

Lagúna

A VII. Fanfár a Hősökért tavaszi tábor kalandmodulja

Írta: Ket

Helyszín: Sinemos-tenger

Időpont: P.sz.: 3713



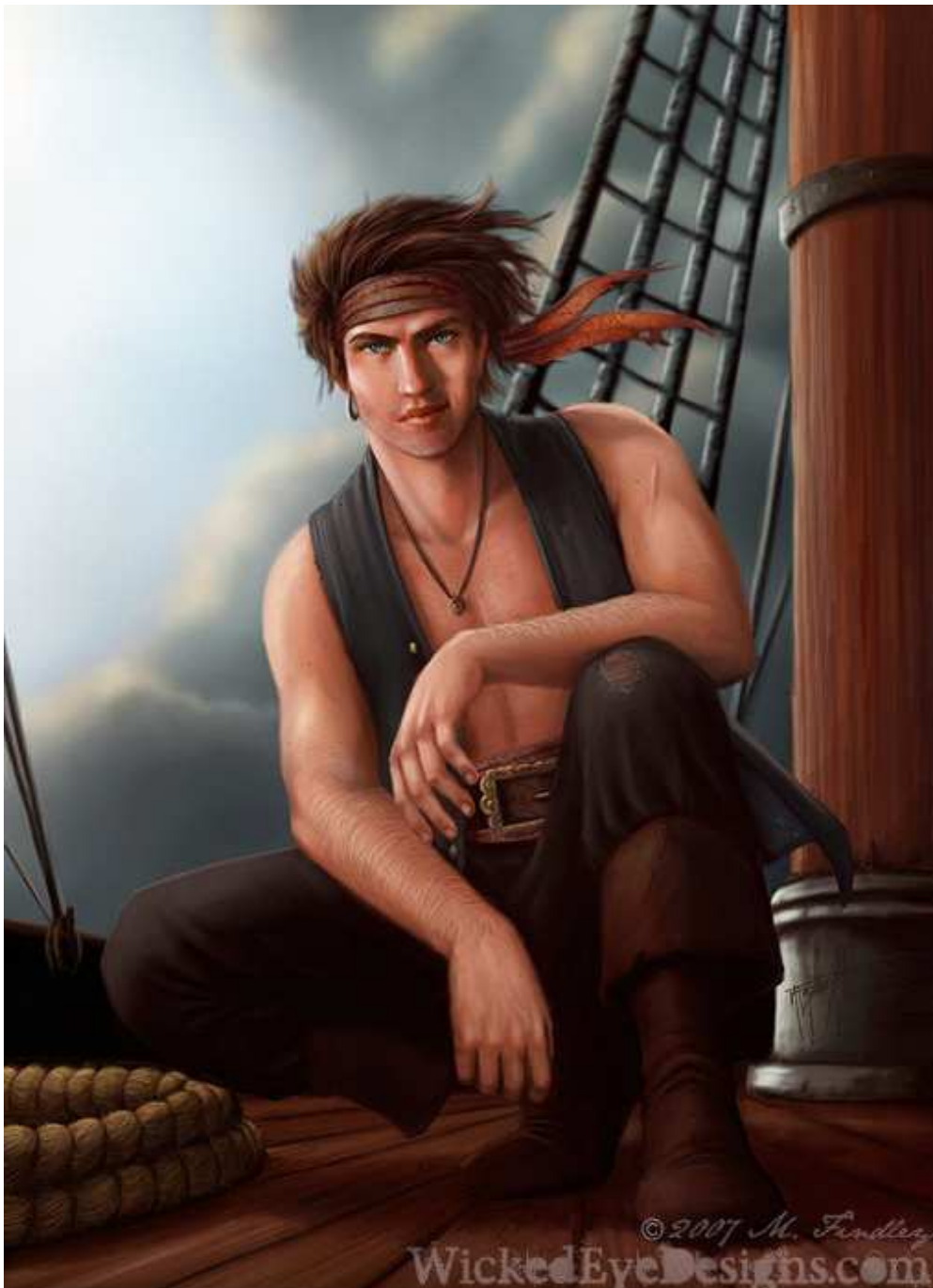


VII. Fanfár a Hősökért, 2013. május 3-5.
© Krónikák.hu, 2013

A tűzvész árnyékában

Süvítő szél szuszakolta magát keresztül a szoroson, miközben ezt kihasználva egy szkúner manőverezett a szigetcsoport zátonyokkal csipkézett vizén. Nem túlságosan messze, egy kisebb hajó követte. A szkúner vitorlája élénken integetett neki a délutáni napfényben, hogy véletlenül se téveszthesse szem elől.

Egyszemélyes legénysége a fiatal Kova volt. Nevét különleges érdeklődése utána kapta, mivel már egészen gyermekkorától vonzódott olyan különféle anyagokhoz, melyekkel tüzet lehet csiholni. Később ez az érdeklődés a szakterületévé vált, és mára jó néhány olyan



technikát is ismert melyek eredményét látván pár tűzvarázsló is elszégyellné magát. Mindazonáltal Kova nem efféle babérokra áhítozott, az ő szakmája ennél szerényebb volt, és az esetek nagy részében a diszkréción alapult. Jelenleg R'don kikötője felé közeledett, mely a Gályák tengerének belső részén fekvő Driai-szigetcsoport legnagyobb forgalmát bonyolította. Az előtte haladó 12. számú szállítóhajó, információi szerint alapvető élelmiszereket fuvarozott a központba a környező kisebb szigetekről.

Kova terve az volt, hogy a kis vitorlását egy elhagyott partszakaszon kiköti, majd pedig elmegy a kikötőbe. Ott közelebről szemmel tudja tartani a kirakodást, és ez a legegyszerűbb módja annak is, hogy megtudja, melyik raktárba szállítják az árut. Alkonyatkor találkozik pár még mindig megbízható barátjával, és míg a társai az éj leple alatt vitorlásába menekítik a rakomány egy részét ő egy rendkívül primitív – lámpaolajt locsolós – módszert alkalmazva belobbantja az élelmiszer raktárakat. Arra mindenképp ügyelni akartak, hogy az akció ne követeljen ártatlan áldozatokat. Céljuk inkább volt szabotázs, és tüntetés a fennálló rend ellen, semmint pusztítás. Az élelmiszerraktárak megsemmisítése megfelelő módszer lehet a jelenleg belterjes gazdasági rendszer megrendítéséhez. További tervei szerint miután a kikötőt is maga mögött hagyja, még van egy találkozója éjféli órákban a város szélén. Azt nem tudta kivel, és mivégre találkozik pontosan, de azt igen, hogy kapni fog valamit, ami létfontosságú a Partizánok, és az egész szigetbirodalom jövőjét illetően.

Közben megérkezett a tökéletes kikötőhelyre. Nem volt túl messzire a várostól, de a zátonyok és sziklák jótékonyan elrejtették a kíváncsiskodó szemek elől. Még suhanckorában fedezte fel ezt a sziklába vájt apró öblöt, mely épp csak képes volt elrejtetni egy kisebb hajót. Ez a rejtekhely egyszer kétszer kihúzta már a bajból, így most is bizalommal közeledett.

Kova igyekezett úgy kikötni, hogy másnap hajnalban minél kevésbé kelljen majd manőverezni. Ezen kívül számított a dagály jótékony segítségére is a sziget elhagyásának procedúráját illetően. Nem akart éjszaka távozni, mert úgy gondolta, hogy ha valaki mégis észrevenné, egy éjjel tovasikló apró vitorlás sokkal gyanúsabb jelenség, mint ha nappal egyszerűen a szélbe kapaszkodva kihajózik a szorosból. Nem mellesleg a driaiak mostani gondolkodásmódjáról amit hallott, úgy gondolta nem tartanak logikusnak, hogy reggelig itt maradjon, így reggelre valószínűleg már nem is fognak kutatni utána. Legnagyobb problémájuk egyébiránt úgy is a tűz eloltása, és a kár felmérése lesz, és valószínűleg egyébként is a városban megbújó Partizánra fognak gyanakodni. Így tehát – számtalan buktatója ellenére – életképesnek ítélte a tervet, és a bevetés előtti jóleső izgalommal kötötte ki a hajóját.

Az égen sirályok rikácsolása repesztette szét a pusztulás utáni nehéz csendet. Magas, szikár nő volt, fekete haja szigorú kontyba csavarva pihent tarkóján. Szépen ívelt, vékony szemöldöke alatt meleg, örökké éber fekete szemek vizslatták a környezetet, míg vékony ajkai csak ritkán húzódtak mosolyra. Tiszteletet parancsoló és komoly arcán egyedül pisze orra és magas homloka utalt valamiféle kedves nyíltságra.

A reggeli sós pára harmatcseppei elkeveredtek az éjszakai tűzoltás eredményeképpen kialakuló pocsolyákban. Inawar de Daround úrnő szomorú tekintettel nézett szét a leégett kikötő elszenesedett gerendái között. A raktárépületek még füstöltek, a felszálló pernye nehezítette a belélegzett levegőt. Inawar nem értette miért kellett idáig jutni. Lányának ostobasága és vaksága őszinte döbbenetet okozott számára. Hogy-hogy nem érti meg e társadalom tökéletességének nagyszerűségét? Végigsétált a leégett épületek között, fekete szoknyája peremén nem látszódott meg a korom.

Kova lélekszakadva rohant a sziget sűrű, fekete erdejében. Háta mögött hallotta a kutyák vérszomjas csaholását. Erre nem számított. Az éjféli találkozója után mikor megpróbált visszatérni a hajójához, a város már olyan volt a tüztől mint egy feldúlt

hangyaboly. Örökkel volt tele minden, és a város köré is kiküldtek néhány katonát harci kutyákkal. Mindenkit elkaptak aki csak egy hajszálnyit is gyanús volt. A kutyák hamar megéreztek, hogy van valaki a közelben, a milícia tagjai pedig elégedetten engedték szabadjára őket, bízva kutyáik képességeiben. Így tehát Kova rohant. Felbukott egy kőben, az esés csillapítása végett maga elég tartotta tenyerét, mely felsebződött az apró gallyaktól. Igyekezett felállni és továbbfutni. Ebben a pillanatban az egyik kutya utolérte, és utána vetette magát. Ledöntötte, és a lábába harapott, hogy gazdához hurcolhassa zsákmányát. Kova előhúzta törét és a kutya oldalába mélyesztette. Az állat automatikusan utána kapott, a férfi viszont kihasználva a pillanatnyi időt, a kutya nyakába mártotta a törét, majd felállt, és tovább vonszolta magát. Halántéka lüktetett, alig látott, csak arra az egy reménysugárra koncentrált, hogy elérjen legalább a tengerig. Ott aztán vízbe ugorhat, és elveszítik a szagot a kutyák. Tüdejébe ezer tör szűrődött, vakon bukdácsolt előre a fák között. Évezredeknek tűnő percek múltán, végre elérte a partot, és tekintet nélkül mindenre félig eszméletlenül, a vízbe vetette magát. A tenger hűsítő öleléséből azonban már nem tudott szabadulni.

Zeyll az ágy szélén ülve énekelt, és reménykedett, hogy az, akit annyira szeret, magához tér még egyszer. Haja arcába omlott, szemei csillogtak az el nem sírt bánattól. Miután kihúzták az ájult férfit a vízből, nem mozdult mellőle. Sokan örültek, hogy az akciót végül is sikeresen végrehajtotta, és nyilván fontos lehetett az a kis palack is, melyet az övéről csatoltak le. Zeyll énekelt. A többiek biztatóan tartották azt is, hogy egyáltalán túlélte, de őt viszont ebben a pillanatban csak az érdekelte, hogy magához tér-e még. Egy hete. Egy hete annak, ahogy megtalálták. Közben a jobb lábán lévő csúnya harapás elfertőződött, így le kellett vágni. De mindez nem számított. Zeyll egy régi népi balladát énekelt. Ezt énekelte neki aznap reggel, indulásnál is, és ő megígérte, hogy visszatér hozzá.



*A kelő nap a szemembe néz
elűzi már az árnyakat.
Vállam simítja tengeri szél,
Útra hívja a bátrakat.*

*Ha menned kell kedves, menjél hát,
őrzöm addig a kertedet.
Növesztek neked egy diófát,
Alatta utadról énekelek.*

*Hajamon hullámok törnek meg,
arcomra szárad csípős homok.
Dalolom Őt a vén tengernek
S válaszul még nem is motyog.*

*Ezredévek is eltelhetnek,
Képzelet a legtöbb szó.
Örökké hívlak, énekelek,
Míg reményeim kimarja a só.*

2013. április 8-10.

Kedves Mesélő!

A 2013. május 3-5-ig tartó VII. Fanfár a Hősökért tábor kalandmodulját tartod a kezeden (vagy nézed a monitoron, vagy ki tudja... ☺). A kaland eredetileg másfél napra van tervezve, de hosszabb és rövidebb idő alatt is lemesélhető. 6-8. szintű karakterek számára készült. A kalandhoz való karakteralkotás megtalálod a <http://kronikak.hu/?p=2995> címen, a Krónikák rendezvényein már-már hagyományosnak mondható 12000 TP-s rendszert követi.

