, illetve vértjavítás. Kedvezményesen adnak el nekik bármit, amit a piacon vagy a kereskedőknél, mesterembereknél kiválasztanak: az ETK-ban leírt ár 80%-áért vásárolhatnak, de ezt nem kötik az orrukra, csak olcsóbbat mondanak, ha megkérdik, mennyibe kerül.

Doran az Yprelior városában töltött harmadik nap reggel küldi újabb parancsát – kihajózni és tovább haladni a tavakon 8 óra 38 perc irányába, amit csak a Hajózás Mf-kal rendelkezők képesek iránynak belőni, ám ez persze csak akkor jelenthet problémát, ha Nirkin kapitány már halott. Ekkor a városi tengerészek közül 5 ezüstpénz/nap díjért bérelhetnek valakit, ha van megfelelő okuk rá – mert az, hogy egy térkapuba vigye őket, nem fog megfelelni senkinek a kikötővárosban.

A megadott irányban haladva alig fél óra út után – a város világítótornya illetve egy-egy őrtornya még látszik – egy kis kiterjedésű ködfoltot pillantanak meg a láthatár végén. Az idő egyébiránt teljesen nyugodt, szél alig van, az iburn, ha azzal utaznak még, evezők segítségével halad 10 mérföld/órás sebességgel. Az ég teljesen tiszta, a nap melegen süt, a matrózok jelentős része félmeztelen (27°C körül van a hőmérséklet).

A ködhöz közeledve egyre hűvösebbé válik az idő, mikor a kapitány szerint fertályóra még az út, alig 20°C van már csak, és mindenki visszavette felsőjét. A szél is feltámad kissé, az ég azonban tiszta marad.

Aztán a köd mintha magába szívná a hajót, mikor az két-három percre megközelíti. A folt eleddig nem mozdult, most azonban hihetetlen sebességgel meglódult, hogy elnyelje a hajót. A köd nyálkás, ragadós, és szürke, a látótávolság alig tizenöt méter.

Aztán egyszerre a hajó teste megpördül néhányszor, akik nem kapaszkodnak, eleshetnek (Ügyesség-próba -2-vel), de az előbbiek sincsenek teljes biztonságban (Erő-próba +2-vel). Aztán vége mindennek, a ködnek, a forgásnak, a bizonytalanságnak.

A látvány – hatalmas, enyhe szél által finoman fodrozódó végtelen, szürkés víz, felhős ég, melyről a nap csak egy-egy pillanatra kukucskál ki, és egy nagyobb sziget a távolban – megnyugtató lehetne, hiszen megérkeztek a Fendor-tengerre; megnyugtató lehetne, ha nem két toroni, Khas osztályú császári karakka (Seymlah és Roncada) illetve egy shebeq (Jáspiskígyó) várná őket.

A zászlójelekből félreérthetetlenül látszik, hogy a toroni kapitány nem véletlenül van itt: a szövetségi hajónak süllyednie kell – üzenik. A két Khas osztályú karakka tulajdonképpen az iburn testvérének is tekinthető, bár szélesebb és nagyobb merülésű, cserébe nagyobb a fedélzeti terület. A shebeq, amint az üzenetet

megismételték, azonnal megindul, sebesen siklik a vízen (16 mérföld/óra), a két karakka nem mozdul.

A karakkákon két-két katapult és egy naftavető van elhelyezve; hajónként huszonegy matróz áll rendelkezésre, 5 matróz alkot egy rajt egy rajparancsnokkal. Mindkét hajó kétárbocos és kétfedélzetes. A karcsú, hosszú shebeqen nincs fegyver, sem árboc, ám van tizennyolc matróz [három raj(5+1)], az evezősök száma 25 pár; kiélezett orrával igyekszik áttörni a lomhább iburn oldalát (az iburn sebessége széllel szemben 9, hátszéllel 13 mérföld/óra; a shebeq szemből közeledik, a szél irányával megegyezően)

Az iburn STP-je 180 az oldalakon és 100 a fedélzeten, 80 az orrban, míg az árbocé szintén 80. A karakkák STP-je ugyanebben a sorrendben 190, 90, 90, 70. A shebeq STP-je pedig 80,70,250. Mint látható, az orrán nemigen sebezhető, nem is ez a gyenge pontja. A vitorlák STP-je 25.

