

# Bolondok abbitja

**Időpont:** p.sz. 3722 ősze

**Helyszín:** Abaszisz füves, kietlen pusztái kelet-délkeletre Ifintól, a Quirron szigetvilága alatti tengerfenék

**Írta:** Pusztító, a Don





## A történet nagy vonalakban

1. A pusztára megfelelő eszközökkel, Hubréval beszélve mennek.
2. Querdák. Pont, amire számítottak.
3. A bányavárosba valahogy bejutnak.
4. A bányavárosban töltsenek el időt, ha kell.
5. Rájönnek, hogy a templom rejtje a bejáratot.
6. Az alagút fárasztó és hosszú.
7. Vak, öreg, bolond, szomorú wesen.
8. A kultisták nem agresszívak, segítenek is, ha kérik.
9. Úszkálás az elsüllyedt városig, ott szárazra érés.
10. Csak akkor mehetnek el/tovább, ha a főpap rábólint. Nem akar rábólintani.
11. Információszerzés a mítoszokról, a helyről, a szektáról.
12. Harc, hazugság, vagy egyéb mód a szentélybe jutásra.
13. Kijutás, vagy menekülés. Vége.

## Előzmények

Az egykor volt Dawa Birodalom letűnével megannyi értékes (és veszélyes) mágiaformula veszett a feledés jótékony homályába. Szkara Morgenios (ld. Hieda-összeesüküvés, Ígéreték Tanúi) egy szolgájától arról értesült, hogy tulajdonában lévő szigete alatt valamiféle romok találhatóak. Ezidőtájt a Pyarroni Titkosszolgálat egy összekötőjén keresztül biztos hírért kapja, hogy a megbecsült és elismert tudós, Vilfernói Hubre életére tör egy nyomait jól leplező társaság. A sziget alatti városromok Dawa korából maradtak fenn, de lepusztult állapotuk miatt szinte teljesen megközelíthetetlenek. Legalábbis a templom és az azt rejtő mélyváros nem megközelíthető a tengeren keresztül. A tudóst fenyegető társaság pedig nem más, mint az abasziszi abbitkovácsok mögött álló házak mindegyike (kis túlzással). Hubre ugyanis kutatásai miatt pontosan tudja egy abbitlelőhely helyét, és védelmének gyengepontjait. Ezen kívül tud egy dallamot, ami szerinte egy jelszó. Az abbitacél készítésének titka a négy nagy abbitkovácsház féltve őrzött titka, habár abbitbányászati monopóliumot nem élvezhetnek. Épp úgy adódott, hogy a nagyhatalmú Molochias egy titkos bányájának helyén akadtak rá Hubre kutatásának céljára: az elveszett város egy kapujára. Egy abbitbánya helyzete és korokkal elveszett kincsek pedig nem egy életet megérnek Ifin alvilága és az aszisz nemesség számára.

## Cselekmény

**Idő:** p.sz. 3722 ősze

**Helyszín:** Abaszisz füves, kietlen pusztái kelet-délkeletre Ifintől, a Quirron szigetvilága alatti tengerfenék

Abasziszban kezdődik történetünk. A csapat előkészületeik után (melyekről konzultáljatok!) Kelet-Abaszisz agyagos pusztáin vándorolnak már legalább egy napja. Kíséretük, Vilfernói Hubre tudós és pap, aki egy bányaváros felé kíséri őket. Ha pyarroni bemesélést kaptak, önként; ha abasziszi



bemesélést kaptak, fogolyként. Érdemes hangsúlyozni, hogy a tudás, aminek a birtokában van egyedi és megismételhetetlen, néha megemlítheti, hogy a kutatása az egész emberiség érdeke is. Eddig sikerült elkerülniük a sárgásszürke, élettelen dombhátak, hegyek minden veszélyét, ám az ördög sosem alszik. Esti táborverésükkor elf és khál csapattagok a távolban csillogó szemekre figyelnek fel. Ha kérdezték Hubret a hely védelméről, tudatta őket a környékre telepített querdákról.

### Querda

T/K:3 Seb.:1k10/1k10/2k6 KÉ:40(42) TÉ:105(110) VÉ:145(160) FP:85 ÉP:14 AME:3  
Méregellenállás:8 Intelligencia: 3. Nyáluk nem mérgező.

### Vezérhím

T/K:3 Seb.:1k10/1k10/2k6 KÉ:45 TÉ:120 VÉ:155 FP:93 ÉP:17 AME:3 Méregellenállás:8

Amennyiben nincsenek feszült várakozásban, vagy senki nem rendelkezik legalább kétszeres látótávval/szaglótávval, a lények teljesen észrevétlenül, tökéletesen rejtve (95%) érkeznek a táborba és minden élőlényre meglepetésszerűen vetik magukat, rohamból. Ha várják a ragadozókat sokkal enyhébb a helyzet: körbeveszik a játékosokat és a legkisebbet támadják. Mindig az támad, amelyik legjobb helyzetben van, de a többi is ejt látszattámadásokat. Emiatt a tényleges taktika miatt a túlerő módosítóin túl (Isd. Első Törvénykönyv) a félhátulról támadás (+2KÉ, +5TÉ) és a koncentráció közbeni védekező harc (+15VÉ) módosítóival számlálандók harcértékeik. Hatan támadják a kalandozókat, de semmi zajt nem csapnak előtte és harc közben is kísértetiesen csendesek és drabális természetükhöz képest boszorkányosan mozgékonyak. A vezérhím (hacsak kísérő, harcban részt vevő állat, hatodik csapattag, stb. nem indokolja) nem vesz részt a harc első két körében, csak méregeti az erőviszonyokat. Ha a vezérhímet megölik, kevésbé koordináltan támadnak (tehát saját értékeikkel) és a következő támadásukat a vezért elejtő kalandozóra adják le. Halálig harcolnak. A tudós ezalatt imádkozik. Az út további szakaszán, ami fél nap gyalog, nem történik semmi érdemleges.

Ha tovább haladnak, másnap elérik a bányaváros falait. A város körül a szélben fojtogató porfelhőt verő meddőhányók, sáncként széthányt közúzálék és a laposabb szekérjárás mind bányászat nyomai. Azt tudják, hogy nem számíthatnak felhőtlen fogadtatásra, és szerencsevadász kasztú, vagy előtörténetével/képzettségeivel indokolt karaktereknek szembeüthet az őrtornyok két vakfoltja a köves-sziklás hegyoldalban. A város maga nagyrészt a föld alatt van; a felszínen kocsiszínek, hatalmas tárolók, egy laktanya és néhány ponyvázott sátor van csak a falakon belül. A falak kőből épültek és a hegy ívét követik, amire két hasonló magasságú bástyát emeltek. Távolról nehezen észrevehető, mivel nem üt el a hegytől, aminek a tövébe felhúzták és nem is magasabb hat lábnál sem a fal, sem a tornyok, de Hubre felhívja rá a figyelmet, ha kell, mielőtt az örök látóterébe kerülnének. A föld alá vezető lejárát nincs őrizve, nincs kapuja. A sátrakban néhány asszony beszélget aszisz nyelven, egy bekötözött karú férfi ruhát mos és a laktanyában féltucat ór alszik, míg a falon kettő kártyázik, a tornyokban pedig 2-2 kémleli a vidéket.