A mese a Sinemos-tenger keleti határán játszódik, egy apró Szigetbirodalomban. Királyok, kalózkodók, élők és halottak birodalma ez, s a Lagúna számtalan titkot rejt...

A kaland nem mondható hagyományosnak abból a szempontból, hogy úgy íródott, hogy osztott világban két csapat párhuzamosan tudja játszani. Bár nem egy asztalnál ülnek, és nem egy mesélő mesél nekik, tetteik hatással vannak a másik csapatra is. E miatt szükség volt egy olyan NJK karakterre, aki folyamatosan, a játékélményt nem megszakítva tud közvetíteni, és hírt adni a másik csapat tevékenységeiről. A kaland tartalmaz egy kisebb live részt is, melyet ha nincsen rá lehetőség akár le is lehet mesélni.

Az ihletet több dolog is szolgáltatta, – hogy csak a klasszikusokat említsem – mint például az Equilibrium, Utazás a föld középpontja felé, Csillagkapu, A csillagok háborúja, a Karib tenger kalózkodói, könyvben a Robinson, és a Kazohinia, illetve a Myst című játék. A kalandírás közben sokat hallgattam a Hedningarna Tra című albumát.

Ugyanakkor a legjobb gondolatok igazából beszélgetések alkalmával születtek. Itt ragadnám meg az alkalmat, hogy megköszönjem a bizalmat, a sok-sok ötletet (pl.: Osztott Világ), segítséget és a Mesél a Lagúna című Legendárium megírását Amundnak. A végtelen türelmet Kacatnak. Amikor áthívtam, és csapdába ejtettem hajnalig, míg néhány kérdéses dolgot végre helyreraknunk (például a liveot, ezen felül aránytalanul a legtöbb órát azzal töltöttem és töltöttük, hogy végül hol is legyen a kard... elméletben jó sok szigetet megjárt ☺). Végül, de nem utolsó sorban köszönöm Komattre hangulatkeltő videóját (<http://kronikak.hu/?p=3101>) és ötleteit, hiszen egy vele való beszélgetés alkalmával kristályosodott ki az első verzió.

Bízom benne, hogy elnyeri majd tetszésed, és Neked, meg egész csapatodnak örömteli kikapcsolódást biztosít!

Jó szelet!

Goldsgruber Katalin Ket

A kaland cselekménye vázlatosan

1.rész: Megérkezés a Szigetbirodalomba

Mi történik itt?

Zászlórablás éjszaka

Indulás a Lagúnába

2.rész: Kincsvadászat

Világítótorony

Hajótemető

Holt öböl

Felhők

Könnyek szigete

Bennszülött sziget

Lakatlan sziget

Átkozott sziget

Igazgyöngyök birodalma

Medúzafészek

Ósi rom

Aréna

3. rész: Végjáték

A Sólyom intése

Harc a kastélyban



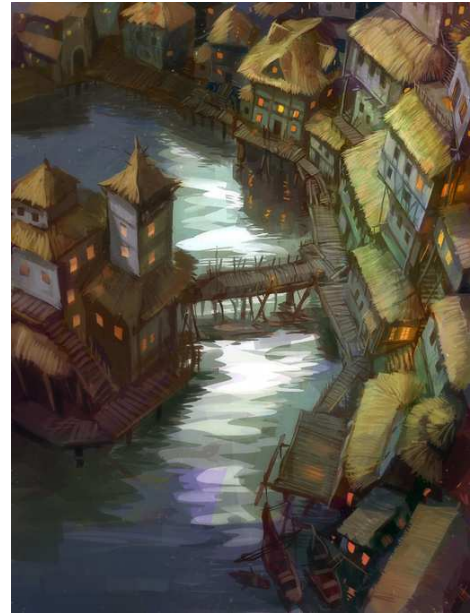
Háttér és előzmények

A Driai-szigetcsoport a Sinemos-tenger legkeletibb részén fekszik, fővárosa R'don. Tőle keletebbre, ahol a tenger összeér az Óceánnal már csak a Lagúna, ez a legendás vidék terül el. A szigetcsoport valódi történelme eléggé rejtélyes, mivel ha nem is nap mint nap, de gyakran esik meg, hogy varázstárgyakra bukkannak a Lagúna szigetein, melyek letűnt idők ismeretlen birodalmairól adnak hírt. Misztikus múltja miatt nem egyszer fordult már elő, hogy kincsvadászok, kalandozók, bárdok, vagy varázshasználók bukkantak fel annak a reményében, hogy valamiféle értékes tárggyal, új legendával, vagy hasznos információval térhetnek haza.

A Driai-szigetcsoport mindenkori államformája a királyság. Gazdasága főképp a kereskedelmen alapul, hiszen birtokában vannak a tenger minden gyümölcsének, illetve messzi földön híresek gyöngyhalászaikról, és a talált igazgyöngyökről, ami sok tehető embert vonzott már. Mindemellett a szigetcsoport melegágya a csempészetnek, menedéke a kalózoknak. Félreeső és távoli fekvése miatt, ráadásul a Lagúna szomszédságában ez szinte kivédhetetlen. Kimondatlan megegyezés a mindenkori uralkodó, és a kalózok között, hogy amíg a Szigetbirodalmat bármilyen módon meg nem károsítják, addig itt csendben meghúzódhatnak, és elintézhetik ügyleteiket. Talán épp e miatt, a biztonság kedvéért a driaiak flottája, a szigetcsoport méreteihez képest igen nagyra számít.

A Szigetcsoporton a legtöbb templom és szentély Antoh számára volt szentelve, és a papok számát tekintve is ő a legkedveltebb pyarroni istenség errefelé. Ugyanakkor a Pyarroni Pantheonból szinte minden istennek megtalálhatóak kisebb nagyobb szent helyei a szigeteken.

A Driai-szigetcsoport uralkodója jelenleg Inawar de Daround, egy dzsenn nő, aki huszonöt évvel ezelőtt ment hozzá a szigetcsoport akkori uralkodójához, Siqu de Daround-hoz. Még abban az évben megszületett leányuk, Onoré. Siqu tíz évre rá egy tengeri viharban érte utol a halál.



A jelen

Enet Torton az Adron-pap, három hónapja tért vissza szülőföldjére egy hatalmas rubinnal a köpenye alatt, s oldalán Golod Riliatannal, a kahrei születésű mérnökkel. Miután egy északi kaland során birtokába került a rubin, Torton elhatározta, hogy szülőföldjét felajánlja Adronnak, ezzel is bizonyosságot téve hite erejéről. Logikája szerint ha a rubin segítségével elcsitítja az emberek asztrálestét, azok is közelebb kerülhetnek majd Adronhoz, és létrejöhet egy tökéletes társadalom. Terveinek azonban egy másik része is van, mégpedig Adron kegyeltjévé szeretne válni. Ehhez az Elátkozott Vidék megsemmisítésén keresztül vezet az út. Mivel tisztában van azzal, hogy a Lagúnák mennyi mágikus kincset rejtegetnek, úgy döntött, megszerezi ezeket az ereklyéket, és erejüket felhasználva, illetve egy Golod által épített gépezet, és a rubin, segítségével csapást mér az Elátkozott Vidékre, mellyel

elcsitíthatja az ott kavargó időviharokat. Inawar Úrnót már csak származása miatt sem kellett sokáig gyözködni arról, hogy felállíthassa a kastély tetejére rubinját, ami által segít az embereknek elcsitítani asztrálestüket, hogy a tiszta logikát követve élhessék ők is életüket.

A rubin felállítása után azonban minden megváltozott. Nem mindenkire hatott ugyanolyan gyorsan a drágakő hatása, és sokakban visszatetszést keltett, hogy megvonják őket szabad akaratuktól. Onoré szembefordult anyjával és Tortonnal, és titokban támogatókat gyűjtött maga köré. Elsők között sikerült meggyőznie a csak pár hónapja a szigetvilágra érkezett Nallos Qud névre hallgató lovagot. Sokan követték őket, és így alakult ki a jelenleg Partizánokként elhíresült csoport, akik ahogyan csak tudják, próbálják megtörni a szerintük borzalmas áldozatokkal létrehozott rendet. Végső céljuk pedig a rubin hatástalanítása valamilyen úton-módon. Qud lett a hadi vezetője a csoportnak, míg Onoré a háterszágot biztosítja. Qud egyébként (bár ezt nem veri nagydobra!) a *Kard Testvériség* tagja, tehát Orwella híve. Eredetileg azzal a céllal érkezett ide, hogy körülnézzen, és előkészítse a terepet egy Orwellánus szekta számára. Azonban ténykedései közben jelent meg a színen az Adron-pap, ami igencsak megzavarta terveit. Mikor Onoré mesélt neki homályosan valamit Torton terveiről az Elátkozott Vidék elpusztításával kapcsolatban, akkor pedig már egyenesen kötelességének érezte, hogy támogassa az alakuló Partizán csoportot, és amint lehetősége adódik rá, eltegye láb alól az Adron-papot.

A háttérben azonban még egy erő mozgolódik. Az Északi titkosszolgálat vezetője, Alucardo Ront'e Rone – aki itt inkognitóban jár, s csak a Sólyom néven ismerik –, körülbelül két hónapja érkezett, miután aggasztó hírek jutottak a fülébe. Sikerült beépülnie a kastélyba, és a Partizánok is bizalmukba fogadták, így most kettős ügynökként követi az eseményeket időről időre információt szolgáltatva mindkét fél részére.

A driai emberek közül sokan észre sem vették mi történik velük, csak folytatták hétköznapjaikat a drágakő hatásától megfertőzve. A Driai-szeigetbirodalom azonban alapjaiban megváltozott. Az utcák csendesebbek lettek, a bűncselekmények száma csökkent. Az aréna körüli fogadóirodák, ivók látogatottsága hatalmasat zuhant. Sokan foglalkozást váltottak, főleg azok, akik addig a szórakoztatóipar valamely szegmensében dolgoztak. A kereskedelmet megszakították a külvilággal, és a felszabadult munkaerővel igyekeznek pótolni azokat a hiánycikkeket, amiket eddig kereskedelem útján szereztek meg. Jó páran pedig beálltak a haderőhöz, és a Partizánok ellen küzdenek, akik számukra érthetetlen módon le akarják rombolni az egyre jobban működő társadalmukat. (*Példák a társadalom működésére: Equilibrium (film), vagy Szatmári Sándor: Kazohinia (könyv).*)

Az Adron-pappal közben mindinkább elszaladt a ló, és rögeszméjévé kezd válni, hogy kegyeltté váljon. Egyre több templomot, és szentélyt szentel át Adronnak, új szent helyeket is létrehoz, és a pyarronita papokat is igyekszik megtéríteni, és átszentelni (több-kevesebb sikerrel...). Túlkapásai lassan Inawarnak is feltűnnek.

A rubin és a gépezet hatásmechanizmusa

A rubin egy 300 karátos magas mágikus potenciállal bíró drágakő, amely a varázslómágia asztrál mágiai közül a Közömbösség varázslatot sugározza magából folyamatosan. Mindenkire hatással van, aki megpillantja a rubint, hatását azonban csak fokozatosan fejt ki. Ha a drágakő elpusztul, vagy valamiért elveszíti a benne tárolt varázst, hatása szintén fokozatosan múlik csak el.

A kahrei gépezete úgy működik, hogy ha rácsatlakoztatják a drágakőre, felnagyítja annak képességeit, ehhez azonban szüksége van olyan eszközökre, amelyekből manát nyerhet ki. Ezért van szüksége Tortonnak az ereklyékre. A gépet, ha beindítják, az Elátkozott Vidék felett csap majd le a mágia, és elcsitítja az ott dúló időviharokat (ld. *Tesla ágyú*).

Ebben az esetben persze kiürül a rubin, de visszatöltési ideje alatt bár elkezd csökkenni a hatás, közel sem annyira számottevő, hogy az befolyásoljon bármit is a kialakult társadalomban, hiszen utána újra sugároz.

Bemelésés, a kalandozók érkezése a Driai-szigetekre

A karaktereket vérmérsékletüktől, motivációiktól függően vagy a Szigetbirodalom vagy a Partizánok oldalán lehet beméselni. Akárhogyan is érkeznek, ne felejtjük el kiemelni számokra a kastély tetején tündöklő, napfényben szikrázó rubint. Így hát most már rájuk is hatással van, de egyébként sem lehet nem észrevenni, hiszen a Szigetbirodalom leglátványosabb helyére rakták ki, s a tengerről bárki érkezik, először a kastély tornyát pillantja meg.

A **Szigetbirodalom oldalán** Inawar bérlő fel csapatot (logikus: nem akarja a saját embereit a Lagúna veszélyes szigeteire küldeni, ha küldhet helyettük mást is), hogy keressék fel az ereklyéket. Miután megérkeznek, hamar tudomására jutnak az idegenek, és a kastélyba viteti őket, ahol illő fogadásban részesülnek. Cserébe igazgyöngyö(ke)t ajánl fel (egy átlagos darab körülbelül 300 aranyat ér), illetve egy hajót is kapnak tőle az utazásokhoz. A megszerzett ereklyéket naponta vissza kell küldeni neki, majd egy kis hajó kíséri őket ebből a célból.