A katapultok sebzése 9k10+9, és 75 méterre visznek el. Találati százalék: 30%. A katapult 15 percenként használható újra. Használatba helyezéshez 10 matróz szükséges.
A balliszta sebzése 6k6+6, és 60 méterre visz el, de sokkal biztosabban talál – 60%. 5 percenként vethető be, ennyi kell az újratöltéshez. Hét matróz szükséges használatba helyezéséhez.
A naftavető sebzése 3k10 majd 3k6 minden további körben, míg el nem oltják a tüzét, ami vízzel nem oltható. Öt matróz szükséges használatba helyezéséhez, 15 percenként vethető be. Hatótávja 15 méter.
A tűzköpő sebzése 2k10 majd 2k6 minden további körben, míg el nem oltják a tüzet, ami vízzel oltható. Hét matróz kell az üzembe helyezéshez, 5 percenként használható. Hatótávja 5 méter.
A shebeq orrának sebzése 15k10, a támadás egyszeri.

Amint a shebeq célba ért – ha célba ért – tüzet nyit a két karakka, a shebeq matrózai pedig átszállnak lemészárolni a túlélőket. Ha valami módon sikerül a fürge süllyesztőt meglékelni a találat előtt, az egyik karakka elindul, közelharcot kezdeményez, fedélzetén Morik cih-Rador kapitánnyal, a másik a távolból lövi az iburnt, fedélzetén a meridioni Leuv Muaradnakkal. A karakkák sebessége 10 vagy 14, széllel szemben vagy hátszéllel, evezőkkel.

Megjegyzés: a fa a tűz ellenében kétszeresen sérül. A fedélzet fája jóval véknyabb és kevésbé megerősített, mint az oldalak, ezért a kisebb STP, továbbá az ütés ellen 1.5x-es sebzést szenvednek el. Ha egy sebzés meghaladja az adott STP-t, a felület beszakadt, következményei a KM-re vannak bízva. A fedélzet beszakadása nem kell, hogy a golyó megállását is jelentse. A vitorla posztója azonnal átszakad bármilyen támadásra, illetve a tűztől háromszorosan sebződik.

Tizenöt perc telik el körülbelül, mikor az iburn mellett a semmiből két további, Laquass (hetedik) osztályú karakka tűnik fel, a Sialar és az Elrair. Az utóbbi fedélzetén Altemor Tanaer, valódi alakjában, hatalomtól izzó aurával körülvéve. A

smaragdmágus két hajója fél óra alatt elsüllyeszti a két karakkát, hiszen jóval nagyobbak annál.

A Laquassok száz méter hosszúak és huszonöt láb szélesek, négy vitorlával és ötven pár evezővel. Az orrokon egy kiméra feje illetve egy mantikor feje látható. A két szövetséges karakka fegyverzete: három katapult, két naftavető és három, korláthoz állított sa'hra shigran, azaz nyílvető, melyek egyenként harminc nyílvesszőt képesek kilőni ötven méter távolságba. STP-je a fenti sorrendet követve 250,120,160,120, vitorlái 30 STP-vel rendelkeznek.

A csata végezte után az iburnból valószínűleg nem marad semmi. Altemor mester felveszi a túlélőket az Elrair fedélzetére, és úgy folytatják útjukat a közeli Atlar szigetére.

Út közben a karakterek megtudhatják, hogy lelküket smaragdfonál köti össze, és a mester megtudta, hogy e smaragdfonál minden kétséget kizárólag Weila smaragdfonala, amivel a legenda szerint egyik anyrjának örököseit jelölte meg. Azt is elmondja, hogy a Sorskovács utolsó igazi anyrja képes volt egy-egy pillanatra látni a jövőt, ez alatt választotta ki örököseit, s ez alapján alkottatta meg a gemtrest (bár az akkori viszonyok közt ez persze csak dísznek számított, ékszernek), s elvitte Weila egyik kisebb templomába az Atlar-szigetre. Itt támadta meg imádkozás közben Elaniria Cassyr, Orwella egyik nagyhatalmú papnője, s ebben a templomban került sor a végső varázspárbajra, melynek végét az jelentette, hogy az anyr szétszórta testét négy részre – az Árnyra, a Hangra, a Könnyre és a Vérre. Eleddig persze mindenki legendának tartotta, Altemor bevallja, ő is, amíg meg nem bizonyosodott arról, hogy a mesének ezúttal is valóság magja van.