Az örök abbitacél pajzsán és általvetőjén címer (a Molochias címer ismeretében tudható, hogy nem lefizethető örök) látható és érezhetően nem vegyülnek a bányászokkal. Amennyiben lelepleződnek, vagy felfedik magukat, az örök riadót fújnak és vasra verik őket (megpróbálják), majd a laktanya tömlőcébe zárják őket. Ha ezután nem tudnak megszökni, a katonák és a pap egyesével kihallgatják őket (a kínzókamrában). A következő abbítszállítmánnyal tervezik őket elszállítani [(vagy elküldik



őket vámpírra vadászni egy elhagyott járatba)]. Ha nem lepleződnek le, lejutnak a bányába, ami egy egykor volt katakombarendszer kissé újragondolva. Nagy, tágas csarnok, csigavonalú oldalfalakkal, amikből legalább félszáz járat vezet el; minden járat hálószerű keresztjáratok tömkelegét rejt.

Ezekben folyik a bányászat. A csigavonalas csarnok alján masszív kőházak, kötőző vermek, kicsi raktárak, és egy túldíszített Tharr templom. Mind újabb építésű, 30 évnél nem régebbi. Az épületek közt két ór sétálgat, a járatokból munkazaj szűrődik, néha egy kocsin ércet tol ki rajta egy rakat férfi és nő, a kötőzőnél a nyersabbitot fejtik tízen, néha feléjük kap egy ór korbácsa. A kalandozók leérkeztét egy púpos bányász veszi észre, aki abbittal teli kocsit tolt épp a kijárat irányába. Erre nem szól semmit. Amennyiben valami mesét adnak be neki, ő elhiszi, és fent arról kezd el diskurálni az örök hallatára. Ha az igazat mondják, vagy semmit sem, suttogva bemutatkozik Vanoként és a segítségüket kéri. Felajánlja, hogy húzzák meg magukat a házában, és vacsora után segít nekik. A városban való kutakodás, közlekedés az örök miatt nem felhőtlen, de még így is könnyű (+40-es sikeres rejtőzködést igényel). A bányászok mind rabok, így ha idegent látnak, segítségért könyörögnek, esetleg zsarolják kiáltozással. A kopasz pap tiszta reverendájában épp egy fiatal lányt reguláz, amiért egy lavór vízzel épp öelötte mert átfutni, majd egy csók fejében „kegyesen” elengedi. A lány arcán félelem és lélektan/emberismerettel undor és tehetetlen gyűlölet látható. Ha megvárják az estét a parányi kőépületben, erőteljesen elkényelmetlenedhetnek.

Ha túl gyorsan haladnak a játékosok, vagy extra izgalmakat szeretnél adni a csapatnak, az alábbi példákat ekkor, vagy a városban töltött idő alatt bármikor bemesélheted.

- Az alábbi példa opcionális. Nem kell, hogy a kaland részét képezze. Elsősorban olyan csapatokhoz ajánlott, aki több rejtelmet, misztériumot vágynak és óhatatlanul sok időt a mellékszereplőkkel töltenek. Ebben az esetben egy királyvámpír, Ellir wri Degon (értékei a bestiáriumban leírtaknak megfelelőek, 18. szintű boszorkánymesterként képes létrehozni varázslatait) tanyázott le a bányában. Ittlétének célja egyszerű: erős szolgák szerzése. Rájött ugyanis, ha egy bányász eltűnik, vagy meghal, senki sem kutat utána és kisvártatva pótolják is az emberhiányt. Az egyetlen ember, aki tud ittlétéről, az Salios, de nem tesz ellene semmit, ugyanis így neki is csurran-cseppen a bánya egyéb nemű javaiból és az életét is megtarthatja. Hogy mágikus ereje miért maradt meg, az rejtély. A bányászokon ekkor értő szemek apró harapásnyomokat fedezhetnek fel, és gyanúsán gyengének vélhetik őket. Ennek oka, hogy a vámpír vérükön él és, ha egyikük meghal, az szintén vámpírként, Ellir szolgájaként kel fel halottaiból.
- Vano elpanaszolja, hogy riogatja az asszonyokat egy "rém". Hogy miféle, arról ő csak hallott, de borzalmas és akkora, hogy befér az ablakon. Valójában egy tűzkobold, aki a tömegkonyha kemencéjében él, és lepaktált egy szinte állandó szakáccsal, hogy míg lop neki ezt-azt, addíg hagyja csinálni csínytevéseit és nem adja fel rejtekhelyét.
- A pap épp egy apró, szőrös lényt rángat a kínzóterem felé és testi fenyítésről, meg bűnváltságról kiabál. A lény egy gliád, amit néhány kalandozó hozott a környékre pár éve. Az abbit mellől fejtett féldrágakövekből lopott.
- A csendes semmittevés közben furcsa morajra lesz figyelmes a csapat. A vízkultisták egy távoli rítusa földrengést idézett elő. Ennek hatására kisebb tárgyak zuhannak le a körívről, sziklák zuhannak a tárnafalból, egy épület összedől.





- Egy szemmel láthatóan megbolygatott törmelékhalomból egy kis viaszosvászon lóg ki. Tartalma édesdohány, szikrafűvel gondosan elkeverve. Ha valaki elemeli (képzett vizsgálat nélkül) azt meglepetésként érheti a szer hatása. A csomagot egy bányász hozatta be egy külvilági kapcsolata révén az üres szekerekkel.
- A földön egy ládának támasztva tökéletesen megmunkált abbitfegyverek hevernek őrizetlenül. Mágiát nem sugároznak, de életerő van bennük, ugyanis ezek egy yersenia darabjai. Céljuk, hogy valaki elvigye őket, és annak életerejéből táplálkozhassanak, mikor az alszik, vagy van olyan balga, hogy magánál tartsa őket.
- Hőseink meghallanak két bányászt arról susmorogni, hogy egy ház alatt beszakadt a padló és át kellett telepíteni a bent lakókat. A ház most el van kerítve. Könnyen megtalálható az épület, benn tényleg van egy omlás. Megvizsgálva inkább járhatnak mondható. Járható, bár elég szűk. Másfél láb mélyülés után folyosóvá magasztosul. Falain furcsa karcolatok, padlóján ismeretlen lények csontjai vannak. Egy kisebb kamrát is rejt a folyosó fala, amiben egy mára kihalt lény tojásai vannak mumifikálódott testek közt. A folyosó vége áthatatlan omlásban végződik. Patkánybárók élnek azon túl, velük azonos természetű lények még benézhetnek sivar birodalmukba, de ott meleg fogadtatásra nem számíthat.
- Egy bányász észreveszi őket és zsarolásba kezd. Kaján vigyorral az arcán követel a csapattól "sok pénzt". Ha egy aranynál többet kap, segít is nekik a következő órákban. A pénz egyébként rabszolgáknak teljesen haszontalan, nem is használják. Hogy neki mire kellhet...?
- Egy épület töve (akár azé, amelyikben megszálltak) egykori kyr épületmaradvány. Nem sok ismerhető meg a romból, csak annyi vehető észre, hogy nem odaillő. Ha nem foglalkoznak vele, a tudós elkezd vizsgálgatni és megállapítja, hogy jó nyomon haladnak.
- A városka épületei közt járva furcsa dübörgésre lehetnek figyelmesek egy járat irányából. A zaj forrásánál a járatból egy bányász ugrik elő, átad egy kalandozónak egy mellkasnyi tojást, majd fut tovább az életéért. Mögötte egy fészekaljnyi bűdösgyík lohol a tojást akarván.
- Egy furcsa nyílásra lehetnek figyelmesek a falon a kalandozók, ha megközelítik egy bozontos törpe, nagy vicsorral az arcán elő ugrik és lő egyet a legközelebbi játékosra a számszerijjával majd elslisszol.