A **Partizánok oldalán** egy vén matróz, Mocskos Emric keresi fel őket, Qud megbízásából, lehetőség szerint egy olyan helyen ahol kevés ember van. Elmeséli nekik, hogy mi történik, és hogy már ők is a hatása alá kerültek, csak idő kérdése, de egyre erősödni fog. Ezután pedig a segítségüket kéri, hogy szerezzék meg az ereklyéket, ugyanis a fülükbe jutott, hogy az Adron-pap valamilyen újabb attrakcióra készül.

Cserébe természetesen megtarthatják az ereklyéket, és megkapnak minden háttértámogatást, amit csak nyújtani tudnak.

Míndkét oldalon kiderül az is rögtön, hogy az egyik ereklye R'don mellett lehet valahol, itt a fő szigeten, de ez nem egy a Lagúnából származó nornir ereklye, ezért nincs benne a Legendáriumban (kicsit később részletezem). Nem tudják hogy micsoda, de kapnak egy térképet arról, hogy hol bukkantak a tárggyal kapcsolatos nyomokra eddig – amúgy ez egy hősök lobogója, amit régen egy háborúban használtak majd eltűnt.



Zászlórablás (five)

Innentől indul a live rész (este). A csapatok megkapják a térképeket, amik a tényleges környékről készültek. A térképeiken két x-et látnak, és egy kis leírást a konkrét helyről, hogy biztosan be tudják azonosítani. A csapatok számára más helyeken vannak az x-ek, hogy ne botoljanak egymásba.

1. Az első ponton (a közelebb lévön) találhatnak egy fáklyát, és gyufát, hogy ne sötétben menjenek az erdőben. (Technikai eszközöket nem vihetnek magukkal, hogy ne legyen olyan illúzióromboló.)
2. A második ponton egy papírt találnak, melynek szövegéből kitalálhatják, hogy a keresett tárgy egy zászló.

*Csatamezőn szél kavar,
Hősök zengik most a dalt,
Bátorságot én adok,
Első sorban haladok.*

3. A harmadik helyszín pedig egy újabb térképet rejt, ezen viszont már csak egy X van, a zászló helye. Ez a térkép viszont már megegyezik a csapatoknak, tehát valóban azé lesz az ereklye, aki hamarabb megtalálja.
A csapatok semmiféle erőszakot nem alkalmazhatnak egymáson!!!

Ha megszerezték a zászlót, éjszaka mindkét csapatot felkeresi őket a Súlyom (ő az élő NJK karakter), és megkapják a nornir ereklyéről szóló Legendáriumot, és a Lagúna térképét. A Partizánok oldalán álló csapat, még az éjszaka folyamán elhagyja a fő szigetet, hogy ne legyen probléma. Másnap ezekkel a tárgyakkal kelhetnek útra a Lagúna felé a birodalmiak a fő szigetről, a partizánok a tengerről.

A Legendáriumban szerepel két ereklye, melyek igazából nem mágikusak. A gyöngyről Inawar tudja, hogy már nincsen meg (ld. bővebben később az Igazgyöngyök Birodalma című szigetet, Inawar még látta is az Ibarában a gyöngyöt annak idején). A „dobozról” pedig Mocsos Emric tudja, hogy nem valódi (ld. Átkozott sziget).

A Legendárium amit kezükbe kapnak a Kalandozók (érdemes nyomtatott formában odaadni nekik):

Mesél a Lagúna

Lagúna, ez a sokak számára mesebeli vidék az ismert civilizáció legkeletibb bástyája. A Sinemos Liga legkeletibb bástyája, ami után már csak a Nagy Kékség, a Keleti-Óceán hullámzik áthatolhatatlan viharaival. A szigetcsoport valódi történelme is rejtélyes, hiszen egyes helyeken az árapályok gyakran mosnak ki titokzatos kincseket a hullámsírból, melyek elmúlt korok birodalmairól mesélnek. A legpontosabb információk erről tehát az itt élők szájhagyomány útján terjedő legendái, amelyek évszázadok alatt eljutottak a kontinens más részeire is bárdok dalaival és krónikások gyűjtőmunkája útján. Az alábbiakban ezek közül válogattunk ki olyanokat, amelyek érdemesek lehetnek a figyelmetekre bátor Kalandozók!

Az embernél bölcsebbek lehajoltak közénk és fülünkbe suttogták a veszedelmes jóslatot OSSOCH eljövételéről, aki a Nagy Kékség felől érkezik majd el. Én, Wawachi, a mesélő, saját szememmel láttam mikor elárasztotta a földeket és mint hosszú utazás után megfáradt cethal terül szét a menedékvárosok között, haldoklásában pedig dalolt. Kék csápjaival ölelte magához a földet és önmagából könnyezett patakokat, folyókat, majd tavakat és tengereket. OSSOCH akkor is dalolni fog még, amikor leányaink és fiaink leányai és fiai végső útjukra indulnak majd, mert ezt jövendölték az embernél bölcsebbek.

A faltalan város eleste után nem maradtak túlélők. A hangtalan csarnokokban csak



pikkelyekkel lehetett immár eligazodni és a fény sem süthetett többé a kehelyre, amelyben a világosság cseppjeit gyűjtötték egybe az apák apjai. Sok másik kehelyt kovácsoltak később, de olyan, amilyen az volt, egyet sem. Arra rendeltetett, hogy a faltalan városban rekedt lelkeknek mutassa az utat fényével a végső úton.

A legmagasabb pont, ahonnan a Lagúna belátható nem a kastélyos hegyen volt sohasem, hanem a láthatatlan lépcsők utolsó fokán, ami a felhők felé emelte az ember lelkét és itt, ezen a ponton találkozhatott a végső útra indult szeretteivel, hogyha mondanivalója lett volna nekik még. De azt mondják, hogy egy dühös szerelmes, aki még ekkor is csak gyűlöletes szavakat tudott váltani kedvesével haragjában lerombolta a lépcsőt és immáron nem vezet út a felhők fölé.

OSSOCH pikkelyének nevezik azt a csodálatos varázsszert, amelyet egykor Antoh templomában őriztek. Azt mondják, hogy egy napon a víz színén lebegett be a templom városának kikötőjébe és bár anyaga könnyű, de törhetetlennek bizonyult. Látványára a szüzek vért könnyeznek és a fegyverek elrozsásznak, mert OSSOCH emlékeit hordozza magában.

Vízválasztó, az a kard, amelyet az embernél bölcsőbbek rituálisan elástak az emberek szeme láttára, hogy háború közöttük többé soha ne legyen. Sokan keresték azután ezt a kardot, mert úgy tartották, hogy képes egy vágásával új irányt szabni a vizek rohanásának és így emberek testében keringő vérnek is. Sokan keresték a kardot és a legendák szerint sokan meg is találták. Egyikük a Határozott Edrosh, barbárok fia volt, de mikor meglelte és magasba emelte a fegyvert megrettent a benne rejlő lehetőségektől és olyan messzire hajította a tengerbe, amennyire csak tudta, de éppen eltalált vele egy cápát, ami aztán fürgén elúszott vele a mélybe és azóta a kard valóban elveszett.



A Teknős Bölcsessége egy emberfej nagyságú igazgyöngy, amelyben mindenki megpillanthatja azt, hogyan fog véget érni halandó élete. A legenda szerint a teknősök népe ajándékozta ezt az embereknek, mikor hajlandóak voltak beszélni hozzájuk, mert aggasztotta őket az, ahogyan elpazarolják a számukra rendelt kevéske időt az életükben. Azok viszont nem értékelték az ajándékot és megölték a teknősök legbölcsebb vezetőit, de az igazgyöngyöt mint trófeát sokáig őrizték a szigetek lakói büszkén kincstáraikban. Ezért van az, hogy az emberek többé nem értik meg a teknősök szavait.

Tenger Gyümölcse egy fantasztikus szépségű korall nyakláncsor. A hagyomány szerint mindig csak a legszebb nő viselhette és így nagyon sok törzsi háború tört ki miatta, amikor a főnökök kedvességből feleségeiknek akarták adni. Azt mondják, hogy egy istenek áldotta halász készítette sellő kedvesének, hogy varázsa révén, legalább a Vörös Hold fényénél együtt lehessenek a szárazföldön. De egy alkalommal a Kék Hold varázsa elorozta a nyakék erejét és már túl későn tért vissza a vízbe a sellő. A parton halt meg, szerelme karjaiban.

Egy megátalkodott kalózkapitány mondják hűtlen kedvesét az orrdíszhez kötözte és így rohant neki a Keleti-óceán viharainak. Csak a hajó roncsai tértek vissza a vízben hanykolódva, de az orrdísz helyén egy kőszoborrá változott női alakkal, ami karját kitarva, mosolyogva kacsint. Egy ideig sokan a hűtlen feleségek és a titkos szerelmesek védőszentjének

tartották, de még napjainkban is rengeteg költemény és vers énekli meg Szelína, a tenger szeretőjének történetét.

A Holdvilág Pajzsa egy titokzatos varázsszer, amely kalózvezérről, kalózvezerre szállt át. Harcban ritkábban használták, mint inkább trófeaként birtokolták szívesen. Tükörszerű felületén távoli tájak és távoli emberek képeit mutatta a pajzs, hogyha a Kék Hold fénye vetült rá. A kapitányok ezzel a pajzsral tervezték el következő rajtaiütésüket és ellenségeik terveit is kitudták ilyen módon. Ezért is a testvériségek legféltettebb kincse volt.

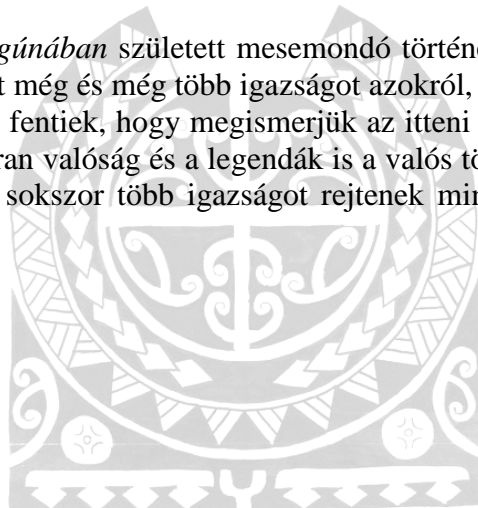
A Moszat Sisak egy nem kőből és nem fémből készült, méregzöld színű fejjedő, amellyel a valaha volt uralkodók kifejezték hatalmukat a távoli országok követei előtt. Nem egyszer fordult elő, hogy az idegenben járó királyoknak olyan megjelenést és rangot biztosított, hogy a lehetségesnél sokkal kedvezőbb eredménnyel térhetett meg aztán otthonába. Egy alkalommal azonban a király hagyta, hogy a felesége viselje azt egy útjukon és végül a király egyedül tért vissza birodalmába, megszegyenülve és hívei által elhagyatva.

Két gyermek halászott egyszer a tengeren, messzebb, mint a szüleik engedték volna és horoglyukra egy lidérc akadt. Sokáig fárasztották és húzták, mire a túlvilági jelenés feladta és háborítatlanságáért cserébe egy titokzatos szelencét ajánlott fel a gyermekeknek. Ebben a dobozban, mondta, a négy szél lelke van bezárva és csak szárazföldön szabad kinyitni. A fiúk persze rögtön összevesztek azon, hogy kié is a doboz és kinyissák e. Akárhogyan is, de reggelre egy rettenetes vihar után csónakjuk roncsai között találtak rájuk és a titokzatos, lezárt dobozra, amit a falu bölcse utasítására azóta sem nyitottak ki, tiszteletben tartva a lidérc nyugalmaát a mélyben.

A jövendölés azonban folytatódott is. Bár OSSOCH szelleme megbékélt és befogadta őt a Föld teste és mi is megszoktuk szomorú, lelkiunket ostromló dalát, de én, Wawachi, emlékszem arra az ígéretre, amit az embernél bölcsőbbek suttoztak mikor elhagytak minket, hogy amikor ismét három hold osztja szét az éjszakai eget egymás között, mint jó testvérek, akkor visszatérnek, hogy meglássák, mire mentek az emberek a tőlük kapott bölcsességgel. Én, Wawachi, halálom napjáig rettegve néztem az égre, hogy őseink tanítói mikor térnek vissza és válnak bíráinkká.

De kegyesek voltak hozzám a fiatal hullámok és hajam tajték színeit viselte már rég, de minden éjjel két hold kelt fel és nyugodott le életemben. Fiaimtól és lányaimtól azt kérem hát, hogy mikor elindulok a végső útra, testemet ne adják át OSSOCH kezeinek, hanem mint apáimnak apja, a földben nyugodhassak, egy sötét barlangban, ahonnan nem láthatom és nem fürkészhetem többé a rossz jelekkel terhes éjszakai eget, mert életemben nagyon sokat virrasztottam alatta és elfáradtam strázsának lennem.