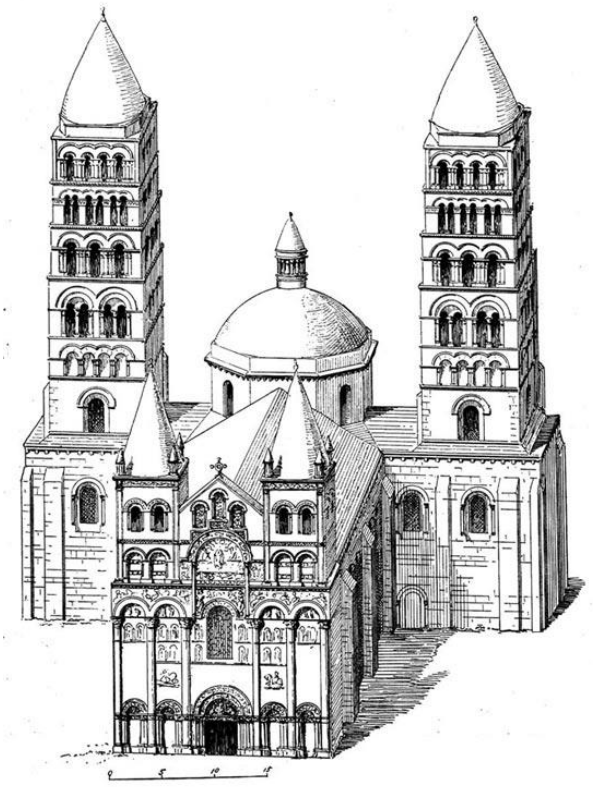
Nyílt titok, hogy egyesek Weila híveit és a sheenvali smaragdmágusokat összemossák, mondja Altemor, és néha igazuk is van ezeknek a személyeknek, hiszen egyesek – mint ő – várják Weila visszatérését, segítik ezt mindenben és mágiájukkal ezt siettetik. Ezért a smaragd a nyakában, mintegy szent szimbólumként. Mire mondókája végére ér, a távolban felsejlik Atlar szigete.

Maga a sziget nem túl nagy, hozzávetőlegesen akkora, mint Erigow városa, mintegy másfél-két kilométer átmérőjű. Kikötésre nincs alkalmas területe, a hajókat a parttól harminc-negyven méterre le kell horgonyozni s csónakkal megközelíteni Atlar szigetét. A közvetlen part egy jó ötven-hatvan méteren homokos, az aranyszín szemeket a feltámadó szél sodorja kis hullámokba. A homokos terület örökzöld erdőbe fut, a zöldellő erdő tömény fenyőillatot áraszt. A fákon látszik, hogy már jó ideje érintetlenek, vastag törzsűek és magasak, sérülésnek nincs nyoma rajtuk, és némelyiket teljesen belepte már a borostyán, de a legtöbben fut egy-egy szál a sötétzöld növényből. Az erdőből kiemelkedik egy majd háromszáz méter magas, nyolcszáz méter alapterületű domb, egyik oldalán néhol meredek emelkedővel, másik oldalán szörnyű, már-már teljesen egyenes sziklafallal, alant pedig sziklákat ostromol a tenger. A dombon egy-egy nagyobb bazaltszikla sötétszürke fekélyként még a távolból is látszik, s tetején fenségesen magasodik Weila ősi temploma hófehér márványból, két magas tornyával, kupolával, s mindennek ezüst tetővel. Ösvény nem vezet fel, hiszen a szigetet nagyon ritkán látogatják meg, hisz semmi nincs itt, sokak

szerint még édesvíz sincs (ez nem igaz, a templom alatt van egy kisebb víztározó), de egy biztos: állatok nincsenek, egy-két tengeri sirályt kivéve, ők sem permanens lakói a kis növénylepte bazaltszigetnek.

Aljnövényzet nem akadályozza a haladást, mivel a tűlevelek kilúgoztak majd' minden talaj menti növényt, kivételt csak a mohák képeznek; ők vastag rétegben fedik a kemény, fekete földet, puha alapot szolgáltatva a rajtuk haladóknak. A templomot megtalálni út nélkül sem nehéz, hiszen az egyetlen magaslaton van, amivel a sziget rendelkezik. Egyre kell figyelni, mégpedig hogy a hirtelen megszakadó szigeten, a sziklafalon ne zuhanjanak a mélybe. A domb teljes magassága pontosan 322 méter, a sziklafal mintegy 50 méter magasság után jelenthet veszély, akkortól nincs ugyanis rövid, öt méteres sík terület előtte. Ez azt jelenti, hogy az út közben lezuhanók 25k6-161k6 Fp-t sebződne, tehát a halál garantált. Persze leesni nehéz – ha a karakterek nem lökdösik egymást, nem rohangálnak ész nélkül, vagy nem koncentrálnak pszi-diszciplína létrehozására vagy varázslásra, nem történhet baj. Az út a fennsíkig, ahol a templom áll, pontosan 789 méter hosszú, persze a karakterek nagyjából nyolcszáznak, vagy inkább durván egy kilométernek érzik... Az emelkedési szög átlagosan 22,34°, a pillanatnyi eltérés +/-5°. No persze ezt nem kell az orrukra kötni, csak ha egy törpe esetleg meg találná kérdezni, vagy ha azt nézzük, hogy ki mennyire fárad el.