Este Vano beavatja őket a részletekbe: ők itt adósok, bűnözők, vásárolt rabszolgák és azok leszármazottai. A gyerekekre (4db) az öregek (7db) vigyáznak, míg a férfiak (addig nem tud számolni, de 42) és asszonyok (6) dolgoznak, néha halálukig. A segítségüket nem feltétlenül a szabadulásban kéri, ahogy azt más tenné. Az ő baja a pap, ugyanis ki nem állhatja, valamint amióta itt van, minden csak rosszabb lett. Itt bármit felróhatsz a pap rovására, a lényeg, hogy ellenszenvet ébressz a játékosokban. Mivel a tudós egy félrefordítás miatt úgy hiszi, a ritmus egy jelszó, amit egy kapuőrnek kell elmondania, ezért ő valamilyen ősi élőlény felől kérdez, azt keresi. Az igazság az, hogy a dallam maga a kulcs, ami az ajtót nyitja. Az ajtó pedig az egyetlen épen hagyott része a kriptarendszernek és a templom oltára mögött található. Hollétéről csak az öregek és a pap tudnak, bár jelentőséget nem tudnak be neki.



A városban töltött idő nagyrészt a csapattól függően módosul, a környezet és a mellékszereplők nem befolyásolják. Ajánlott a csapat ismeretében kiegészíteni, szélsőséges esetben módosítani az itt történő eseményeket, az itt lévő karaktereket. Hubre alapesetben, ha meglátja a kaput, a papot veszi az őrének és neki adja át a „jelszót”. Az ajtó előtt imitálva a hangzatot, az azt védő mágia felold és kinyílik. Azon túl mágikus lámpások gyulladnak fel természetes, kék, fehér és barna színekben. Tűzvarázslói mágia ismeretében megállapítható, hogy a mágia forrása a környezete, nem a megszokott törvények alapján működik. Ez annyit tesz, hogy aki hozzájuk ér, vagy tíz teljes percig a közelükben marad, azon könnyed fáradtság lesz úrrá, tehát minden érintés és befejezett 10 perc közelség után elveszítenek 1 FP-ot. Ez különösen azért lehet veszélyes, mert az ilyen módon eszméletét veszített személy (hacsak el nem viszik a lámpások fényén túlra) természetes úton soha sem ébred fel.

Minden lámpás 7E erősséggel működik, fényük 15 lábat világít be és 10 lábanként vannak elhelyezve, nem tükörképesen. A folyosó fala későkyr nyelven írott gyászversekkel, imákkal tarkított, ezeket mindet a Négyeknek, vagy az elemeknek külön-külön címezték. Ha úgy látod jónak, vezesd félre őket azzal, hogy Sogronnal azonosítható feljegyzést olvasnak először, miután elfogja őket a levertség. A folyosó teljes hossza több mérföld, ám az idő nem kímélte, egy ponton beomlott és összeszakadt egy közeli barlanggal. Képzett futóknak, elfeknek ez a táv rohanva megtehető 22 perc alatt, de sánta törpének is csak 4 óra és 12 perc. Eddig persze Hubre eszméletét veszti. Előtte persze elmond ezt-azt a crantai építészek bravúrjairól, mint a kettős padlófal és az élőtelepek a mágikus rajzolatok mellett. Továbbá beszél a templomkönyvtárak rejtelmességéről. Ekkor már a tenger alatt vannak.



A folyosón nem lehet tovább menni, egyszerűen nincs rá mód. A barlang viszont attól is ősbibb és nagyjából párhuzamosak. Egyetlen hátulütője, hogy néhol el van ázva. Derékig érő barlangi tavakban vak, áttetsző, kígyóforma halak pofátlanul megcsípdelik a kalandozókat; különös, ragyogó gombák adnak lidércfényszerű derengést egy-egy kanyarnak és egy borzalmasan éhes és bomlott elméjű, vak wesen nézi a kalandorokat véletlenül kultistának.

### Wesen

T/K:8 Seb.:1k6 KÉ:24 TÉ:70 VÉ:100 FP:98 ÉP:37 PP:50 AME:50 MME:50 Méregellenállás:8  
Mérge: 5. szint, azonnali, émelygés/halál, rövid időtartam

Miután elveszíti FP-jai felét, ÉP-jai negyedét, vagy rájön, hogy tévedett, megpróbál elúszni. A második víz alatti kamra után (kb. 17 lábnyi szakasz) öt vidáman társalgó, algákba öltözött sápadt bőrű alakot találnak egy tűzrakás körül, ahogy épp halat sütnek. Amikor meglátják a csapatot, nagyon megrémülnek. Ez azért van, mert amit épp tettek, az eretnecség, de nem tudták megállni, hogy ki ne próbálják, mit is tud az a bizonyos 'tűz' amitől mindig is el voltak tiltva. A közös nyelvet beszélnek, bár csak az érti tisztán, mit is mondanak, aki a shadoni beszédben is járatos.

Ragaszkodnak hozzá, hogy kövessék őket a tengerbe és oda is adnak a csapat minden tagjának egy apró, majdnem anyagtalan, kékesfehér kavicsot. Elmondják, hogy aki egy ilyet szorít a szájába az nem fullad meg. A kavicsok igazából az őslég síkjának apró szemcséi, amik a levegő esszenciáját sokszorosán tartalmazzák ezért folyamatosan levegőt bocsátanak ki magukból. A tudóst ez győzi meg elméletéről, hogy az ősi erigowi kyr építmény (Őselemek Szentélye) és az elveszett dawai város közt szoros összefüggés van, valószínűleg ott találják a templomot, ami a kutatása szempontjából kulcsfontosságú. Tudatja is a csapattal, hogy az elég a kutatása céljából (és a leghasznosabb dolgok is ott lehetnek épségben). A vízbe ereszkedve könnyen megfeledkezhet arról a játékos karakter, hogy orrán nem vehet levegőt, így akár kellemetlenül is indulhat víz alatti útjuk.





Aki tud úszni, az úszva, a könnyeden sikló kultistákkal, a megszámlálhatatlan kishal közé csapó barrakudával egyvonalban; aki nem, az a sűrű tengeri homokban rugdalva, bokros, szikkadt hínár között, színes korallok mellett, kíváncsi halak alatt sétálhatnak az elsüllyedt város irányába. Az úton semmi nem bántja őket, amit nem provokálnak. A közelben látható emelkedni Morgenios szigetének töve, közelében cetek búgnak. A városba érve a természet által birtokba vett, egyenetlenül megsüllyedt utcák között egy-egy cápa, polip fészkel, vagy drabális testalkatú, halszerű kultisták törnek kagylókat. A város egy sötét zugában egy egykori pincelejárát felé mehetnek. a lejárát növényekkel benőtt omlás fedi, ezért megtalálni segítség nélkül nagyon nehéz (titkosajtó keresése +35 módosítóval).

Lent egy látszólag szilárd falon átlebegve száraz levegőre érnek. (A fal irreálmágikus jelzőrendszerként funkcionált egykor, ám gazdája már rég nem él.) A falon túlhaladva kellemetlen érzés vesz erőt rajtuk (sikertelen egészségpróba esetén gyengén remegni kezd valamely tagjuk) és árnyalatnyival kékebb lesz a bőrük. Lent egy oszlopokkal tartott mennyezetet át néhol napfény szűrődik le és több kék fényű lámpás is megvilágítja a látszólag is itt élő szektát, valamint a labirintusszerűen szerteágazó folyosórendszereket. A hely nagyon tágas, az emberek pedig nagyon érdeklődők. Sosem láttak még élő felszínt. Köztük is akad, aki a kint látottakkal azonos természetű, kopoltyúval a nyakán.