Így érnek véget egy, a Lagúnában született mesemondó történetei, intelmei és végakarata. Bár a vidék sok mesét rejthet még és még több igazságot azokról, akik évezredek óta élnek itt, fontos támpontok lehetnek a fentiek, hogy megismerjük az itteni nép bölcsességét és világról alkotott képét. A mese gyakran valóság és a legendák is a valós történelem barlangfalra vetett árnyékai csupán, de mégis, sokszor több igazságot rejtenek mint a feketén-fehéren papírra vetett szavak.



Szigetjárás

A szigetjárás alatt az osztott világ szempontjából kiemelkedően fontos, hogy a játék pörgős legyen. Így egy nap három óra játékidőnek felel meg. Közben a Sólýom fogja őket segíteni, és tudatni arról, hogy a másik csapat éppen hol, jár, mit csinál, információmorzsákat oszt meg velük. A Sólýom egy olyan NJK lesz, akit valóban eljátszik egy ember, így a játékosok élőben beszélgethetnek majd vele. A szigetjárás maximális időtartama 3 nap (azaz 9 óra játékidő), ez alatt kell minél több ereklyét begyűjteniük.

Világítótorony

Leírás:

A világítótorony emberemlékezet óta magasodik az ismert világ határán a tenger közepén. Jelzőfénye épp annyira baljóslatú, mint amennyire fontos is.

A régi, kőből épült világítótorony egy apró szigeten helyezkedik el, örökké jelezve fényével a hajósoknak a határt, ahonnan már az ismeretlen, nyílt óceánnal kell szembenézniük. A szigetet maga az építmény gyakorlatilag teljes mértékben eltakarja. Az alapjait sziklák ölelik körül, és csak egy kis stég van, melynek két oldalához egy-egy csónakot lehet kikötni. Nagyobb hajóval megközelíthetetlen a vízből kiálló éles sziklák miatt. A stégről vékony palló vezet a világítótorony fából készült, boltíves kapujához.

Az ajtó befelé nyílik. Visszhangos csilingelés fogadja belépőt, melyet az ajtó fölött lévő falra szerelt csengettyúk adnak ki magukból. Egyszerre maximum két ember fér itt el, mivel azonnal kezdődik a hosszú csigalépcső, mely a világítótorony tetejébe vezet. A csigalépcső



aljában egy csontváz fekszik, ha van nyomolvasásuk, vagy élettanuk, és megvizsgálják, kiderülhet, hogy valószínűleg a lépcsőről bukdácsolt le, és kitörte a nyakát jó harminc évvel ezelőtt.

Fent egyetlen kör alakú, körülbelül 30nm-es helyiség van, melyben semmi sem választja el egymástól az élettér különböző funkcióit, így belátni az egészet. Körben a tömör falat öt

Hatysa

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: 95
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 32
Célzó Érték: -
Sebzés: életerő szivás
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál MF: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszí: 15 (speciális metódus)
Intelligencia: magas
Max. Mp.: -
Jellem: Káros, Halál
Max. TP: 1500
Necrografiai osztály: VII., életerővel táplálkozó szellem



A hatysa a Necrografia által ismert osztályok legveszedelmesebbikébe tartozik: az életerővel táplálkozó kísértetek közé. A hatysa életében olyan ember volt, aki mániákusan ragaszkodott az élethez, és mérhetetlen gonoszságában attól sem riadt vissza, hogy mások szenvedése vagy akár élete árán a sajátját gondatlanabba tegye. Az ilyen lélek büntetése az örök kárhozat: nem él már, de újja sem szülehet.

Mint a vérivó élőholtaknál a vér, a hatysánál sem elengedhetetlen létszükséglet az életerő, azonban állandó készletét érez, hogy elszívja az élők energiáit. Talán mert annyira kötődött az élethez, talán mert csillapíthatatlan éhségét az élők rovására oltja, a hatysa egy igen különleges és veszedelmes képességgel rendelkezik: képes bármilyen emberi alakot felölteni, ezzel álcázva valós külsejét, a csontokra aszott húst és az üres szemgödrök mélyén pisllakoló rőt fényt. A hatysa által keltett illúzió tökéletes, leginkább a Bårdok fénymágiájára emlékeztet (noha a hatás nem mágikus). Bárki, akinek komoly oka van feltételezni, hogy nem élő emberrel áll szemben, Intelligenciapróbára jogosult. Ha a próba sikeres, felismerete, hogy illúzió áldozata volt. Ha nem...

A megfelelő pillanatban a hatysa fölfedi kiletét áldozata előtt, de ekkor rendszerint már késő a bánat. A hatysa egyetlen érintésével képes életerőt elszívni egy embertől (1-10 Ép).

Noha az illúzió segítségével hús-vér ember benyomását kelti, ez a kísértet is légius anyagú testtel bír, amelyet csak mágikus fegyverek sebeznek.

A hatysának sok erőssége mellett néhány gyengéje is akad. Aura érzékelés, Asztrál és Mentál szem diszciplínákkal azonnal fölfedezhető. Még ha egy ember képét ölti is magára, soha nem eszik, nincs anyagcseréje, és kizárólag mágikus, illetve lógics tárgyakat képes megérinteni. Természetesen a saját tárgyait korlátlanul használhatja, de mivel ezek is csak illúziók, valós fizikai kapcsolatba anyaggal nem kerülhetnek. Ezenkívül csak saját testét képes illúzióval álcázni: gyakorlatilag bármit viselhet, vagy foghat a kezében, amit csak akar, de amint leteszi, az eltűnik.

ezzel elszívva életerejét.

Az íróasztalán található naplójából kiderül, hogy fiatalon szerelmes volt egy lányba, Ychába, aki nagyon tehetséges festő volt (a falon lévő portré őt ábrázolja). Közös életet terveztek, ám ekkor a lányt Della szólította, és maga mögött hagyta addigi életét. Krogg, megpróbálta visszaszerezni Ycha szívét, azonban sehogyan sem sikerült neki. Ekkor, hogy felejtse tengerre szállt, majd kalózként élte életét. Negyven évig szelte a habokat és egyre magasabbra kaszabolta magát a ranglétrán. Sok helyen járt, sok mindent látott, s ez idő alatt kialakult benne az örök élet után való olthatatlan vágyódás. A további lapok között

fából készült apró ablak szakítja meg. A helyiség közepén egy létra vezet a világítótorny legmagasabb pontjára, ahol minden alkonyatkor meggyújtják a hatalmas olajlámpát.

A szoba berendezése egyszerű, de barátságos. Egy ágy, egy étkezőasztal, mellette két székkal, egy tűzhely, két könyvespolc, egy dolgozóasztal, egy dézsa, és egy nagy faláda minden berendezése. A padlóra szőnyegek vannak leterítve a hideg kő ellen. A fennmaradó szabad helyeken könyvek és tekercsek állnak magasra felhalmozva. A falakon különféle tárgyak vannak kiakasztva. Régi kötél, horgony, rozsdálló szablya, kalózzászló, láncling (abbitacél), egy ezüsttör. Három nagyon impozáns, de valamiért kissé bizarr festmény a tengerről, a világítótornyról, és egy gyönyörű fiatal lányról.

Hétujjú Krogg, a kiöregedett kalózkapitány már húsz éve itt tanyázik (előtte élőként is eltöltött itt néhány évet), és őrzi a lángot. A világítótornyba eredetileg az örök élet után való kutatás miatt vonult vissza, mikor már elég sok ezzel kapcsolatos tudást, könyveket, tekercseket felhalmozott. Gyakorlatilag nem vett tudomást saját haláláról, és **Hatysa**-ként folytatta ahol abbahagyta (így hát tulajdonképp elérte áhított célját).

Szívélyesen fogadja a látogatókat, és örömmel mesél nekik a „régis szép időről”. Ha nem leplezik le hamarabb, előbb-utóbb megkörnyékezi az egyiküket, és vagy kezét nyújt, vagy hátba veregeti valamelyik játékost,

rábukkanhatnak a **pajzs leírására**, illetve egy kis térképre, melyen saját magának bejelölte, hogy hová ásta el kincseit.

Legenda:

A Holdvilág Pajzsa egy titokzatos varázsszer, amely kalózvezérről, kalózvezérré szállt át. Harcban ritkábban használták, mint inkább trófeaként birtokolták szívesen. Tükörszerű felületén távoli tájak és távoli emberek képeit mutatta a pajzs, hogyha a Kék Hold fénye vetült rá. A kapitányok ezzel a pajzssal tervelték el következő rajtaütésüket és ellenségeik terveit is kitudták ilyen módon. Ezért is a testvériségek legféltettebb kincse volt. *(valóban szép képeket mutat az éjközép órájától hajnalig, de korántsem hasznosakat vagy befolyásolhatókat, normir romok nappali képeit váltogatja a víz mélyén vagy a partszakaszokon óránként)*

Hajótemető



Leírás:

A hajótemető megközelítése nem csak azért problémás mivel jórészt víz alatt van, hanem azért is, mert egy krák tanyázik a hajók melletti békés mélységben (ő tehet a hajótemető kialakulásáról). A **krák** a temető húsz kilométeres körzetében vadászik. Ha területére beérnek, k10 perc múlva megtámadja őket. Rengeteg hajóroncsot találhatnak itt a víz alatt, és a környező zátonyokra is felakadva. Ha csak nem beszéltek még Rettegett Gerrettel (Aréna), 10% esélyük van megtalálni a hajót, aminek az orrán van a kőszobor.

A keresett hajóroncsnak csak a fara emelkedik ki a vízből, többi része a tenger marasztaló ölelésében pihent meg. A korhadt deszkák árnyas zugai sirályok kedvenc fészekrakó helye. A víz alatt ennek a hajónak az orrán található a csonka női kőszobor, mely körül sosem háborog a tenger.

Ez után, ha legyőzték a krákot, és megközelítették a hajót, amennyiben a játékosok beleereszkednek a vízbe, kő **barrakudával** kell majd szembenézniük, melyek belakták magukat a hajóroncsba.

Krák

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: Ó
Sebesség: 180 (V)
Támadó Érték: 100
Védő Érték: 90/160
Kezdeményező Érték: 0
Célzó Érték: -
Sebzés:lásd lent
Támadás/kör: változó
Életerő pontok: lásd lent
Fájdalom pontok: lásd lent
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 20 000

A krák egyike a világtengerek legendás szörnyetegeinek, melyekről minden matrőzkocsnában hallhat a kíváncsiszkodó. Persze pontos információkat ki is remélhetne, hisz a matrőznép meglehetősen elferdítve, kiszínezve adja elő meséit. Mert bizony a matrőzök inkább csak mesélnék e hatalmas lényekről, mert ők is sokadkézből szerzett információkra és történetekre építenek.

Am a tudósok többé kevésbé pontos értesülésekkel rendelkeznek a krákról is. A tengerek rettenetes polipja ez, mely hajókat ránt le a mélybe, és tengerészek tucatjaival csillapítja éhségét. Aki szembealálja magát vele, készülődjön fel a legrosszabbra, hiszen egy hajón nincs hová futni az iszonyat elől.

A krák tulajdonképpen egy hatalmas lábásfejű. Teste hossza – karjaival együtt – elérheti a negyven métert. Nyolc gigászi karja testhosszának közel felét teszi ki. Színe változó, legtöbbször zöld vagy szürke.

Életerő pontjait több részre kell bontani. Teste méretétől függően 75-150 Ép-vel rendelkezik. Nehézkes megsebezni, mert, mint azt a krákkal vívott csaták túlélői mesélték, nem érzékeny a fájdalomra, így érthető, hogy testén csak túlütés esetén lehet sebezni rajta – akkor viszont Ép-t.

Azért ilyen jó a Védő Értéke, mert csak akkor támadható a hajóról közelharcban, ha teste egy részét is felvoncsolja a hajóra. Ez előbb-utóbb megtörténik, hiszen így igyekszik a hajót felborítani. A fedélzeten, testének közvetlen

közeliében, nyálkát bocsát ki, ami a támadók dolgát nehezíti. Ha valaki például repülve bocsátkozik közelharcba a krákkal, és a testét támadja, számára a test VÉ-je hússzal csökken.

Az igazi veszélyt azonban a krák karjai jelentik. Kettő csapódik elsőnek fel a hajóra, amelyek az árbocokra, vagy más, szilárdan rögzített és megfelelő méretű tárgyra csavarodnak. E két kar segítségével vonszolja fel a fedélzetre kocsonyásan remegő testét az óriáspolip. A másik hat kar megragad mindent, ami mozdul, és összezúzza, vagy a tajtékzó vízbe rántja.

Egy kar TÉ-je 100, VÉ-je 160. A karral végrehajtott támadás alapvetően az áldozat körülcsavarására irányul. Mivel a kar támadása rendkívüli erővel történik, szinte reménytelen, hogy fegyverrel hártítsa valaki – ebből adódik, hogy a fegyver VÉ-je nem számít az ilyen küzdelemben. Ez vonatkozik a pajzsokra is: ahhoz, hogy valaki hathatósan tudjon védekezni, Mesterfokú pajzshasználat, és jókora pajzs szükségeltetik.