Maga a templom egy hetven méter széles, nagyjából négyzet alapú síkságon fekszik. A síkságon vastag, szívós, halványzöld fő nőtt ki a bazalttakaró alól, míg a kőtömböket néhol száraz moha fedi. A levegő párás, az erdő szaga kellemessé teszi. A templom a hetven méterből mintegy ötvenet elfoglal, közvetlen a szakadék mentén húzódik a hátfala. A katedrálist leírni nehéz volna, egy kép azonban talán segít.

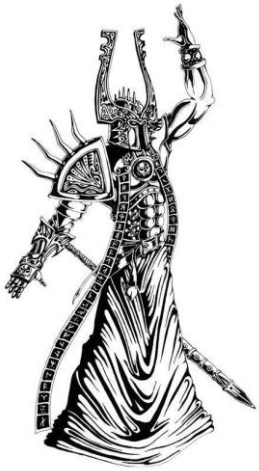


A bejárat szélessége 20 méter, a kereszthajóé összesen 50, tehát a két fél egyenként ugyebár 15-15 méter széles. A főhajó hossza a kereszthajóig negyven méter, a kereszthajóé tíz. A főhajó legnagyobb magassága harminc méter, a két kis torony további 10-10. A kereszthajó legnagyobb magassága huszonhét méter, a két torony további 56 méter magas (csúcs-talaj táv 84 méter). A kereszthajó kupolája a talajtól 56 méterre van. Az ábrán látható, hogy a főbejárat magassága és szélessége egyaránt öt méter, a kisebb bejáratok három méter szélesek és öt méter magasak.

A márvány hófehér, nem poros és nem is koszolta be semmi. A tető ezüstből van, a faragások hibátlanok, gyönyörűek, művészi értékűek. Az épület láttán még a törpék is elfüttyentik magukat hirtelen ámulatukban.

A főbejárat fenyőfából van, rajta vastag aranykarika egy mantikor kopogtatóval. Az ajtó nincs zárva, miért is lenne, ám betolása erőfeszítést kíván.

A bejárattól a kereszthajóig egy smaragdszín, teljesen tiszta bársonyszőnyeg vezet, mintegy három méter szélesen, melyet mindkét oldalon két-két sor gyönyörűen megformált, két méter átmérőjű, egymástól két méter távolságra lévő oszlopok szegélyeznek. Minden három pár oszlop közt egy-egy majd tíz méter magas, hatalmas szobor, négy négyzetméteres talapzatokkal. Három-három szobor van mindkét oldalon, egymástól tíz méter távolságra. Az egymással szembeni szobrok párokat alkotnak, s egymás tökéletes másai. A bejárathoz legközelebbi szoborpár egy csatamágust ábrázol, a következő pár anyrokat, míg a harmadik pár a letűnt pusztítók egyikét. Akinek a kitaláláshoz segítség kel, ókyr nyelven feliratozva van mind a hat talapzat. A feliratok a fenti sorrendet követve: *Vedielta Re Ran*; *Suerto-Ri Dael*; *Foik Ak Huriass*. A szobrok a következőképpen néznek ki:



A hatalmas főhajónak természetesen meg van formázva a teteje is, faragott keresztboltozattal, amin különböző mantikor, kimére, kígyó, farkas, holló, vagy unikornis látható, a kyr mitológiára jellemző állatok, illetve különböző istenek jelképei, mint a farkába harapó kígyó, az aranykalász vagy a nyolcágú korona. A

legutóbbi elnyomó többsége jellemző a többivel szemben, és ez nem is csoda, hiszen egy Weila-templomról beszélünk.

A három méter széles smaragdszőnyeg egy aláhulló smaragdfüggönybe torkollik, előtte öt oszlop, egymástól durván két méter távolságra, vastagságuk megegyezik az eddigi oszlopokkal, mintegy két méter. A smaragdfüggöny portalanul, rezzenéstelenül zárja el az utat, ám látható középen az aranyszegélyű választás, ott lehet átbújni.

A kereszthajót két, az előzőhöz hasonló smaragdfüggöny osztja három részre, egy 20 méteres és két 15 méteres szakaszra. Természetesen mindhárom szakasz 20 méter széles.

A négyzet alapú területet minden oldalán öt-öt oszlop határolja, hasonló elhelyezésben az előbb leírtaknál (kb. 2 méter táv, kb. 2 méter átmérő). A helyiség központját a hatalmas, öt méteres oldalhosszúságú, hófehér, nyolcszögletű oltár képzi, magassága másfél méter, tizenöt centi vastagon átmérője 15 méter, majd a következő szakaszon ez egyenletesen, gömbölydeden csökken, csak hogy az utolsó 25 centin ismét kiszélesedjen, hogy biztos talapzaton állhasson a hatalmas oltár. Az alapot harminc zöldlunír kampó díszíti, egyenként olyan öt centi vastag és tíz centi magas. Az oltárba egy vers van karcolva, természetesen ókyr nyelven, az oltár lapjának arasznyi élét kéthüvelyknyi (6 cm) smaragdréteg fedi, benne ókyr karcolat.