A főpap fennhéjázva üdvözli a csapatot Mareniaában. Nem biztosít vendégszeretetet és nem válaszol kérdésekre. „Nem tartozok felelettel olyannak, akit a tenger karja meg nem koszorúzott.” Az egyik járatból valami kiabálás hallatszik, ahogy négy 'bajnok' (halszerű izomkolosszus) egy megkötözött, fiatal tengeri óriást vonszol be éppen. A főpap vele próbál lélekáldozatot bemutatni kyr nyelven, amit a kultisták (28db) buzdító kántálása és sódobálása is megerősít. Ha meg akarják akadályozni, azt főbenjáró bűnnek tekintik és megpróbálják megölni, vagy elfogni a felszínieket. A halemberekkel és a főpappal elég végezniük, hogy a többi megadja magát, bár a papot mind életük árán védik. A labirintusban viszont törpe, vagy mesterfokú építészettel napokig is bolyonghatnak. Ha hagyják megtörténni, a pap azt jósolja vérből, hogy a három 'mítosz' egyikét kell legyőzniük, hogy elmehessenek/választ kapjanak/a templomba mehessenek. Az itteniek mind idegenkednek a kalandozóktól (ők maguk azt se tudják, mi az) és bizalmatlanok, de kíváncsiak.

A romok idelent is hordozzák a vízi élet apróságait: algák, rákok kagylók vannak a padlón, a falakon és az emberekre is rátelepednek itt-ott. Bizonytalan időközönként (1k10 óránként) a közelben irreálmágia eruptálódik egy sérült óriásgölemből, amit mindenki megérez, ám a varázshasználók elméjét meg is sértheti. (Ha elvétik 80E ellen asztrális és mentális mágiaellenállásukat egyaránt, 2-vel csökken intelligenciájuk, akaraterejük és asztráljuk, amíg nem alszanak legalább 2 órát egyszerre, zavartalanul. Emellett elméjük telítődik legfeljebb 80 MP-tal, ami egy körig akár meg is haladhatja maximális MP-jaikat.) A három mítosz valójában az egykori szoborkert néhány megmaradt mesebeli szkulptúrája és néhány fennmaradt falvéset alapján emelkedett ki a vízinép szemében, igazából semmi kiemelkedőt nem értek el. Az ő szemükben ennek ellenére hősök, eképpen legendák és fohások központi figurái. (Nyugodtan adhatod a csapat alá a lovat; ha túlzottan aggódnak, egy kultista kagylókoszorút ad a nyakukba mondván: „Szerencsét hoz, mert titeket csak az ment meg egy mítosz haragjától.” Ha valaki nem titkoltan pap, annak gúnyosan megjegyezhetik, hogy hamarosan igazi félistent is láthat. Vagy elmondanak nekik egy mesét arról, amikor egy mítosz meghalt, de ravaszabb volt mint a halál és azóta újra él. A lényeg, hogy érzékelted, mennyire fél tőlük a szekta és, hogy elbizonytalanítsd a kalandozókat.)





Az első mítosz Karcínus, a sebezhetetlen. Története szerint egy másik világból jöttek emberek, akik a vízbe ejtették, ahol nem tudott úszni, de az úszó állatok sem tudtak úgy járni mint ő, ezért a Quirron megtette a tengerfenék hercegének. Őt a „Sziklás Síkon” találják meg. A második mítosz Kraken, az ördöghal. Ő a „Feneketlen Sötétségből” lépett ki, mikor a sötétség túl sűrű lett, hogy semmi maradjon. A harmadik pedig Rusenor, a viharlelkű. Állítólag az ő haragja hoz vihart és ő az, akitől még a tengerek is félnek. Ő a város alatt a „Legszentebb Hely” közelében látható néha.

(Ezen kívül a légkövek forrása is fontos szerephez juthat, ami egy 31 láb sugarú gömbben viharos szelet áraszt magából, ezáltal egy vízmentes kupolát képez maga körül. Mozgatása körülményes, de harcedzetlen kalandozóknak otthoni terepet adhat a vízben való harc helyett.

Bármelyiket is válasszák, ha legyőzik azt, vagy csak hihető álbizonyítékkal szolgálnak, a főpap behízeglő, nyájas modorral segít nekik mindenben, amit kérnek. (Felajánlásként küldte őket a mítosznak, ezért féli a kalandozók hatalmát.) A templomukba is elvezeti a csapatot, ahol színes, ragyogó kristálylapok lebegnek teleróva ősi feliratokkal, ősi rúnák csempésznek áhítatot a bentlévők szívébe és megannyi, márványból vésett dombormű dicsőíti táncolva az elemeket a falakon. Hubre elérzékenyül ezt meglátva, de megőrzi józanságát annyira, hogy összeszedje a legfontosabb feljegyzéseket. Ő lezártnak tekinti a missziót és, ha a Morgenios szálon kerül a történetbe, elmondja, hogy nem csak felbecsülhetetlen eszmei érték az a néhány kristálylap, de rossz kezekben fegyver is. Kyr nyelven olvasók kivehetik a tartalmukat: elfeledett meditációs formulák, versek és egy primitív földistenséghez írt himnuszok. A felszín irányába nagy a távolság, viszont a szigetre akár gyalog is eljuthatnak, a barlangon át pedig a bányaváros problémájával szembesülnek újfent. Ezen kívül a főpap két démoncápával orvul hátbatámadja a kalandozókat, mikor azok elhagyták a várost. Ezután csak annyi van hátra, hogy kimenekítsék a tudóst Abaszisz haragvó földjéről, vagy megkezdjék újratárgyalni a Morgeniosszal kötött alkut.

## Nem játékos karakterek

### Vilfernói Hubre

Vallás: Krad

Jellem: élet

KÉ:0 TÉ:10 VÉ:55 CÉ:- FP:20 ÉP:3 PP:10 MP:9 AME:2/12 MME:3/13  
Méregellenállás:0

Intelligencia:15, Műveltség:18, Bátorság:4

Kiemelt képzettségek: Történelemismeret MF, Pszi MF, Ősi nyelv (kyr) MF, Ősi nyelv (kheton) AF, Építészet MF, Vallásismeret AF

Déli születésű, ötvenes éveiben járó ember férfi. Ruházata világos köntös saruval és sétabottal. Visszahúzódo, szerény alak, nem szeret hencegni érdemeivel. Kutatásai több kötetben jelentek már meg, mind





Kyria utódállamairól. A játékosok által ismert nyelveket beszéli. Játék közben rajta keresztül lehet tippel ellátni, szükség adtán terelni a kalandozókat. Célja a víz alatti város titkainak felfedése, előbb persze megtalálása.

### **Púpos Vano** (1.Tsz.-ű tolvaj)

Vallás: Noir

Jellem: káosz

KÉ:12 TÉ:22 VÉ:89 CÉ:10 FP:24 ÉP:5 AME:0 MME:4

Méregellenállás:2

Szépség:5, Állóképesség:16, Műveltség:7, Bátorság:10

Kiemelt képzettségek: Lopakodás 65%, Rejtőzés 50%

Vidéki aszisz, nyomorultan és nyomorban nőtt fel. A törvény megsértése, a hazugság és csalás neki nem választás, hanem kötelezettség. Mindennél jobban utálja a papot, mivel az minden, ami ő sosem lehetett. Beszéli az asziszt és töri a közöset.



### **Salios sul Zassdram** (3.Tsz.-ű Tharr pap)

Vallás: Tharr

Jellem: halál, káosz

A második értékek hosszúkarddal értendőek.