Egy karnak 110 Fp-je és 45 Ép-je van. Ezek az értékek nem számítanak bele a test értékeibe. A kar levágásához bizony úgy mond „le kell verni” az Fp-ket és Ép-ket, mint ha egy különálló lényről volna szó.

Ha egy kar csak megüt valakit, az 1k10+5 Sp-t sebződik, de ha a krák túlúti az áldozatot, akkor a sebzésen túl még át is karolja, olyan szorosan, hogy a szerencsétlen mozdulni sem fog tudni. Ez után a kar 1k10 kör alatt a lényhez vonszolja az immáron zsákmánnyá lett tengerészt, és a pofájába tömködi. Ezzel le is zárult a szerencsétlen áldozat földi pályafutása, hiszen a kemény, csőr-szerű szájban biztos halál vár rá.

Egy kar huszarnak megfelelő erővel vonszolja áldozatát.

Az is tudvalévő, hogy e szörnyetekek akkor is hatáson támadnak minden karjukkal, amikor testük még nincs a hajó fedélzetén, tehát szemüket nem használhatják a küzdelemben. A tengerészmesék úgy tartják, a kráknak még a karjain is vannak szemei. Persze ez így nem igaz, de az valószínű, hogy a polipszörny karjain valamiféle szerv érzékeli a mozgást, mi több, a mozdulatlan, nagy méretű tárgyakat is.

A karok hihetetlen sebességgel regenerálódnak: 1 Ép-t minden tizedik körben, és 1 Fp-t minden körben. Feltételezések szerint egy töből levágott kar három-négy hónap alatt nő ki újra.

A krák a legnevezetesebb tengeri szörnyek közé tartozik: számtalan dal, ének és história meséli el nagyhírű és nevezetes kalandozók találkozásait, küzdelmeit a csaknem legyőzhetetlen rémmel.

Legenda:

Egy megátalkodott kalózkapitány mondják hűtlen kedvesét az orrdíszhez kötözte és így rohant neki a Keleti-óceán viharainak. Csak a hajó roncsai tértek vissza a vízben hanykolódva, de az orrdísz helyén egy kőszoborrá változott női alakkal, ami karját kitarva, mosolyogva kacsint. Egy ideig sokan a hűtlen feleségek és a titkos szerelmesek védőszentjének tartották, de még napjainkban is rengeteg költemény és vers énekli meg Szelína, a tenger szeretőjének történetét. *(egy csonka női kőszobor, amely valóban kacsint, de emberi mivolta sem biztos, az azonban igen, hogy a legnagyobb viharba sem háborog körülötte a víz)*

Holt öböl

Leírás:

Fél évszázaddal ezelőtt Haldor kis szigete, még barátságos otthont, és biztos megélhetést biztosított a falu lakóinak. Békés életüket azonban egy tikkasztóan meleg nyári éjjelen megzavarták. Úgy mesélik az öregek, hogy a szörnyeteg a vízből mászott elő.

Vénséges volt, s csupaszt testéről algacsomók csüngtek alá. A falu lakóit házról házra kezdte el pusztítani, majd a halottakat felkeltette, hogy szolgasorba hajtsa őket.

Yamm-haikan

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 75 (V)
Támadó Érték: 90
Védő Érték: 120
Kezdeményező Érték: 45
Célzó Érték: 35
Sebzés: 1k6/1k6/k16
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: 45
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: magas
Max. Mp.: 110
Jellem: Káosz, Halál
Max. Tp.: 11 500

A yamm-haikan szó egy kis nép nyelvén tengeri kísértetet jelent. Azonban a yamm-haikanokat egyetlen nekromanciával foglalkozó könyv sem számítja az élőhalottak közé. Nem is azok. Kialakulásukról keveset tudni; az isteneknek hála, meglehetősen ritkák Yneven.

A lény egy meztelen vénasszonyra hasonlít, bár az is kérdéses, hogy nőnemű-e egyáltalán. Vézna karjaiban nagy erő lakozik, ám nem ez a legfőbb fegyvere. A yamm-haikanok a boszorkánymesteri mágiát űzik. Ez a megfogalmazás persze nem pontos, mert varázslataik felépítésükben, felidézésükben egyaránt különböznek a boszorkánymesterek által alkalmazott varázslatoktól, ám hatásuk lényegében megegyezik. A yamm-haikan körönként 20 Mana-pontot von ki környezetéből.

Néhány varázslatot azonban nem tudnak alkalmazni:

Az apró sziget egyetlen halászfalunak adott otthont, azonban pár évtizeddel ezelőtt furcsa, emberszerű szörnyeteg jelent meg rajta, így a falu hamar elnéptelenedett. Ez a szörnyeteg valójában egy **Yamm-haikan**, és a falu sincs teljesen elnéptelenedve, hiszen a Yamm-haikan jó pár falubelit élőhalottá változtatott, akik most is őrzik a szigetet, és szolgálják a szörnyeteget. A játékosok az elnéptelenedett házak között bókászva 5k10 élőhalottal (**zombi**) találkozhatnak, és magával a Yamm-haikannal is, aki megtalálta a kardot a víz mélyén, és birtokba vette.

Legenda:

Vízválasztó, az a kard, amelyet az embernel bölcsebbek rituálisan elástak az emberek szeme láttára, hogy háború közöttük többé soha ne legyen. Sokan keresték azután ezt a kardot, mert úgy tartották, hogy képes egy vágásával új irányt szabni a vizek rohanásának és így emberek testében keringő vérnek is. Sokan keresték a kardot és a legendák szerint sokan meg is találták. Egyikük a Határozott Edrosh, barbárok fia volt, de mikor meglelte és magasba emelte a fegyvert

Alapvarázslatok, Elemi mágia, Földmozgás, Homokvihar, Lávafolyam, Lavina, Szentségtelen Kapu.

A yamm-haikanok általában sekélyebb tengerekben élnek, leggyakrabban alattomos zátonyok közelében.

Csendes éjjeleken néha meg-megtámadják a hajókat, felmásznak a fedélzetre, mágiájuk segítségével gyilkolnak, illetve rabszolgákat gyűjtenek – élőhalottakká változtatják a meggyilkolt tengerészeket. Az ilyen „felmászos” akciókban is általában 5-50 zombi segíti a tenger kísérteteit.

Az is előfordul, hogy az egész hajót megkaparintja egy tengeri kísértet, és élőhalottaival benépesíti azt. Az ilyen kísértethajókat a tengerészek az Elveszett Lelkek Hajójának nevezik.



Zombi (Zaurak)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: változó
Termet: E
Sebesség: (20)
Támadó Érték: 10
Védő Érték: 40
Kezdeményező Érték: 0
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6 vagy fegyver
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: -
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP: 15
Necrografiai osztály: I., tudatlan élőholt

megrettent a benne rejlő lehetőségektől és olyan messzire hajította a tengerbe, amennyire csak tudta, de éppen eltalált vele egy cápát, ami aztán fürgén elúszott vele a mélybe és azóta a kard valóban elveszett. (20E-s Félelemaurát árasztó enyhén ívelt hosszú kard, ami használójára is hat)

Felhő fok

Leírás:

Egy korallzátonyoktól övezett hatalmas szikla nyújtózik az ég felé. Ezen a sziklán, egy hatalmas függőleges repedés fut végig, melyen egy kisebb hajó éppen be tud navigálni. Bent egy világos terem fogadja az idelátogatót, középen egy kis öböl, körülötte sziklák. Feltekintve látszik a sziklakkal körbeölelt ég egy apró darabkája. Innen gyalogosan lehet továbbjutni a barlang további részeibe, ahová már a napfény sem ér el. A barlang észrevétlenül felfelé

Siramor

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: E
Sebesség: 80 (SZ) 30 (Falon) 60 (V)
Támadó Érték: 55
Védő Érték: 75
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 42
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 7
Pszi: -
Intelligencia: állati

Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 75

A siramor felettebb ritka és különleges barlangi „százlábú”, rendszerint azonban – amennyiben ilyesmire egyáltalán beszélni érdemes – nem a rovarokhoz, inkább a hullókhöz áll közel. Termete eléri egy nagyobb kutya magasságát, hossza meghaladja a három métert. Testét vastag szelvényes kítinpáncél védi a fizikai behatásoktól. (Ami a játék szabályaira lefordítva annyit tesz, hogy kültakarójának SFÉ-je 2.) A barlangok mélyén előforduló lények maradványain, s magukon a lényeken él: elpusztít és felfal bármit, aminek sikerül a közelébe férkőznie. Nem riad vissza a víztől, kitartóan és sebesen úszik, sőt még a barlang falait is megmássza, ha úgy hozza a szükség. Ultraérzékelésével szárazon és vízben is könnyen tájékozódik. A test fejszelvénye hatalmas rágószervben végződik, ez az acélkemény gyűrűsizmok mozgatta kehely „blendeként” nyílik és záródik hatalmas erővel – ha a siramor egyszer ráharapott valamire, azt az izmok automatikusan elkezdik befelé mozgatni, és mivel a fogak is befelé hajolnak, a szabadulás minden teremtmény számára fájdalmas, komoly vérvesztéssel járó (a KM belátása szerint akár Akaraterő-próbához kötött) feladat.

emelkedik, majd egy ős öreg lépcső vezet felfelé és ki, a hatalmas szikla tetejére, ahonnan varázslatos kilátás nyílik minden irányba.

A barlangba **Siramorok** vették be magukat. Útközben 3k6 Siramorral találkozhatnak a játékosok. Azok azonban nem

megettámadják őket, hanem mint a dögkeselyűk körbeveszik őket, és a falakon, padlón, plafonon csúszva, mászva, úszva követik őket. Eleinte, lehet hogy nem is látják, csak érzik, hogy valami gond van, és hallják a neszeket.

Megszállott

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K-E
Sebesség: Változó (SZ)
Támadó Érték: lásd a leírásban!
Védő Érték: lásd a leírásban!
Kezdeményező Érték: lásd a leírásban!
Célzó Érték: lásd a leírásban!
Sebzés: használt fegyver szerint
Támadás/kör: használt fegyver szerint
Életerő pontok: lásd a leírásban!
Fájdalomtűrés pontok: lásd a leírásban!
Asztrál ME: lásd a leírásban (speciális)
Mentál ME: 12 (speciális)
Méregellenállás: lásd a leírásban!
Pszi: lásd a leírásban
Intelligencia: alacsony-kimagasló
Max. Mp.: lásd a leírásban!
Jellem: változó
Max. Tp.: változó

Itt található a kristály, melyet egy **Megszállott** őriz. Életének egy nehéz időszakában talált rá, és tulajdonképp függővé vált a hatásától. Mára már saját magára sem emlékszik, csak a kristály bűvöletében tölti minden idejét.

Legenda:

A legmagasabb pont, ahonnan a Lagúna belátható nem a kastélyos hegyen volt sohasem, hanem a láthatatlan lépcsők utolsó fokán, ami a felhők felé emelte az ember lelkét és itt, ezen a ponton találkozhatott a végső útra indult szeretteivel, hogyha mondanivalója lett volna nekik még. De azt mondják, hogy egy dühös szerelmes, aki még ekkor is csak gyűlöletes szavakat tudott váltani kedvesével haragjában lerombolta a lépcsőt és immáron nem vezet út a felhők fölé. (üvegszerű kristálytömb, amelybe tekintve ideiglenesen megnyugszik a lélek és +1 Asztrál és Mentál pontot kap ideiglenesen)

Könnyek szigete

Leírás:

A helyiek úgy tartják, ez az a hely, ahol a balladában (hangulatkeltő vers) szereplő lány visszavárja a kedvesét, s könnyeiből alakult ki a sziget tava. Nagy ritkán, ha valaki a szigetre téved, hallani véli szomorú énekét.

Az apró szigeten a tavon, fákon, bokrokon, virágokon kívül egy pár madár él még, illetve apró bogarak, rovarok. A tó körül árnyas mező terül el, a virágokon pillangók ülnek meg. Ezen a mezőn egy fából épült kunyhó áll, ahol egy Antoh-pap lakik, Achen It'ad, aki az Adron-pap elől menekült ide mielőtt az átszentelhette volna. A papnál volt eredetileg a megkövesedett lap, melyet meneküléskor magával hozott.

Achen mesélhet nekik a balladáról, és arról, hogy ő is hallotta már a dalt, mióta itt van. Ha jobban a bizalmába férkőznek, még azt is elmesélheti, hogy egy éjjel meg is látogatta őt a lány... Valójában a tóban egy **sellő** él, és Achen nagy elragadtatásában neki ajándékozta a megkövesedett lapot. A sellő azonban elrejtette, hogy Achen ne tudja tőle visszavenni egy tisztább pillanatában szerelmének zálogát. Hacsak nem zavarják meg a nyugalmát valamivel, a sellő nem fog előbukkanni, és ha előbukkan is nem feltétlenül szeretne kilépni a szárazföldre. A lapot a tisztás szélén az egyik fa tövébe ásta el. Pontosan ennek a fának a tövében rejtőzik a kalózkapitány kincse is. Annak idején a sellő kileste, majd elcsábította, és el is üldözte Hétujjú Kroggot. Azóta különféle szerzeményeit mind oda gyűjti.