A vers az asztallapon:

...S amikor a nap láng-arany szekéren
a borszínű tenger-habokhoz ért,
kigyúlt a harc a patamarta téren
s égig csapott a holt Sibassinért.

És vég nélkül viharzott róna-hosszat:
pajzs öble döng és pengeél zuhog,
zivatarától sírva hajladoznak
a vérbe gázolt tamarikusok.

És túl varázs-dörgésen, harci lármán,
szitok közül a győzelem kicseng:
„Mienk!" üvölti s ittasul Rualan
S Enrawell rá visszazúg: „Mienk!"...

...Sibassin alszik. Hóbőrű testéből
az ellen nagy cafatokat ragadt;
lekerült bölcs homloki selyméről
a napcsillogású, büszke smaragd.

Ő itt a béke szent holtak-szigetje,
dühödt sörényű tenger-ár felett,
márvány-öböl, amelyben számkivetve
a némaság örök horgonyt vetett.

Ó, Sibassin nem volt még ilyen árva,
bár birtokáért bőszült torna foly –
homoksebezte, halott ajkára
azért fagyott a furcsa, torz mosoly..

A szöveg az asztal élén:

„Hogy eljuthass örök nyugtomnak helyére, érintsd kezeddel a Sorsnak szép oltárát, s mondd fennhangon ajándékod szavát. Nem árt, ha itt van mind a négy hagyaték, s a kezdésről ne feledkezz meg – a hangzás csak úgy a szép..."

Az utalás egyszerű. A négy Hordozónak meg kell érintenie egyszerre az oltárt (érintsd kezeddel a Sorsnak szép oltárát), s kiejtenie a benne rejlő hatalom kyr elnevezését (mondd fennhangon ajándékod szavát). Fontos, hogy a kyr abc betűrendje szerint

ejtsék ki a szavakat, másképp nem tárul fel előttük a titkosajtó az oltár alatt. Segítségképpen a helyes sorrend: Elrair – Fhradâ/Fhradah (kiejtés egyezik) – Quassom – Sanquir; tehát Könny – Hang/Lélek – Árny – Vér.

Ahogy a Vér hordozója is kiejti a rá eső szót, a kis lunírkampók felcsapódnak, és belemélyednek a földbe, s a harminc hosszúkás lyukból por száll fel. Az oltár most már mozgatható. Összesen 60as Erő kell, hogy eltolják, ezt akárhányan biztosíthatják, az oltár biztosít elég megragadási pontot. Eltolva a hatalmas kőoltárt, egy kis, mintegy három négyzetméternyi felületű csapóajtó látszik a földben. Ez az, amit az álmukban is láttak: smaragdzöldre mázolt, egyszerű, minden felesleges díszítés nélküli, zöldlunír karika a nyitáshoz. A fába ezüst betűkkel vésték: *Az utolsó hős nyugszik itt – Kyria nélküle nem lenne Kyria, az öröklét nélküle nem lenne öröklét.* Felnyitása nem okoz különösebb nehézséget, 11 Erő már elegendő. A csapóajtó egy meredek, bazaltba vájt lépcsősort rejtett eleddig, annak mentén szintén a kőbe vájt kapaszkodót. Egy-egy lépcső magassága 40 centi, vastagsága 10 centi; a teljes lépcsősor szélessége mintegy fél méter. A lépcsők száma, ha egy szőrszálhasogató játékos kérdezné, negyven darab, tehát tizenhat méterre kerülnek a felszín alá az aljába érve. Fáklyákat vinniük kell, a porlepte lépcsők mentén nincs egy sem.

A lépcsősor aljában egy két méter magas, másfél méter széles járat várja őket, mely mintegy ötven métert tör egyenesen előre, se nem lejt, se nem emelkedik, majd egyszerre, teljesen váratlanul egy nagy csarnokba torkollik.

A csarnok szabályos nyolcszög alapú, egy-egy oldalának hossza tizenöt méter, így a legnagyobb oldaltávolsága 45 méter lesz. A terem közepén márvány szarkofág – négyzet alapú, kilenc méter hosszú és három méter széles, fedele egy hosszú hajú kyrt ábrázol köntösben, homlokpántjában smaragddal. Szemei helyén egy-egy üreg, szíve helyén szintén. Az alak egyébiránt egy majd két méter magas férfi egyszerű mása, ergo rengeteg hely marad ki körülötte, ez kissé sötétebb s hullámos.