T/K:1 Seb.:1k10 KÉ:15/21 TÉ:45/59 VÉ:92/108 CÉ:5 FP:37

ÉP:10 PP:18 MP:26 AME:2/28 MME:5/31

Méregellenállás:5

Intelligencia:16, Szépség:17, Asztrál:12 Műveltség:13,  
Bátorság:8

Kiemelt képzettségek: Fegyverhasználat (hosszúkard) AF,  
Kínzas: AF, Asztrológia: AF, Méregkeverés/semlegesítés:  
AF



Shulurközeli születésű nemes. Második fiú, így kötelességből pap. Mind odahaza, mind tanulmányai alatt, mindig második volt. Szerelmét sem tudta megkérni feleségül, hisz a szívében is csak második lehetett. A bányába egyfajta büntetesként küldték néha előforduló dühkitörései miatt. Ott lelkészi és morálnövelő célokat szolgál. Ezen kívül a bányászok becsmérése, a szebb asszonyok hajtása is mindennapjait tarkítják. Erőszakos, fennhéjázó és fontoskodó. Feje kopasz, gazdagon tetovált. Átlagos magasságú, vékony és sötétvörös reverendát hord. A kémek elfogásában a



promócióját látja. Beszéli a toronit, az ervet, az asziszt, a közöset és a shadonit.

Kedvelt varázslatai: Áldás (3 mp) Fanatizálás (15+1\*x mp), Hit hatalma (9 mp), Csapás (8 mp), esetleg Káosz kard (10 mp)

### **Khat Glu** (a tenger főpapja)

Vallás: Muhudulax (Quirron-tenger)

Jellem: káosz, halál

A második értékek szigonnyal, azután dobva értendő

T/K:2/1 Seb.:1k6+2/1k10+3 KÉ:26/30 TÉ:76/91/101

VÉ:104/114 CÉ- FP:59 ÉP:13 MP:21 (halál szféra, kis arkánium) AME:19 MME:17 Méregellenállás:9

Gyorsaság:16, Erő:18, Műveltség:5, Bátorság:17

Ajánlott képzettségek: Úszás MF, Herbalizmus AF, Fegyverdobás MF, Fegyvertörés MF, Belharc AF, Ősi nyelv (kyr) MF

Zöldeskék testét kagylófürtök, moszatok borítják, karjai alatt és ujjai között nyálkás lebernyeg feszül. Eleme a gyűlölet és a megfélemlítés. Ruházata tengeri állatok bőre és csontjai. Igyekszik misztikus, távoli személynek tűnni. Jó kapcsolatot ápol a ragadozó állatokkal és úgy is harcol, mint azok: lerohanja ellenfelét, majd szorosan ráragad. Pajzsai nem bonthatóak. Beszéli a közöset és képes vizet lélegezni. Futó ember sebességével képes úszni. Nem igazán varázsol, csak ceremoniális keretek közt.



## **Mellékszeteplők**

### **Molochias őrei**

Jellem: rend

Vallás: Tharr

a második érték lándzsára és pajzsra vonatkozik (használhatnak rövidkardot is)

T/K:1/2 Sebzés:1k3/1k10 KÉ:20/24 TÉ:35/47 VÉ:70/124 CÉ:- FP:30 ÉP:7 SFÉ:3 AME:10 MME:10

Méregellenállás:5

Végletekig hűséges katonák, falanxharcosnak megfelelő képességekkel. Beszélnek az asziszt és a közöset.



## Bányászok

Jellem: káosz

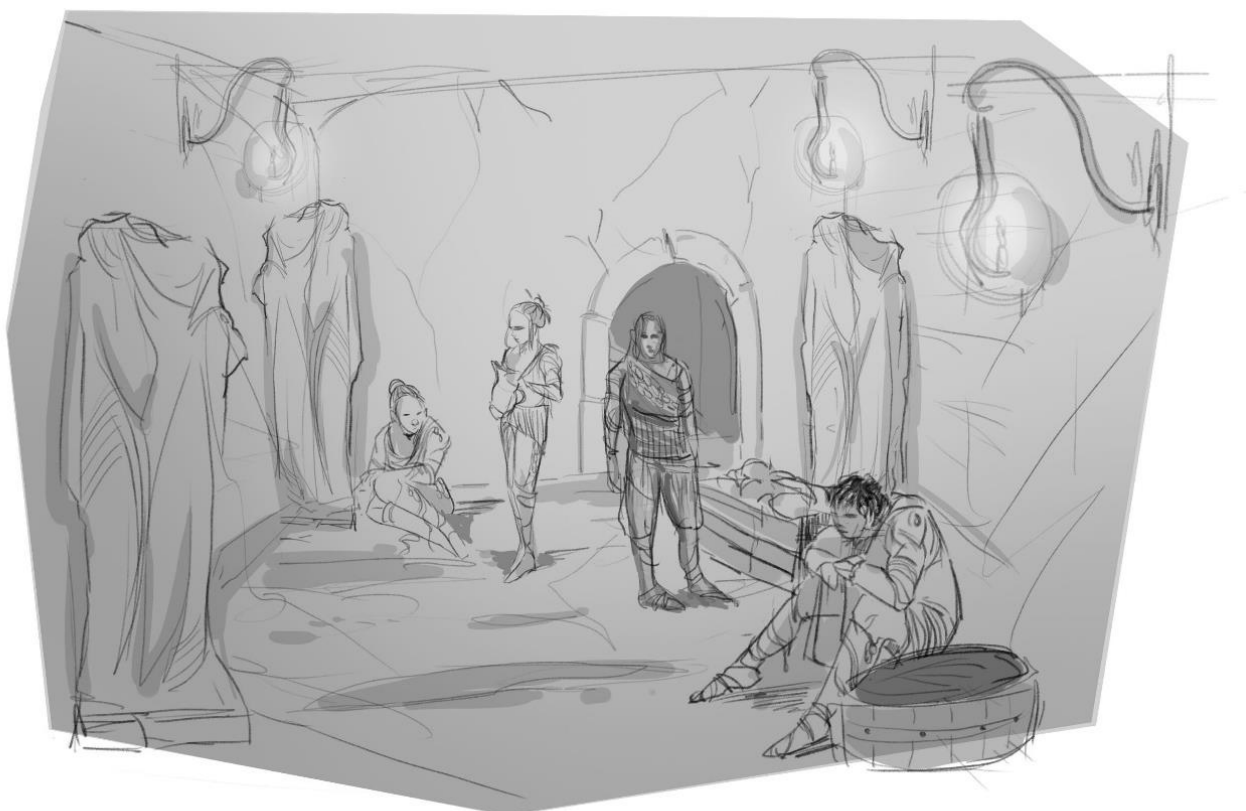
Vallás: változó

zárójelben a munka utáni értékek

T/K:1 Seb.:1k2+1 KÉ:4/2 TÉ:12/8 VÉ:67/63 CÉ- FP:20/9 ÉP:6 AME:0 MME:0 Méregellenállás:4

Bűnös, vagy tragikus előéletű férfiak és nők. Keménykötésűek és főként emberek.

## Kultisták



Jellem: halál

Vallás: Muhudulax

T/K:2 Seb.:1k6 KÉ:15 TÉ:23 VÉ:59 CÉ:- FP:46 ÉP:5 AME:15 MME:15 Méregellenállás:4

Pajzsaik nem bonthatók. Algákba öltözött, halványbőrű férfiak és nők. A vízben Léggővel vesznek levegőt. A várossal elsüllyedtek és a mágikusan odakeveredtek (téracsapda) leszármazottai. A tűz számukra tilalmas, félik is emiatt.



## Szörnyek

### Querda

Lsd.: Bestiárium. Nyáluk nem mérgező.