A tó különlegessége, nagyon magas a sótartalma és a hőmérséklete is (63°). Ennek köszönhetően sok mindent fenntart a tetején. Ha a játékosok belemennek a vízbe három hatás éri őket: érzik, hogy a víz fenntartja őket; ha sebesüléseik vannak 2k10 fp-t sebződnek

körönként, ugyanis nagyon marja őket a só, és a víz is bőven túl van a kellemes hőmérsékleten; illetve a nagyon sűrű, és erős hínárba ha elvétik az ügyességpróbát belegabalyodhatnak, és akár le is húzhatja őket a víz alá.

Legenda:

OSSOCH pikkelyének nevezik azt a csodálatos varázsszert, amelyet egykor Antoh templomában őriztek. Azt mondják, hogy egy napon a víz színén lebegett be a templom városának kikötőjébe és bár anyaga könnyű, de törhetetlennek bizonyult. Látványára a szüzek vért könnyeznek és a fegyverek elrozsdálnak, mert OSSOCH emlékeit hordozza magában. *(ismeretlen eredetű nornir használati tárgy, amely egy megkövesedett lap, amire egy személy kényelmesen fel tud állni és nincs az a hatás, ami a víz alá nyomná a varázstárgyat)*

Sellő

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: k6
Termet: E
Sebesség: 80 (V), 100 (SZ)
Támadó Érték: 15
Védő Érték: 65
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: -
Sebzés: 1
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 7
Fájdalomtűrés pontok: 25
Asztrál ME: 45
Mentál ME: 35
Méregellenállás: 5
Pszi: -
Intelligencia: magas
Max. Mp: 40+3k10
Jellem: Élet, Káosz
Max. Tp.: 200

Bennszülött sziget

Leírás:

Uit-Marach (Emberfogó)

Előfordulás: Ritka
Megjelenők száma: k6+2
Termet: K (3-4 arasz)
Sebesség: -
Támadó Érték: -
Védő Érték: -
Kezdeményező Érték: -
Célzó Érték: -
Sebzés: k6+2
Támadás/kör: -
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 18
Pszi: -
Intelligencia: -
Max. Mp: -
Jellem: -
Max. Tp.: 45

A homokos partról beljebb haladva, a szigetet sűrű, buja növényzet borítja. Egy bennszülött törzs él itt, messze elszakadva Ynev társadalmaitól. A kalandozók számára kezdetleges eszközöket használnak, és szokásaik is nagyon idegenek. Furcsa, idegen nyelven beszélnek, így leginkább kézzel-lábbal próbálhatják megérteni egymást. Miután belebotlanak egy pár csapdaként elültetett **Uit-marach**-ba, a dzsungelszerű erdőségben előbukkan két bennszülött. Amennyiben sikerült „tisztázni” a helyzetet, és hogy nem akarnak rosszat, elvezetik őket a falujukba. Ha harcra kerülne a sor, akkor még k10 társuk előkerül, és fogolyként kerülhetnek a faluba, vacsorának szánva. Harmadik lehetőségként, ha legyőzik őket, pár óra bolyongás után szintén rátalálnak a falura.

A faluban középen egy totem áll, melynek tetejére egy apró testű, sisakot viselő lény van faragva. Láthatóan istenükként tekintenek rá. Hamarosan elő is kerül egy **goblin**, fején zöldes fénnnyel csillogó smaragd sisakkal. Egy hajótörés alkalmával sodorta őt a sisakkal együtt, erre a szigetre a tenger. A mesterének a tulajdona volt a sisak eredetileg, ám a viharban kihasználva a lehetőséget, magáévá tette azt. Miután a sisakkal a fején rátaláltak a bennszülöttek, úgy vélték valamiféle istenség csöppent közójük, mivel a sisak miatt értette a nyelvüket is. Hkrahh-nak nem volt ellenére ez a szerep, így hát kényelmesen be is rendezkedett itt. A sisaktól természetesen nem szeretne megválni. Ha erővel igyekeznek meggyőzni akkor az egész bennszülött törzssel is szembe kell nézniük. A lelepleződéstől mindennél jobban fél, így ha valamiképp sikerül sarokba szorítani, akkor könyörögni fog, hogy úgy hagyassa el a szigetet a kalandozókkal együtt, ahogyan jött, tehát sisakostól, istenként.

Legenda:

A Moszat Sisak egy nem kőből és nem fémből készült, méregzöld színű fejfedő, amellyel a valaha volt uralkodók kifejezték hatalmukat a távoli országok követei előtt. Nem egyszer fordult elő, hogy az idegenben járó királyoknak olyan megjelenést és rangot biztosított, hogy a lehetségesnél sokkal kedvezőbb eredménnyel térhetett meg aztán otthonába. Egy alkalommal azonban a király hagyta, hogy a felesége viselje azt egy útjukon és végül a király egyedül tért vissza birodalmába, megszegyenülve és hívei által elhagyatva. (ez igazából egy *Nyelvek Sisakja tömör smaragdból, de legalább tényleg egy varázstárgy*)

Lakatsan sziget

Leírás:

Ez a sziget egyetlen egybefüggő sűrű erdőség. A fák vének, leveleik régi időkről sustorognak, és ágaik között **erdőpillék** élnek. Gazdag élővilágára egy **Nardael** ügyel.

A sziget közepén lévő csodás ligetben egy édes vizű forrás található, melyből akár ha egyet is kortyol az ember, sebei begyógyulnak (visszkapja elveszített Fp-inek, és ÉP-inek 50%-át), és ideiglenesen k6 órára +2 adódik egészségéhez.



Amennyiben a csapat nem bántja az élővilágot nem történik semmi, de ha a szigeten lévő bármely élőlénynek baja esik, akkor a Nardaellal gyűlik meg a bajuk.

Erdőpille

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 2k6
Termet: K
Sebesség: 12 (SZ) 50 (L)
Támadó érték: 15
Védő érték: 120
Kezdeményező érték: 40
Célzó érték: 60
Sebzés: *
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 1
Fájdalomtűrés-pontok: 3
Asztrál ME: 20
Mentál ME: 20
Méregellenállás: 4
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Élet
Max. Tp.: 1



Nardaell

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 110 (SZ)
Támadó Érték: 50-100
Védő Érték: 90-200
Kezdeményező Érték: 25-60
Célzó Érték: 10-75
Sebzés: Fegyvertől függő
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 10-50
Fájdalomtűrés-pontok: 40-175
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: spec.
Pszi: -
Intelligencia: Kimagasló
Max Mp.: -
Jellem: Élet
Max. Tp.: 20 000

Átkozott sziget

Leírás:

A szigetet mindenki messzire elkerüli a driaiak közül. Átkozottnak tartják, régen ide, a Keleti Óceán határmezsgyéjén fekvő szigetre száműzték a legrettegettebb bűnözőiket. A szigetről soha, senki nem tért vissza társadalomba, és azt beszélik, hogy a körülötte cirkáló őrzőjáratok borzalmas dolgokat láttak és hallottak hajóik fedélzetéről. Mondják, az emberek állatokká váltak, s egymás húsát marcangolták széjjel. Egy éjjel, egy pokoli viharban az örök hajóját a partmenti sziklához csapta tenger. Csak egyetlen túlélő maradt, aki azt mesélte, hogy egy deszkába kapaszkodva vészelt át az ítéletidőt. Napfelkeltekor, mire a tenger elcsitult, néhány túlélő társát látta a parton heverni. A sziget fái közül ekkor iszonytató démonikus állathorda csapott le a maradék túlélőre, s élve felzabálták őket. A túlélő szerencséjére nemsokára egy a határvidékre sodródott hajó kimentette a vízből. Ám amit akkor látott felemésztette a lelkét, s miután figyelmeztette a hajósokat, örök némaságba burkolódzott. Pár évre rá holtan találták meg otthonában, testét valami ismeretlen szörnyeteg marcangolta szét. Azóta, már több mint száz év eltelt, ám a szigetre többé senkit nem küldtek, a partjait is messziről próbálják kerülni a hajósok.

Egy évtizede azonban új pletykák kaptak szárnyra. Azt mondják egy tengeri boszorkány él a szigeten. Éjjelente, ha fent van a kék hold, kísértet fényben fürdőzik és kacagva sétál a tenger felett. A démonikus horda özgidává szelídülve várja vissza őt a partról.

Jelenleg valóban egy boszorkány tanyázott le a szigeten. A legenda számára épp kapóra jött, hiszen így senkinek nem volt kedve követnie őt ide, így birtokba vette a szigetet. Azonban démonikus csordának nyoma sincs, a száműzöttek réges-régen mind meghaltak, s mára legfeljebb néhány csontváz emlékeztet a sziget eredeti rendeltetésére.

A boszorkányt Mesyának hívják, és jelenleg a Partizánok támogatója. Amint nyilvánvalóvá váltak a problémák, és kialakult a Partizánok csoportja, felajánlotta segítségét Onoré de Daroundnak, az örökösönnek, aki gyermekkori jó barátja volt. Így történt, hogy a

partizánok főhadiszállása az Átkozott sziget lett, melynek közelébe sem igen merészkedik senki. Éppen ezért nagyon körültekintően közelítik csak meg, és hagyják el a szigetet, hogy még a gyanú árnyéka se vetüljön rájuk.

Mesya a sziget északnyugati részén lakik egy kis házban, nem messze a parttól, a sziget egyetlen édesvizű patakjának partján. Otthona kellemes, két szobából áll, a belső egy hálófülke, míg a külső szobában van minden más: konyha, asztal, könyvespolc, íróasztal). A ház minden falán fellógatva kívül, és belül is, száradó növények vannak, ettől nagyon jellegzetes illat lengi körbe az egészet. Vannak a növények között mindennapiak (herbalizmus Af: árvácska, kamilla, rozmaring, lóhere, stb.), de egészen különlegesek is (herbalizmus Mf: üröm, lestyán, vérfű, stb...).

Ha a csapat a Partizánok oldalán áll, akkor Mesya már hallott róluk, kapott személyleírásokat is, így mindenben készségesen segíti őket. Ha azonban a szigetbirodalom oldalán állnak amint észreveszi őket, hogy közelednek, minden erejével igyekszik fenntartani a



Rettenetes Démonhordaúrnő látszatot, és elijeszteni őket (Lebegés, Füstidézés, Rettegés szava). Amennyiben ez nem megy, előbb mézesházas lesz, és beveti minden tudományát, hogy ráébressze őket: márpedig ő semmit sem tud (Viszály, Csábítás); utóbb pedig akár harcra is bocsátkozik, ha nagyon erőszakoskodnak vele (Észlelhetetlenség, Kínokozás, Kígyóvarázs II.). Önszántából semmit sem fog elárulni, és ha arra kerülne a sor, hogy valamit kiszednek belőle, vagy meghalna, az utolsó pillanatban psziben értesíti a Partizánokat, hogy betolakodók vannak a szigeten.

A partizánok székhelye a sziget délkeleti felén van, nem messze a forrástól egy tisztáson, ahonnan a patak ered. Táboruk egyszerű, fából épített kunyhókból, sátrakból áll, a fák közé függőágyak vannak akasztva. Körülbelül háromszázan élnek itt, hadra fogható közülük az emberek fele. A rét keleti oldalán az egyik nagyobb sátor Onorée. A vele szemben lévő kunyhó pedig átmeneti ispotályként van kialakítva. Itt ápolják Kovát is. Nála van a doboz, melyről ő hintette el a legendát pár évvel ezelőtt, mikor visszatért Enoszuke szigetéről, bízva abban, hogy ha a történet megérlelődik, jó áron tudja majd értékesíteni a csecsebecsét.

Legenda:

Két gyermek halászott egyszer a tengeren, messzebb, mint a szüleik engedték volna és horoglyukra egy lidérc akadt. Sokáig fárasztották és húzták, mire a túlvilági jelenés feladta és háborítatlanságáért cserébe egy titokzatos szelencét ajánlott fel a gyermekeknek. Ebben a dobozban, mondta, a négy szél lelke van bezárva és csak szárazföldön szabad kinyitni. A fiúk persze rögtön összevesztek azon, hogy kié is a doboz és kinyissák e. Akárhogyan is, de reggelre egy rettenetes vihar után csónakjuk roncsai között találtak rájuk és a titokzatos, lezárt dobozra, amit a falu bölcse utasítására azóta sem nyitottak ki, tiszteletben tartva a lidérc nyugalmát a mélyben. *(doboznak néz ki, de nem az, egy tömör dísz tárgy a közeli Enoszuke szigetéről, de még csak nem is régi, vásárfia ... egyébként is ki mesélte volna el ezt a történetet, ha a fiúk meghaltak?)*

Igazgyöngyök birodalma

Leírás:

Van a Lagúnában egy hely, ahol hatalmas kagylók, és teknősök élnek a mélyben. Ide járnak a szigetbirodalom gyöngyhalászai, és időről időre csodálatos igazgyöngyökkel térnek vissza. Úgy tartják, ha meglovagolsz egy teknőst a víz alatt, az biztos elvisz téged egy igazgyöngyhöz. A gyöngyhalászat azonban korántsem veszélytelen. A tenger rengeteg élőlénynek ad otthont, így nem egyszer fordult már elő, hogy egy gyöngyhalász többé nem bukkant fel a víz alól.