A szarkofág előtt egy majd négy méter magas szobor áll. Négy karja vállától kezdve folyamatosan egyre aszaltabb, az alkarjait már nem is fedi hús, csont az egész. Felsőteste izmos férfitest, combtövét és sípcsontja alsó részét szintén nem fedi hús. Arcát kendő takarja, mely alól zöldes tekintete és hosszú, hegyes fülei villannak ki mindössze. Vállvédőt visel, Mind a négy karjára, az alkarnál indulva hatalmas pengék vannak erősítve. Ágyékát egy selyempongyola takarja, mely egész a sípcsontjáig leér.

A szobor valójában egy őrződémon, Jurtarioque, amit még a ryekiek börtönöztek ide, hogy őrizze Reigh sha-Sibassin álmát; ő pedig kénytelen ellátni feladatát. A karakterek a talapzaton olvashatják: *Míg élt, halandó őrizte – most halhatatlanná vált, őrizze hát halhatatlan!*

Ha bárki megérinti a szarkofágot, a démon életre kel, s kérdés nélkül megtámadja a karaktereket. Legyőzésével végre felébreszthetik az anyrt.

A szarkofág oldalára, két sor véset közé nagy, kyr betűkkel van vésve:

Ha ébresztésemre méltónak bizonyultatok azzal, hogy legyőztétek őrzőm, folyassátok ajándékaitokat az azoknak megfelelő helyre... Az ember árnyéka önmagát sosem éri... A tudás azt mondják, a legszebb ékkő - találd meg hát az annak megfelelő helyet testemen, s akkor mondd, ha mindenki más bevégezte feladatát: Itt az idő!

A leírásból látható, hogy az anyr felkeltésének módja rendkívül egyszerű lehet, kis gondolkodással megoldható. Az Árny Hordozójának úgy kell rendeznie az árnyakat, hogy azok lefedjék a szarkofág azon részét, amely nem az alvó anyrt ábrázolja (hiszen az ember árnyéka sosem éri önmagát). A Vér Hordozójának az anyr szíve helyén tátongó üregbe kell belefolyatnia vérét – 10 Ép-nyi kell bele. A Könny Hordozója a szemei helyén lévő üregbe kell, hogy könnyeket csorgasson, összesen ötven cseppre van szükség, tehát üregenként 25-re. A Lélek/Hang Hordozójának homlokával érintenie kell a smaragdot a fejpánton, s kyrül mondania: Itt az idő!

A karakterek ekkor hátralökődnek a szarkofág öt méteres körzetéből. A fedőlapja megemelkedik, s smaragdszín fény tör elő belőle. A fény körbeveszi a teljes levegőben lebegő fedőlapot, s egy hatalmas roppanással kettéhasítja. A levegőben egyetlen tárgy marad meg a fedőről, ez pedig a fejpánt. Ez, bár nem látható azonnal, selyemmé formálódik, miközben a bele foglalt smaragd nem mozdul. Aztán az egész aláhull a szarkofágba. És csönd.

Majd, egy-két kör múlva lassan, méltóságteljesen fellebeg az anyr a szarkofág felé, hogy a karakterek jól lássák teljes anyagi valójában. Hálásan elmosolyodik, majd leereszkedik a földre, a volt őrzője talapzatára, s ott leül, lehunyja szemeit. Nem alszik, csak gondolkozik. Hamarosan ennyit mond:

„Vigyétek a kristályhármast, a sírom mélyén van... Után hagyjatok magamra, távozzatok szótlanul... Nekem erőt kell gyűjtenem, mielőtt bármit is tehetnék odafenn... És köszönök mindent, s nem kétellem, hogy még találkozunk ebben az életben..."

VÉGE

Morik cih-Rador, két Khas osztályú karakka és egy shebeq kapitánya, famor
7. szintű ezüstkard bajnok; jellem: káosz; vallás: Tharr

A megnyerő külsejű, aszisz származású Morik nem kisebb vággyal indult neki az életnek, mint admirálisi rangot szerezni a hírhedt toroni flottában. Tudta, ehhez sokáig mellőznie kell a társai által képviselt léha nemesi életformát, s ő nem volt rest ezt megtenni – a család vagyonából megvásárolta a tandíjat a Shulur város béli Ezüstkard iskolába. Hamar kitanult, leszerelt, megkapta oklevelét és tetoválását. Aztán bevásárolta magát a Császári Tengerészetbe azáltal, hogy megvásárolt egy Khas osztályú karakkát. Aztán már minden ment a maga útján, egészen fiatalon a Zászlósháborút is megjárta, itt szerezze a másik két hajóját is, ezeken kalózkodik és csempésztevékenységet is folytat, hogy kiegészítse amúgy sem csekély jövedelmét.