*Vezérhím*

T/K:3 Seb.:1k10/1k10/2k6 KÉ:45 TÉ:120 VÉ:155 FP:93 ÉP:17 AME:3 Méregellenállás:8

### Wesen

Lsd.: Bestiárium

T/K:8 Seb.:1k6 KÉ:24 TÉ:70 VÉ:100 FP:98 ÉP:37 PP:50 AME:50 MME:50 Méregellenállás:8

Mérge: 5. szint, azonnali, émelygés/halál, rövid időtartam

Ha tud, víz alól támad és ugyanarra nem támad négynél többet egy körben.

### HaleMBER bajnokok

Második értékük szárazon értendőek

Sebesség:110(v) 90(sz) Ké:45/40 TÉ:110/95 VÉ:135/115

Sebzés:1k6+3/1k6+3/2k6 T/K:3 FP:100 ÉP:26 AME:15

MME:15 Méregellenállás: 9 Intelligencia: alacsony Jellem:

halál

Drabális, az irreálmágia által eltorzított emberek. Tudnak lélegezni víz alatt és értik az emberi beszédet. Érzelmeik, gondolataik káosszal fertőzöttek, izmaik acélosak. Harckan karmos lábaikra, öklükre és harapásukra hagyatkoznak.



### Cápák

Lsd.: Bestiárium

### Démoncápa

KÉ:40 TÉ:100 VÉ:140 T/K:1 Seb.:2k10+5 ÉP:35 FP:- AME:immunis MME:immunis Méregellenállás:8

Az utolsó ütközetben első támadásuk rohamnak minősül lsd.: Első törvénykönyv.



## Kraken, az ördöghal

Lsd.: Bestiárium

T/K:8 Seb.:1k10+5 KÉ:0 TÉ:100 VÉ:90(70 úszó ellenféllel szemben)/160 FP:-/110 ÉP:113/45  
AME:immunis MME:immunis Méregellenállás:immunis

Egy teljesen átlagos Krák. Épp nyugodtan alszik, mikor a csapat megtalálja a mély tengeri árok alján. A sötétben nem lát, teljesen vak (harc vakon) és a nagy nyomástól tompult a hallása (a játékosok reméljük, szeretik a nyomást). Csőrébe akár egy jól megtermett férfi is befér.

## Karcínus, a sebezhetetlen

KÉ:15 TÉ:150 VÉ:90 T/K:2 Seb.:4k6+6 ÉP:60 FP:120 SFÉ:12 AME:0 MME:15 Méregellenállás:10  
jellem:- intelligencia:állati

A hely mágiája miatt jól megtermett remeterák. A magas hínár közt vadászik delfinekre, mikor észreveszi a csapatot. Magassága 7 láb, szélte 13. Húsa igen ízletes.

## Rusenor, a viharlelkű



KÉ:35 TÉ:105 VÉ:105 T/K:2 Seb.:5k10 ÉP:75 FP:- AME:immunis MME:immunis  
Méregellenállás:immunis jellem:semleges intelligencia: magas sebesség:15(v)



20 láb magas, harcost mintázó repedezett és hiányos szoboralak, anyaga kvarc. Egy valaha volt harci gólem. Készítése mai mágiával lehetetlen. Démonikus energiák mozgatják, ezért néha nyers, zabolátlan mágia tör elő belőle. Teljesen immunis a természetes anyag mágiájára, asztrális és mentális behatásokra, mindennemű tűzre és villámra. A zúzófegyverek normálisan sebzik, minden más fegyver csak az eredeti sebzés negyedét okozza. Régen lőtt halálsugarat (1k10 ÉP) is a szeméből, de mivel sérült, ilyet már nem tud; esetleg csak halálakor.

Képzetlen úszó annyi körig képes a víz felszínén maradni, amennyi az Ereje. Egy ember a víz alatt annyi körig bírja levegő nélkül, amennyi az Állóképessége, eztán elájul, újabb egy perc múltán pedig vízbefúl.

Az alábbi táblázat megmutatja, hogy mit jelent az Úszás Képzettség Alap- ill. Mesterfoka. Az értékek mindössze ágyékkötőt viselő úszóra vonatkoznak, akinek nincs felszerelése, nem akadályozza kézben tartott fegyver.

Cselekvés	Af	Mf
Felszínen maradni	10 perc x Állóképesség	óra x Állóképesség
Egyvégtében úszni	perc x Állóképesség	10 perc x Állóképesség
- sebesség felszínen	1 m/kör	5 m/kör
- sebesség víz alatt	1 m/kör	3 m/kör
Teljes erőből úszni	kör x Erő	kör x Erő
- max sebesség felszínen	5 m/kör	15 m/kör
- max sebesség víz alatt	4 m/kör	10 m/kör
Max merülési mélység	3 méter	5 méter
- max merülés nehezékkel	0 méter	15 méter

Merüléskor, 5 méterrel a vízfelszín alatt mindenki körönként Egészségpróbát köteles dobni, függetlenül attól, hogy Alap- avagy Mesterfokon úszik-e. Ha a próbát elvétí, méterenként és körönként K6 Fp-t veszít a rá ható nyomás miatt, míg végül elájul. Amennyiben a vízbe is magával vitt felszerelésének kilogrammban mért súlya meghaladja az Erejét, az úszó elmerül, akár a kő. Ez egyben határt is szab a páncélok viseletének. Természetesen a felszerelés súlya jelentősen csökkentheti az úszó teljesítményét. A súly minden kilogrammja eggyel csökkenti az Állóképességet és az Erőt (természetesen csak a fenti táblázatra vonatkoztatva, mert a Képességek valójában nem csökkennek). Ez annyit tesz, hogy 15-ös Állóképességgel az Alapfokú úszó 10 percig, a Mesterfokú pedig 1 teljes óráig képes a felszínen maradni még 15 kg súlyú felszereléssel is. Az emberfelettinek tűnő időtartamok elfogadásához tudomásul kell venni, hogy a kalandozók az Úszás elsajátításakor számolnak felszerelésük súlyával, és gyakorolják az úszást súlyokkal terhelve.

A felszerelés összsúlyába nem kell beleszámolni a víz felszínén fennmaradó tárgyakat. Amennyiben jelentős mennyiségű ilyen holmi akad, akár még arányosan tehermentesíthetik is az úszót, hiszen megtartanak más, önmagukban alámerülő tárgyakat és az úszót.

A víz jelentősen megnehezíti a mozgást, különösképp a gyors és pontos mozdulatokat igénylő harcot. Azonban a kalandozók Úszás Képzettsége nemcsak a vízben való haladást, hanem a harcot is jelenti. Ez azonban rengeteg külön gyakorlást igényel, ezért a folyók, tavak partján élő átlagemberek, bármilyen kiválóan is ússzanak, a Képzettség harcra vonatkozó részében nem



járatosak. Úszásban képzetlen karakter mélyvízben képtelen harcolni, mert a megfulladástól való félelmében pánikba esik. Ha valamely módon levegőhöz jut, Akaraterő-próbára jogosult a pánik ellen, melyek sikere esetén megpróbálhat védekezni. Védő értéke -50-nel csökken, a kezdeményezést mindenképpen elveszíti és támadni egyáltalán nem képes. Az **Alapfokú** úszó Támadó és Védő Értéke-20-al, Kezdeményező Értéke -15-tel csökken. A **Mesterfokon** képzett karakter TÉ-je, VÉ-je és KÉ-je pedig -10-zel.

A fenti hátrányokon túl bizonyos fegyvertípusokkal nehezebb a vízben harcolni, ezek használata további levonásokkal jár, az alábbiak szerint.