A Teknős Bölcsessége legendás a halászok között, úgy beszélnek ez volt az a hely, ahol a teknősök az embereknek adták. A halászokkal beszélgetve egy idősebb embertől kiderülhet, hogy azt hallotta a hatalmas igazgyöngyöt a palota kincstárában őrizték évszázadokig, ám úgy kétszáz évvel ezelőtt, mikor a Birodalom nehéz időket élt, a Taba el Ibarába szállította egy tehetős mecénás. Ő a nagyapjától hallotta ezt a történetet, akinek a nagyapja a palota kincstárának őre volt.

Ha valamiképpen képesek hosszabb időre lebukni a víz alá, és kicsit mélyebbre úszni, itt egy csodavilág tárul a szemük elé. Ezernyi színes hal, hínár, korallok, medúzák, óriási



teknősök, a tenger csodálatos élővilága veszi őket körül. Mindaddig békések, amíg nem háborgatják őket.

Legenda:

A Teknős Bölcsessége egy emberfej nagyságú igazgyöngy, amelyben mindenki megpillanthatja azt, hogyan fog véget érni halandó élete. A legenda szerint a teknősök népe ajándékozta ezt az embereknek, mikor hajlandóak voltak beszélni hozzájuk, mert aggasztotta őket az, ahogyan elpazarolják a számukra rendelt kevéske időt az életükben. Azok viszont nem értékelték az ajándékot és megölték a teknősök legbölcsebb vezetőit, de az igazgyöngyöt mint trófeát sokáig őrizték a szigetek lakói büszkén kincstáraikban. Ezért van az, hogy az emberek többé nem értik meg a teknősök szavait. *(ez kamu, bár valóban egy nagyon értékes igazgyöngy, de mivel felbecsülhetetlen aranyban, tulajdonosaira mindig csak bajt hozott és ezért alakult ki körülötte ez a mese)*

Medúzafészek

Leírás:

Medúzafészeknek hívja lakója a kis sziklás szigetet, ahol mit sem törődve a világ eseményeivel, művészetének szentelheti életét. Szállása egy sziklába vájt odú, ahol meglepően katonás rendben sorakoznak a festéshez és szobrászathoz használt eszközei. Hajlékában található még egy bevetetlen ágy, és az egyik sarokból furcsa szagok csapják meg a belépő orrát. Ez valamiféle élelmiszerraktár lehet melynek legalább a fele egészen biztosan nem alkalmas már emberi fogyasztásra.

A Della-papnó meleg szívvel invitálja őket otthonába, és vezeti körbe őket a szigetén. Maga sem tudja mikor jött ide, az idő múlása Ycha számára teljesen érdektelen mióta Della maga elé szólította. Huszonéves korában nagyon tehetséges festő volt, és nem mellesleg gyönyörű fiatal nő (az ő akkori festményeit és portréját láthatják a világítótornyban), azonban az

istenek más utat szántak neki. Ycha azóta megöregedett, és egykori szépségének árnyékát is elveszítette. Évek óta nem is nagyon merészkedett emberek közé, ha mégis valami okból találkoznia kell valakivel, csak sötét fátyol mögé rejtve arcát, és csak a vörös hold fényénél



teszi ezt. Nála van ugyanis a korallnyaklánc. Ha a játékosok mindezek ellenére valamiképpen mégis megpillantanák az arcát, akkor asztrál próbát kell dobniuk -2vel (ugyanis a papnő szépsége 5). Amennyiben elvétenék viszolygás és félelem lesz rajtuk úrrá, ez az érzés és a hatás megegyezik a boszorkánymágia Irtózat varázslatában leírtakkal, az irtózat tárgya természetesen ez esetben a papnő. Ycha örülete a festményeiben nyilvánul meg, illetve az időről időre saját maga ellen elkövetett merényletekben. Többek között ez az oka az egykor oly gyönyörű lány jelenlegi külsejének.

A nagyrészt sziklás szigeten mindenhol találkozhatnak Ycha alkotásaival. Ezek leginkább a sziklákra festett műremekek, van ugyanakkor néhány szoborszerűség is. A festmények egyszerre lélegzetelállítóan taszítóak, felkavaróak, vonzóak, bizarrak, és lenyűgözőek. Könnyen belefeledkezik az ember (asztrál próba), ebben az esetben viszont, egyre erősebb zavarodottság lesz úrrá rajta (megegyezik a bárdmágia Zavarodottság dalának hatásával).

Ha szóba hozzák neki a kalózkapitányt, nem fog rá emlékezni, már régen elvesztette a kapcsolatot életének azzal a szakaszával. Neve alapján, illetve az odújában található (még nem annyira torz) fiatalkori önarcképe alapján tudják beazonosítani, hogy ő a kapitány szív szerelme.

A korall nyakéket odaadja nekik, ha cserébe alkotnak neki valamit saját magukból (szó szerint! vér, nyál, bőr, fog, akármi jöhet, de belőlük származzon...). Ebből a perspektívából pedig rögtön más megvilágításba kerülnek az eddig látott alkotások is. Ha eddig bizarrnak tűntek, mostanra gyomorforgatóvá váltak (hányinger – asztrál próba).

Legenda:

Tenger Gyümölcse egy fantasztikus szépségű korall nyakláncsor. A hagyomány szerint mindig csak a legszebb nő viselhette és így nagyon sok törzsi háború tört ki miatta, amikor a főnökök kedvességéből feleségeiknek akarták adni. Azt mondják, hogy egy istenek áldotta halász készítette sellő kedvesének, hogy varázsa révén, legalább a Vörös Hold fényénél együtt lehessenek a szárazföldön. De egy alkalommal a Kék Hold varázsa elorozta a nyakék erejét és már túl későn tért vissza a vízbe a sellő. A parton halt meg, szerelme karjaiban. *(annyi bizonyos, hogy ez a ritka értékes darab használójának a Vörös Hold idejére +3 Szépséget biztosít)*

Ősi rom

Leírás:

A sziget egy ősi romváros. Láthatóan nincsenek falai, mivel minden oldalon egészen a tengerpartig húzódik. A város közepén található egy ősi templom romos maradványa, falain ismeretlen ősi nyelven íródott szövegek vannak. Oltára mögött kezdődik egy lépcső, mely levisz a város alá, ahol a kelyhet találhatják meg.

A lépcsőt egy kőlap fedi, a tetején nyolc mozaik nyolc szimbólumot ábrázol. A mozaikok mozgathatóak, és a lényeg, hogy összepárosítsák a megfelelőeket. A bal oldalon a tűz, a víz, a föld és a levegő jegyei vannak, míg a jobb oldalon egy giliszta, egy madár, egy szalamandra, és egy hal stilizált képe látható. A megoldás egyszerű: tűz – szalamandra, víz – hal, föld – giliszta, levegő – madár. Ha egymás mellé tologatták a megfelelő mozaikokat, a kőlap félrehúzódik, és megnyílik előttük a lefelé vezető lépcső.

A lépcső keresztülvezet a sziget földrétegein, és az aljára érve, egy elemi erő aurával létrehozott mágikus kazamatában találhatják magukat, melyen keresztül a tenger élővilágát pillanthatják meg maguk körül, ha fényt gyújtanak, különben teljes a sötétség, hiszen a sziget

leárnyékolja a napot. Ez furcsa érzés lehet, félelmet is kiválthat belőlük, hiszen padló nincs, helyette valamiféle láthatatlan erőn állnak. (Asztrál próba, hogy egyáltalán le mernek-e lépni a lépcsőről.)

A teremben maguk előtt néhány szoborrá merevedett embert látnak, illetve apró rovarokat a levegőbe ragadva, megmeredve, és néhány kisebb kavicsot, pénzérmét, szintén a levegőben. Ez egy időlabirintus, ami a lassítás, falformázás, és örökkévalóság időmágiával lett létrehozva. Az átjutás rajta nem olyan nehéz, ha rájönnek a nyitjára. Ha bármit eldobnak, maguk elé, addig tudnak menni, míg az bele nem ragad a lassított időfolyamba. Ha véletlenül valamelyik testrészükkel beleérnek, 2k6 ft-t sebződve ki tudják még magukat szakítani belőle, azonban, ha az arcuk hozzáér, már önerőből nem tudnak szabadulni, és k6 ÉP-t sebződnek.

A labirintus túl oldalán (melyet már a lépcső aljáról is láthatnak), egy kőből készült kapu van, ami egy tenger alatti barlangba vezet majd őket. A kapu közepébe egy kristály van építve. Elé érve, egy hang, szól hozzájuk (bárd mágia: Mágikus hang), és egy találós kérdést ad fel nekik: *Napnak lánya, Árnak anyja, Sötétség kedvese. Ki ő? A Fény.*

Ha megfejtették a kérdést, a hang újra megszólal: *Válaszodként amit adtál, add nekem, hogy továbbjussál.* Ha fényt tartanak közvetlenül a kristály elé, megnyílik a kapu, és bejutnak egy barlangi terembe, aminek közepén egy emelvényre van helyezve az örökké világító kehelyformájú tárgy.

Legenda:

A faltalan város eleste után nem maradtak túlélők. A hangtalan csarnokokban csak pikkelyekkel lehetett immár eligazodni és a fény sem süthetett többé a kehelyre, amelyben a világosság cseppjeit gyűjtötték egybe az apák apjai. Sok másik kehelyt kovácsoltak később, de olyan, amilyen az volt, egyet sem. Arra rendeltetett, hogy a faltalan városban rekedt lelkeknek mutassa az utat fényével a végső útjukon. (*Állandó fényaurával világító kehelyformájú tárgy*)

Aréna

Leírás:

A gladiátorok birodalma az Aréna, mely nem messze R'dontól, egy kis gyűrű alakú szigeten helyezkedik el. A földnyelven a gladiátorok szállásai, fogadóirodák, ivók, fogadók találhatóak, és az egész sziget körül mindenhol vannak hajókikötők. Itt mindig nagy nyüzsgés van, ez a Driai-szigetek legfőbb szórakozó negyede. Az aréna felépítését úgy oldották meg, hogy a tengerszem fölé építették a harcteret, így változatos lehetőséget nyújt a küzdelmekhez mechanikus csapdáival (előbukkanó lyukak a padlón, tüvetők, felemelkedő padlólap, melynek oszlop része pengéket forgat, és a tetejéről is lehet harcolni akár, süllyedő padló, labirintusszerűen elsüllyedő/felemelkedő padlózat, stb.), és felnyitható padlózatával. Így a szárazföldi viadalokon kívül alkalmas lehet akár vízi vagy fél-vízi összecsapásokhoz is.

Az aréna egyéni címvédője Rettegett Gerret, aki legtöbb idejét a Fáradt Narválhoz címzett piszkos talponállóban tölti. Gerret, nevét a hajótemetőben élő krák állítólagos legyőzésével érdemelte ki. Akárhogyan is történt, maga a tény, hogy egyedülként túlélte egy ilyen összecsapást, érdemessé tette nevére. Gerret meséje arról szól, hogy hajójával elmentek a hajótemető kincseit felkutatni, amikor megtámadta őket a krák. A harc közben lerántotta őt a mélybe, és ekkor látta meg a legendás kacsintó női szobrot. Tőle tudhatják meg a kalandozók, hogy pontosan hol helyezkedik el az a hajó a hajótemetőben, amelyiknek orrán a női kőszobor van. Ha beszélnek vele, és ezt kiderítik akkor k6/2 óra alatt bizonyosan megtalálják a hajót, egyébként összesen csak 10%-uk van rá.

Végjáték

A játékidő leteltével megjelenik a Sólyom.

1. A Szigetbirodalom oldalán értesíti őket, hogy Inawar tudomása szerint (a Sólyomtól származik az információ) Nallos Qud Orwellánus, és épp támadást indított R'don ellen. Valószínűleg ő az értelmi szerzője a partizánok agresszív megmozdulásainak is (mint pl. a kikötő felégetése volt). A támadás valószínűleg csak leplezése annak, hogy közben bejusson a kastélyba, és saját céljaira használja fel a gépezetet. Tehát likvidálni kell.
2. Ha közben valamiért átálltak a Partizánok oldalára, akkor ugyanazt tudják meg mint a Partizán csapat.
3. A Partizánok oldalán értesíti őket, hogy Qud támadást indított, mivel megtudták hogy az Adron-pap a megszerzett ereklyék által készül beindítani a gépezetet. Legjobb lenne, ha bejuthának az Adron-paphoz, és leszednék.
4. A Partizánok oldalán állók, ha valamiért átálltak: Alucardo értesíti őket az Orwellánusról, megbízásuk ugyan az, mint ami a Szigetbirodalom oldalán állók részére fentebb leírtam.
5. Ha a csapat úgymond „szabadúszóvá vált” volna, az összes információ birtokában úgy cselekszik ahogyan nekik tetszik (meg mondjuk egyébként is...).