Megjelenés és harcmodor: a sármos Morik vállig érő, fekete göndör hajjal és körszakállal rendelkezik, testét dús, fekete szőrzet borítja. Acélos izmait általában selyem inggel fedi el, általában fehérrel, míg nadrágja mindig fekete. Jobb alkarján egy ezüstszín kard tetoválás látható, oldalán egy-egy kard, csizmájában és övébe tűzve hajítótőrök (összesen 4).

E: 17 **Ü:** 17 **Gy:** 16 **Áll:** 16 **Eg:** 16 **Sz:** 15 **Int:** 14 **Ak:** 14 **Asz:** 12 **Műv:** 14

Ép: 13
Fp: 83

AME: 2
MME: 4

Képzettségek:

Hosszúkard (Mf)
Tőr (Af)
Tőrdobás (Mf)
Úszás (Mf)
Lovaglás (Af)
Kétkezes harc (Mf)
Tengerjárás (Mf)
Hajózás (Mf)
Írás/olvasás (Af)
Ökölharc (Af)
Legendaismeret (Af)
Sebgyógyítás (Af)
Etikett (Af)
Méregkeverés (Af)
Heraldika (Af)
Lefegyverzés (Af)

Százalékos képzettségek:
Ugrás (20%)

Nyelvek:
Toroni (5) Közös (4) Aszisz (4) Erv (3)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Hosszúkard	2+1	57	99	135	1k10+3
Tőr	2	49	84	109	1k6+2
Hajítótőr	2	49	95	107	1k6+3

Leuv Muaradnak, Morik barátja, meridioni térmágus, pietor

6. szintű térmágiára specializálódott varázsló; jellem: rend; vallás: Tharr

Leuv gyermekkora óta a mágia szerelmese. Kiskorában mindig arról álmodozott, hogy mi lenne, ha egy üzenetet egyik pillanatról a másikra át tudna küldeni szerelmeinek, s ennek micsoda hatása lehetne. Vagy egy rózsát. Vagy mi lenne, ha egy pillanat alatt képes lenne eltűnni a vizsgálódó szemek elől. A családnak viszonylag sok pénze volt, őt elkényeztették, s be is írattak a meridioni iskolába, ahol a vágyakkal teli, akaratos kis ficsúr meglehetősen jól boldogult, egy évvel hamarabb fejezte be a tanulást, mint mások. Moriknak gyermekkori barátja, a nőket együtt üldözték, s abban versenyeztek, ki tudja hamarabb ágyba vinni a lányt. Általában ő nyert, különösen miután némi mágikus hatalmat is latba vethetett az ügy érdekében.

Megjelenés és harcmodor: éjfekete, vörös hímzéssel rúnázott köntöst visel, vörös övvel átfogva. Haja fekete, egyenes szálú, a válláig érne, ha nem lenne összeborzolva állandó jelleggel, s nem állna össze-vissza, így téve lehetetlenné a pontos hosszának megállapítását. Arca sima, borotvált, szemei mélyen ülők, zöldek. Kezei viszonylag véznák, fizikai téren könnyen alulmarad bárkivel szemben, de a mozaikokat ravaszul és előrelátóan képes összerakni, így méltó vetélytársa egy nála magasabb szintű varázshasználónak is.

E: 10 **Ü:** 14 **Gy:** 12 **Áll:** 12 **Eg:** 13 **Sz:** 12 **Int:** 17 **Ak:** 16 **Asz:** 16 **Műv:** 17

Ép: 8	**Mp:** 60	**MME:** 50
Fp: 44	**AME:** 50	**Ψp:** 44

Képzettségek:

Fegyverhasználat:	Sebgyógyítás (Af)	Heraldika (Af)
Tőr (Af)	Élettan (Af)	Lovaglás (Af)
Pszi (Kyr)	Legendaismeret (Af)	Politika (Af)
Írás/olvasás (Af)	Történelemismeret (Af)	Lélektan (Af)
Ősi kyr nyelv (Af)	Rúnamágia (Mf)	Szexuális kultúra (Af)
Alkímia (Af)	Etikett (Af)	

Nyelvek:

Toroni (5)	Közös (5)	Erv (4)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Tőr	1	33	32	101	1k6

Vértezet: Rúnaköpeny (63 Mp), SFÉ 1, MGT 0

Toroni matrózok, Morik emberei, 30 fő karavellánként; 20 fő a shebeqen
2. szintű ezüstkard bajnokok; jellem: káosz; vallás: Tharr