Fegyvertípus	TÉ/CÉ, VÉ	sebzés
szúrófegyver	-5	0 Sp
vágófegyver	-10	-2 Sp
zúzófegyver	-20	-5 Sp
kétkezes fegyver	-30	-10 Sp

A tör és szálfegyverek a vízben sem veszítenek harcértékeikből. A hajítófegyverek és íjak értelemszerűen használhatatlanok. A nyílpuskák alkalmasak víz alatt lövésre is, de lőtávolságuk a tizedére csökken, sebzésük pedig negyedelődik.

Víz alatt a Harc fekve, alacsonyabbról és magasabbról harci helyzetek nem módosítják az esélyeket; alulról vagy felülről közelítve a Támadás fél hátulról módosítói érvényesek.

### Varázslás a vízben

Víz alatt a varázsigék kimondása és az összpontosítás jóval nehezebb. úszásban képzetlen karakter a víz alatt képtelen varázsolni, még ha kap is valahogyan levegőt és nem is esik pánikba, akkor sem. Az Alapfokú úszó már képes valamennyire összpontosítani, ezért varázslatai létrejönnek, ám minden esetben kétszeres Mana-pont igényvel. A mesterfokú úszó már otthonosan mozog a vízben, ezért a fenti hátrányok nem sújtják. Mindenkire érvényes azonban a megkötés, hogy víz alatt legfeljebb 1kör hosszan varázsolhat (Varázslási idő max. 1 kör). Minden víz alatt kimondottvarázsszó csökkenti a visszatartott levegő mennyiségét, ezért a varázsigé kimondását igénylő varázslatok varázslási ideje szegmensenként 1 körrel csökkenti a levegővétel nélkül eltölthető körök számát. A robbanással, kitöréssel járó varázslatoknál a (lég)nyomás okozta sebzés megháromszorozódik, de minden tűz és Őstűz alapú varázslat körönként 15 E-t veszít az erősségéből. A harcművészek a víz alatt nem alkalmazhatják a Slan-pszi harci diszciplínáit (Pl.: Chi-harc, Halálos ujj, Aranyharang)



## Hangulatkeltő 1: *Hátba szúrva*

A kontinens partjairól hűvös fuvallattal csapta még meg Abaszisz szaga a hajó orrát, amin Grall Wollgan, a sokatlátott csavargó - és zshivány - utazott vissza sikeres kémútja után. Sebhelyes üstökén lassan simultak el ujjai, szája sarkába pedig gunyoros mosoly verődött a hirtelen jött gondolatra, hogy a Morgenios birtokon látott 'bohócok' még csak nem is sejtik, hogy teljes beszélgetésüknek fültanúja volt. Egy egyszerű kulcs ellopása néhány pyarroni kölyöktől ugyan mi nehézséggel járhat? Már csak két nehézség állna az útjában: egy csapat összekürtölése - második gondolatra, igazából tud néhány kalózt a feladatra -, és az a furcsa indulat, ami ott berregett a levegőben, mikor az árnyas zugban figyelte a konverzációt a plafonba vágott résen át.

- A sziget és annak környes tengerfeneke, mint azt már nyilván megtudták, az Én fennhatóságom alatt áll. Sem a nagykirálynak, sem az egyházi méltóságoknak rajta átkelni, de még tartózkodni se tudnak tudtom (és engedélyem) nélkül. - Morgenios mondata végét még nyomatékosabbá tette, hogy végeztével hátradőlt dúsan faragott székében és metszön csillogó tekintetében színi fáradságot csempészett a kérdések végelethetetlen sorát elkerülendő. Nem sikerült neki. - Nos! Amit mondtam, azt nem ismételném. A Pyarroni Titkosszolgálat holnap hajnalban akarja kimenekíteni egy szerencsétlenül járt emberét. Vilfernói Hubre. Nála van a kulcs, amivel lejuttok a romvárosba, ami az Én jussom. Segítetek felfedni a tenger alatt fekvő titkokat és megkapjátok az aranyat... és a segítséget, amit ígértem. - Látván és hallván a kalandozók bizonytalanságát, inkább elébe ment a rossz spekulációknak. - Elég a csacsogásból! Reggel lesz a kimenekítés, addig kiderítjük, kiderítitek, hol a kulcs és miután megszerzitek, elkerülitek a Bányászházak fejedelméit és felfeditek a romokat. Egyszerű feladat. A bukás nem megengedett. Ha a tudóst is magatokkal hozzatok persze részesültök - több - tutalomban is. (A jól végzett munka ára.) A romváros, ha biztonságosan járható, többé nem a ti dolgotok. Egyszerű ugye? Számítok is rá, hogy mindent hiba nélkül végezték. - A helyiségbe betoppanó sebzettarcú niarei ura jelére kivezette a csapatot, ám ura még csendben ülve a plafon rése felé mosolygott.

Grall kizártnak tartotta, hogy észrevették. Akkor nem hagyták volna megszőkni. Morgenios mosolya viszont aggasztotta, mint kevés dolog azelőtt. Diadal és feketeség sütött a szeméin túlról, az igazi aszisz esszencia, ami baljóslatúbb egy menetelő had morájánál. A csavargó megrázkódott a hűlő levegő sós halszagától. Kikötöttek. Gyorsan, kopogó léptekkel szelte át a mólót és jól ismert sarkokon a Részeg Tengerész felé vette az irányt. A csípős füsttel és sejtelmes homállal telt csehóban lézengő és dörmögve anekdotázó emberek zaja alig enyhült jelenlétére és annál kevésbé, mikor hangját emelte söréret. A szedve, vedve verbuválható gazemberek felkilincsezése pár ezüstpénzért nem az ő problémája. Ez könnyen ment. Hajnal előtt, a kék hold árnyas fátyla alatt a raktárépület előtt toporzékolt figyelő szemeket keresve. Senki nem járt itt, nem is járhatott, hisz egész este álhírek terjesztésén fáradozott. A másik csapat mostanra biztos a szekeret üldözi Erionban, vagy hajóra szállt a ladikot követni, amin a kulcsot sejtik. Egyszerre nem lehetnek három helyen. Miután nem látott fürkésző szemeket, jelt füttyentett. A szorgos tolvajkezek az épületekzől pattanva már a raktár zárján matattak. A raktárban sötét csend honolt. Szerszámok és ládák heverték elhagyatottan. Fedték a föld alatti járatot, ahol a tudóst (és a kulcsot tarthatták). Elégedetten végigsimította homlokán alkarját és elszörnyülködött, mikor annak árnya nem mozdult. Lehajolt a lendülő penge előtt. Szertenézve megállapította, hogy társai nem voltak ilyen szerencsések. Fejedelmek vártak rájuk, ismeretlen megbízóval. Esélyük sem volt ellenük, ám épp elég ideig halogatták az elkerülhetetlen halált, hogy merev testeik fölött még harcra kelhessenek előbb a Titkosszolgálat emberei az Abbitházak fogdmegjeivel, aztán a megmaradtakkal a kalandozók. Ami



a kalandozókat érinti, elnyúzott, fáradt alakjaik csak egyel csappantak meg a káoszban. Áldozatuk épp elég volt a hirtelen távozás és a felesleges durvaság kiváltásához. Nemtetszésük a város pereménél csak nőtt a tudós szavait hallván: - Én tényleg nem tudok kulcsról. Jelszó van. A kapu... minek ez a durva erőszakoskodás? A kapuőrnek kell elmondjam, az odautat meg csak én tudhatom. Kellek maguknak, már csak a tanulmányaim - igenis hasznos tanulmányaim - miatt is. A pusztán átvezető utunk biztonságos lesz, ha megegyezhetünk, hogy... - a csattanó pofon is jó érv volt a törekeny, szakállas öregembernek, hogy több elcsépelet szó nélkül mutassa utatokat a pusztáig és azon túl. Sosem voltatok még abbitbányában, ezt is ideje lesz megejteni.