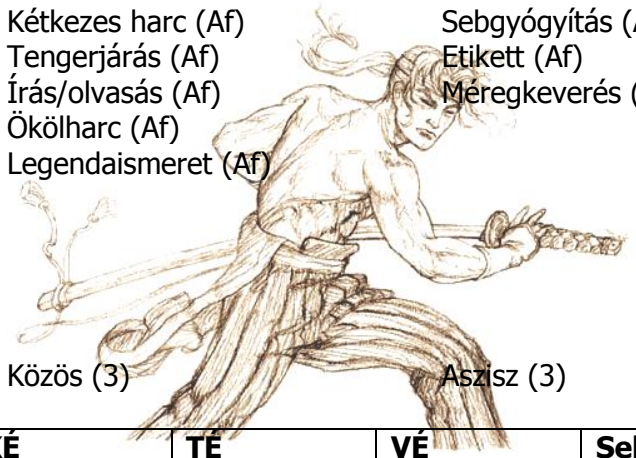
Morik kapitány emberei tapasztalt tengerészek, bár jobban kedvelik a szárazföldi ütközeteket, ezért is csáklyázzák meg gyakran az ellenséges hajót. Kapitányukhoz addig hűségesek, amíg az a Császári Flotta vezetőségének támogatását élvezi, illetve amíg nyertes csatának néznek elébe. Majdnem mind toroniak, napbarnított bőrrel, sötét hajjal és hasonló szemekkel. Van köztük néhány göndör hajú és kékes szemű is, természetesen ők aszisz származásúak. Kiválóan forgatják hosszúkardjaikat. Általában félpucérok, ha nem, akkor posztóinget viselnek a tengerészszoknya mellett, tartományuk színeiben, a vérvörösben és a méregzöldben.

E: 15 **Ü:** 15 **Gy:** 14 **Áll:** 16 **Eg:** 14 **Sz:** 12-14 **Int:** 12 **Ak:** 13 **Asz:** 11 **Műv:** 11

Ép: 11
Fp: 40

AME: 1
MME: 3

Képzettségek:
Hosszúkard (Af)
Tőr (Af)
Tőrdobás (Mf)
Úszás (Af)
Lovaglás (Af)
Kétkezes harc (Af)
Tengerjárás (Af)
Írás/olvasás (Af)
Ökölharc (Af)
Legendaismeret (Af)
Sebgyógyítás (Af)
Etikett (Af)
Méregkeverés (Af)



Százalékos képzettségek:
Ugrás (20%)

Nyelvek:
Toroni (5)
Közös (3)
Aszisz (3)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Hosszúkard	1	31	56	106	1k10
Tőr	1	35	50	92	1k6
Dobótőr	1	35	60	90	1k6+1

Jurtarioque, az őrződémon

Démon; jellem: rend, halál; vallás: nincs (Weila)

Jurtarioque-t még Ryek idején börtönözték ide, kisebb hatalmú szolgaként, hogy őrizze az anyr álmát. A shaddok, kik látták a jövőt, tudták, hogy el fog jönni egy olyan kor, amelyben szükség lesz egy öröklétű őrző segítségére. A démonok pedig busás jutalom fejében természetesen jó partnernek bizonyultak. Jurtarioque egyetlen dolgot kért cserébe az őt szolgálatra bírni akaró shaddtól, hogy a mester nyugalmát megzavarni akaróknak a lelkét hadd pusztítsa el testükkel együtt. A shadd rábólintott, ezzel feloldva a démon egyik fő kötöttségét. Most már, bárkit öljön is meg, örökre halott marad, s lelke végleg elpusztul, nem lehet gyógyítani, regenerálni, sem feltámasztani, hisz nincs lelke, mi visszaköltözzön a testbe.

Megjelenés és harcmodor: négy karja vállától kezdve folyamatosan egyre aszaltabb, az alkarjait már nem is fedi hús, csont az egész. Felsőteste izmos férfitest, combtövét és sípcsontja alsó részét szintén nem fedi hús. Arcát kendő takarja, mely alól zöldes tekintete és hosszú, hegyes fülei villannak ki mindössze. Vállvédőt visel, Mind a négy karjára, az alkarnál indulva hatalmas pengék vannak erősítve. Ágyékát egy selyempongyola takarja, mely egész a sípcsontjáig leér.

E: 20 **Ü:** 16 **Gy:** 15 **Áll:** 18 **Eg:** - - **Sz:** relatív **Int:** 14 **Ak:** 12 **Asz:** 12 **Műv:** - -

Ép: 20 **AME:** immunis (vagy Ép) Ψ**p:** 26
Fp: 60 **MME:** immunis (vagy Ép)

Képzettségek:
Pszi (Af)

Nyelvek:
Ókyr (5)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Karpenge	4	50	110	100	2k10+5
Ököl	4	40	95	80	1k6+5

Vértezet: Természetes vértezet, SFÉ 3, MGT 0

Minden, a Bestiariumban a démonokról írt általános jellemző igaz rá is.