## Hangulatkeltő 2

A kandallóban lobogó tűz messzire repíthette volna, ha hagyja. Néhány pillanatot engedélyezett csupán az elméjét ostromló vágynak, hogy tekintsen a múltba, míg a kalandozók eldöntik, hogy milyen sorrendben és módon mutatkozzanak be. Amit tudni szeretett volna róluk, már kiderítette, mikor beléptek az ajtón. Törekeny hölgyként intuíciójának ezen része sokszor húzta ki szorult helyzetekből azzal, hogy az esélyt sem hagyta meg, hogy azok megtörténjenek. Bár azóta megtanulta magát megvédeni más módszerekkel, a Pyarroni Titkosszolgálat támogatását is élvezte, és körülbelül teljesen biztos volt abban, hogy nincs félnivalója a megjelentektől, ezt a szokást mégsem tudta levetkezni. Miközben visszafogott kortyot engedett meg magának boroskupájából, konstatalta, hogy nem is akarta levetkezni igazán soha.

- Lee'ra Furtivis vagyok. - biccentett, göndör, vörös hajának rakoncátlan tincsei zöld szeme elé hulltak - Mondhatnám, hogy örvendek a szerencsének, azt azonban veszélyből kell megkovácsoljuk. - karosszékében hátra dőlve, tekintetére enyhe fáradt fátylat öltött, miközben újra megfigyelte mindannyiukat; figyelt arra, hogy a helyesebb kalandoron egy szegmensnyi idővel se pihentesse azt tovább.

- Egy számunkra kiemelten fontos tudósember nyomába szegődött a vész, mit korábban említettem. Vilfernói Hubre Krad számára is kegyes; sikerült áttörést elérnie új kutatásában, ezzel azonban tyúkszemére lépett néhány kellemetlen társaságnak itt Abasziszbán. Célja egy olyan területre vinne bennünket, mely egy titkos bányában található. - a kandallóban lobogó tűz kísérte beszédének dallamát, a ropogás ütemére tartott enyhe szünetet - Egy titkos abbitbányában. Lee'ra elégedetten konstatalta, hogy mindannyian értették, ez mit jelent. Maguk módján rácsodálkoztak a hallottakra.

- Természetesen akadnak emberek, akik számára nagyon sokat megér, hogy ez a tudás ne legyen egy kívülálló birtokában. Vilfernói Hubre egyelőre biztos helyen van, de tartózkodásának helyét nem fogja sokáig titok fedni. Az Önök feladata, hogy a tudóst kijuttassák rejtekéről, és eljuttassák őt új felfedezésének helyére. Kerüljék el a bányát őrző tekintetek keresztüzét, tartsák életben nagytiszteletű Hubre urat, és segítsék munkájának kiteljesedését. - a csapat bölintésait követően folytatta - Magától értetődő, hogy teljes diszkréciót várunk el Önöktől. - kupájából kiitta az utolsó kortyokat, majd felállt székéből, hogy megmutassa a tudós pontos helyét.

A kalandozók távozása után egy fertályórával érkezett következő látogatója. Pont, ahogyan számított rá. A férfi a tőle megszokott hanyag udvariassággal üdvözölte, és töltött magának egy pohár italt, aminek társaságában leült egy székre, közel a lányhoz. Néhány percig csendben hallgatták a lobogó tűz akkordjait.

- Biztos, hogy egy ilyen kompániára van szükségünk? - törte meg végül a csendet a vendég.



Hangjában nem volt nyoma a becsmérő kételkedésnek, várakozásnak, hogy bizalmasa eloszlassa bizonytalanságát, annál inkább. Lee'ra elmosolyodott.

- Ez az a kompánia, ami alkalmas a feladatra.

\*\*\*

Az öreg csak akkor tért teljesen magához, mikor az egyik kalandozó kezébe nyomta sétatbotját. Emlékképei az elmúlt tíz minutáról lassan, foszlányokként tértek vissza. A dohos szagú alagsorban tanulmányozta jegyzeteit, mikor megérkezett hozzá a csapat. Némelyikük vérrel díszített fegyverét megpillantva úrrá lett rajta a pánik, melyen nem segített a kintről beszűrődő üvöltözés, és a felkelő nap fénye által szótt árnyékok sem a lépcsőn, melyek kemény dulakodásról árulkodtak.

Látta a mozgó ajkakát, és agyának egy része fel is fogta, hogy segítség érkezett, a hangok helyett azonban ekkora már csak a minden mást elnyomó zúgás jutott el a tudatáig. A helyzet adta lehetőségek szerint végül karon ragadták, és elkezdték vonszolni kifelé.

Az öt kísérők is csatlakoztak a kinti perpatvarhoz. Gyorsan megállapította, kik azok, kik nagy szakértelemmel védik az életét, és kik törnének ádázul életére.

Dermedten állt, teste felett úrrá lett az az ösztön, hogy halk imát mormoljon mindannyiukért (főleg saját magáért). Egy sötét tárgy repült lassan felé a magasból, vörös csíkot húzva maga mögött. Először védeni próbálta magát tőle, de valamiért teste mégis úgy döntött, hogy inkább elkapja azt. Arcára cseppent valami, mint az éjszakai eső után a fák lombjairól szokott. A kezében landoló tárgyat tanulmányozta. Néhány pillanatra szüksége volt, hogy megtalálja az aszisz férfi szempárját. A fogdmeg teste nélküli feje ijedt tekintettel nézett vele farkasszemet. A zúgás ekkor csak még erősebb lett.

Elhalkuló csatazaj, sietségtől elmosódott utcakövek, néha szeme sarkában felbukkanó csizmás lábak, egy-két kedvesebb taszítás, mely irányban tartotta.

Mikor megálltak, még a fekete szempárt bámulta az ölébe pottyant levágott fejen. Valaki halk szitkozódás közepette vette ki a kezéből, és tette helyére a botját. Ekkor ocsúdott fel.

- Köszönöm a segítségeteket - kezdett bele pár szegmenssel azután, hogy alaposan kihányta magát. Talán, mintha az elsónél egyikük cipője is útjában állt volna a gyomortartalomnak, amit kiengedett, de nem mert rákérdezni, hogy tényleg így volt-e.

- A nevem Vilfernói Hubre... bár úgy sejtem, ezt mindannyian tudják... Hehe. Kulcs? Nos, lehet kulcsnak is mondani, bár a jelszó kifejezés megfelelőbb. Ezt kell elmondjam a kapuőrnek... Természetesen megértem az aggodalmukat, de szükségük van rám, és a tanulmányaimra - az igenis hasznos tanulmányaimra - ahhoz, hogy odajussanak.

Kérdéseikkel alkalmanként félbeszakított, rövid magyarázata után kicsit feszülten méreget benneteket. Tekintete azonban, miután alaposan körbehordozta azt rajtatok, egyre nyugodtabbnak tűnik. Ismeritek ezt; az emberek szívesebben vannak veletek, mint ellenetek. A tudós arcán nyoma sincs a korábbi riadalomnak. Mindannyian rájöttök, hogy kettő darab tény és egy darab vágy az, ami szemben áll veletek.

Az egyik, hogy ahová most mentek, Vilfernói Hubréval együtt vár benneteket. A másik, hogy életetekben először láthattok abbitbányát. Remélték, hogy nem ez az utolsó dolog, amit látni fogtok.