A lényeg tehát, hogy az egyiket vagy mindkettőt likvidálják (osztott világban ez persze külön történik, tehát mindkét csapatnak jut egy-egy főgonosz, ezért is fontos ilyen esetben a közvetítő – Alucardo – szerepe). R'donba térnek vissza a csapatok mert itt indítja be az Adron-pap éppen a gépezetet, az Orwellánus meg őt követi, hogy megszerezze magának. A végső küzdelemre az Orwellánussal és két segítőjével a kastély báltermében, míg az Adron pappal és Golod egy mechanikus szolgájával a toronyban keríhetnek sort. Innentől már csak rajtuk múlik a Driai-szigetbirodalom és Ynev jövője is.

NJK-k statisztikák

Eret Torton - Adron-pap, ember (15. tsz.)

Erő	12
Gyorsaság	15
Ügyesség	14
Állóképesség	11
Egészség	13
Szépség	12
Intelligencia	17
Akaraterő	19
Asztrál	17
Érzékelés	13



Ép	9
----	---

Fp	136
----	-----

Mp	135
----	-----

Pszi pont	81
-----------	----

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/Táv	VÉ	CÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	0	13	56	139	4	-

Golod Ríliatan - Mérnök, ember (10. tsz.)

Erő	15
Gyorsaság	16
Ügyesség	19
Állóképesség	13
Egészség	12
Szépség	14
Intelligencia	16
Akaraterő	13
Asztrál	13
Érzékelés	10



Ép	8
----	---

Fp	92
----	----

Mp	90
----	----

Pszi pont	55
-----------	----

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/Táv	VÉ	CÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	0	19	37	87	11	-
Kahrei nyílpuska	3	9	30		13	k3

Nallos Qud - Orwella-paplovag, ember (15. tsz)

Erő	17
Gyorsaság	13
Ügyesség	14
Állóképesség	18
Egészség	16
Szépség	17
Intelligencia	15
Akaraterő	13
Asztrál	16
Érzékelés	11



Ép	14
----	----

Fp	183
----	-----

Mp	135
----	-----

Pszí pont	79
-----------	----

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/Táv	VÉ	CÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	0	12	124	127	4	1
Lovagi kard	1	2	10	7		2k6+2

Inawar de Daround - harcos/varázsló, dzsenn (6/2. tsz)

Erő	14
Gyorsaság	15
Ügyesség	14
Állóképesség	12
Egészség	14
Szépség	16
Intelligencia	20
Akaraterő	15
Asztrál	18
Érzékelés	14



Ép	11
----	----

Fp	85
----	----

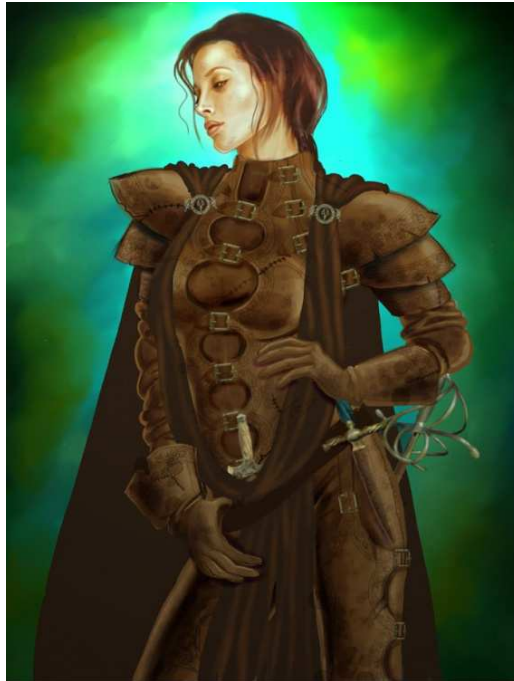
Mp	20
----	----

Pszí szint	8
Pszí pont	49

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/Táv	VÉ	CÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	0	14	73	106	4	-
Dzsenn szablya	1	9	20	17		k6+3

Onoré de Daround - harcos, ember (7. tsz.)

Erő	15
Gyorsaság	16
Ügyesség	17
Állóképesség	12
Egészség	15
Szépség	17
Intelligencia	18
Akaraterő	12
Asztrál	15
Érzékelés	13



Ép	12
----	----

Fp	80
----	----

Pszí szint	7
------------	---

Pszí pont	37
-----------	----

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/Táv	VÉ	CÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	0	18	80	109	7	-
Szablya (kétkézes Mf)	2	7	15	12		k6+2

Mesya Bjüar - boszorkány, ember (9. tsz.)

Erő	11
Gyorsaság	14
Ügyesség	15
Állóképesség	12
Egészség	18
Szépség	19
Intelligencia	17
Akaraterő	14
Asztrál	16
Érzékelés	13



Ép	11
----	----

Fp	61
----	----

Mp	72
----	----

Pszí szint	9
Pszí pont	44

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/Táv	VÉ	CÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	0	15	78	105	5	-
Dobótör	2	10	11	2		k6

Mocskos Emric - tolvaj, félelf (9. tsz)

Erő	14
Gyorsaság	19
Ügyesség	19
Állóképesség	12
Egészség	13
Szépség	14
Intelligencia	14
Akaraterő	13
Asztrál	14
Érzékelés	13



Ép	7
----	---

Fp	91
----	----

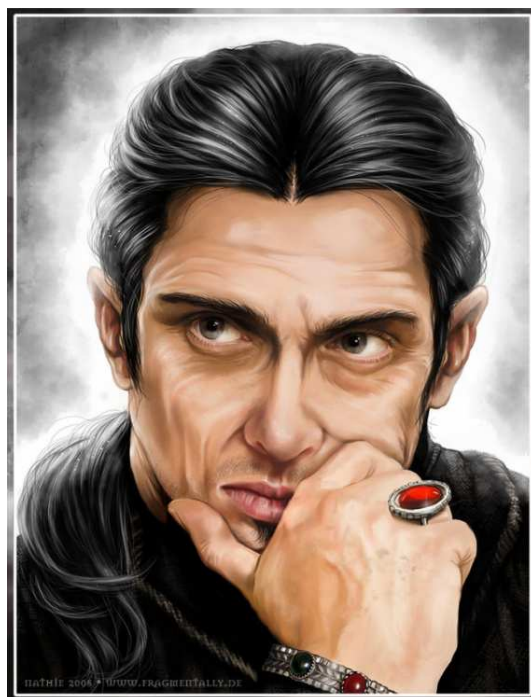
Mp	0
----	---

Pszí pont	25
-----------	----

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/Táv	VÉ	CÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	0	44	48	117	19	-
Dobótör	2	10	11	2		k6

Achen It'ad - Antoh-pap, ember (10. tsz)

Erő	14
Gyorsaság	14
Ügyesség	15
Állóképesség	13
Egészség	16
Szépség	16
Intelligencia	15
Akaraterő	17
Asztrál	16
Érzékelés	15



Ép	12
----	----

Fp	96
----	----

Mp	90
----	----

Pszí szint	10
Pszí pont	46

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/Táv	VÉ	CÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	0	14	90	111	5	-
Szigony	1	4	15	10		k10+1

Alucard Ront'e Rone

„Alucard Ront'e Rone gróf (3. szintű Arel pap/3. szintű bárd, jellem: Élet-Káosz, vallás: Arel) az északi titkosszolgálat enigmatikus és alkoholista vezetője. Sokan úgy gondolják, hogy mágikus módszerekkel tartja fent a fiatalságát, mások tudni vélik, hogy hajlott korban meghalt a lammoni incidens során. Elüldözött ilar nemes, aki hivatás mellett az istennő kegyére is rátalált. Fiatalos megjelenése és habitusa ellenére öltözködésében és dalválasztásában is inkább a '60-as és '70-es évek, két Zászlóháború közötti időszakára hajaz. Zenéi inkább siratódalok a természet iránt, végtelen panaszok elvesztett kedvesek felett. Rejtély hogy hogyan képes tisztségét rendben ellátni, mert nem kell neki sok és napokra az asztal alá issza magát, akár becsületből is. Fegyvert ritkábban hord magánál, akkor is csak egy törkardot vagy visszacsapó újat. Igazi kincse kétségtelenül az élőfém húrokkal rendelkező lantja, ami Tarin szabadszellemeű mestereinek munkáját dicséri. Mivel köti a szava, így csak maga eredt a vámpír és a kalandozók nyomába, igyekszik utóbbiaknak segíteni utalásokkal, elrejtett információkkal.”

Idézet a X. Kalandorkrónikák Gulandro által írt Csendes móló című kalandmodulból.

Elérhető itt: <http://kronikak.hu/wp-content/uploads/2011/01/26-KOM-A-s%C3%B6t%C3%A9ts%C3%A9g-%C3%A1tka.pdf>OM-Csendes-móló.pdf

Partizán, driai, és bennszüölt fegyverek

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/Táv	VÉ	CÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	0	39	89	113	7	1
Szigony	1	4	15	10		k10+1
Szablya	1	7	15	17		k6+2
Dárda	1	8	13	5		k6+1

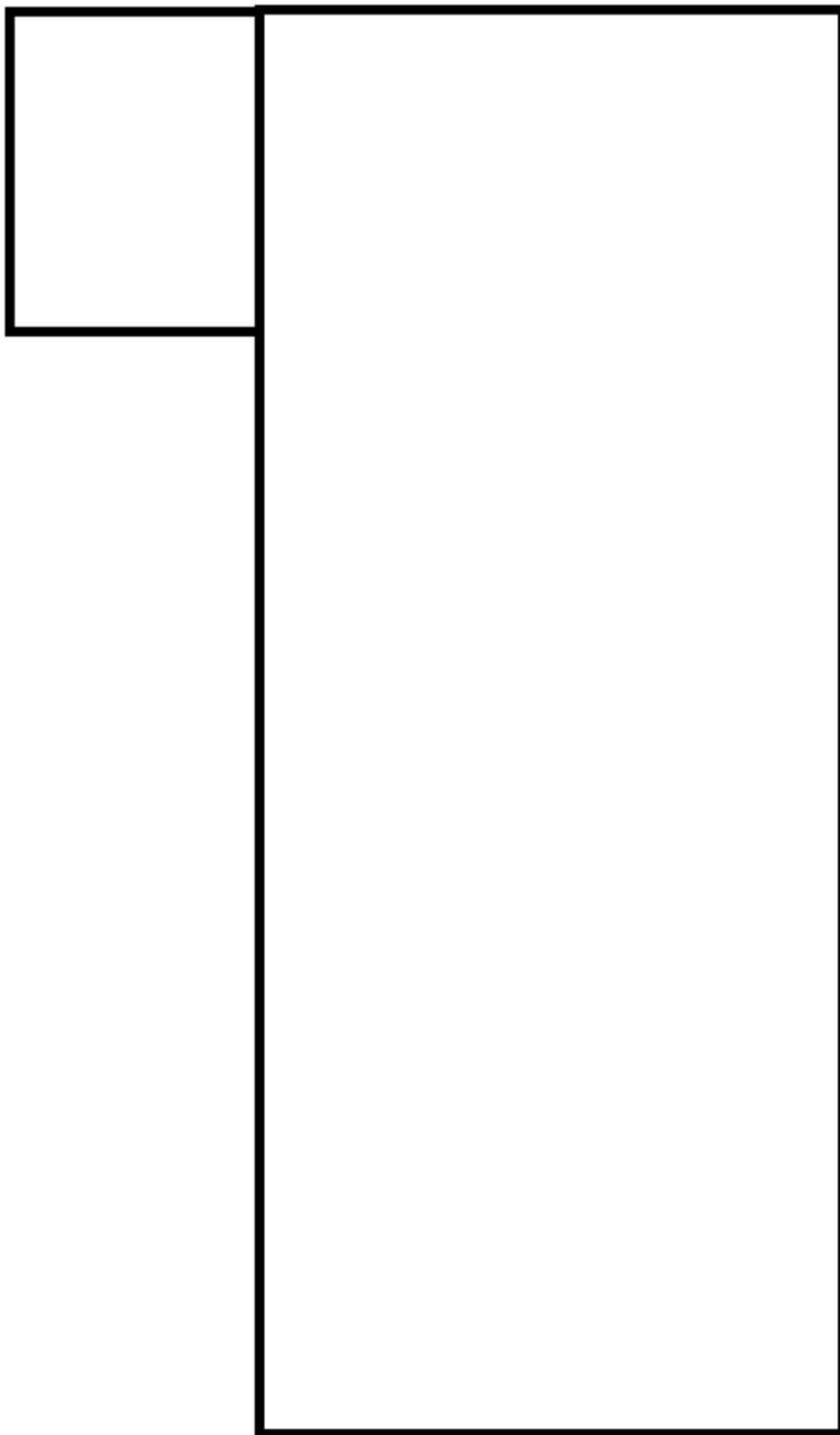






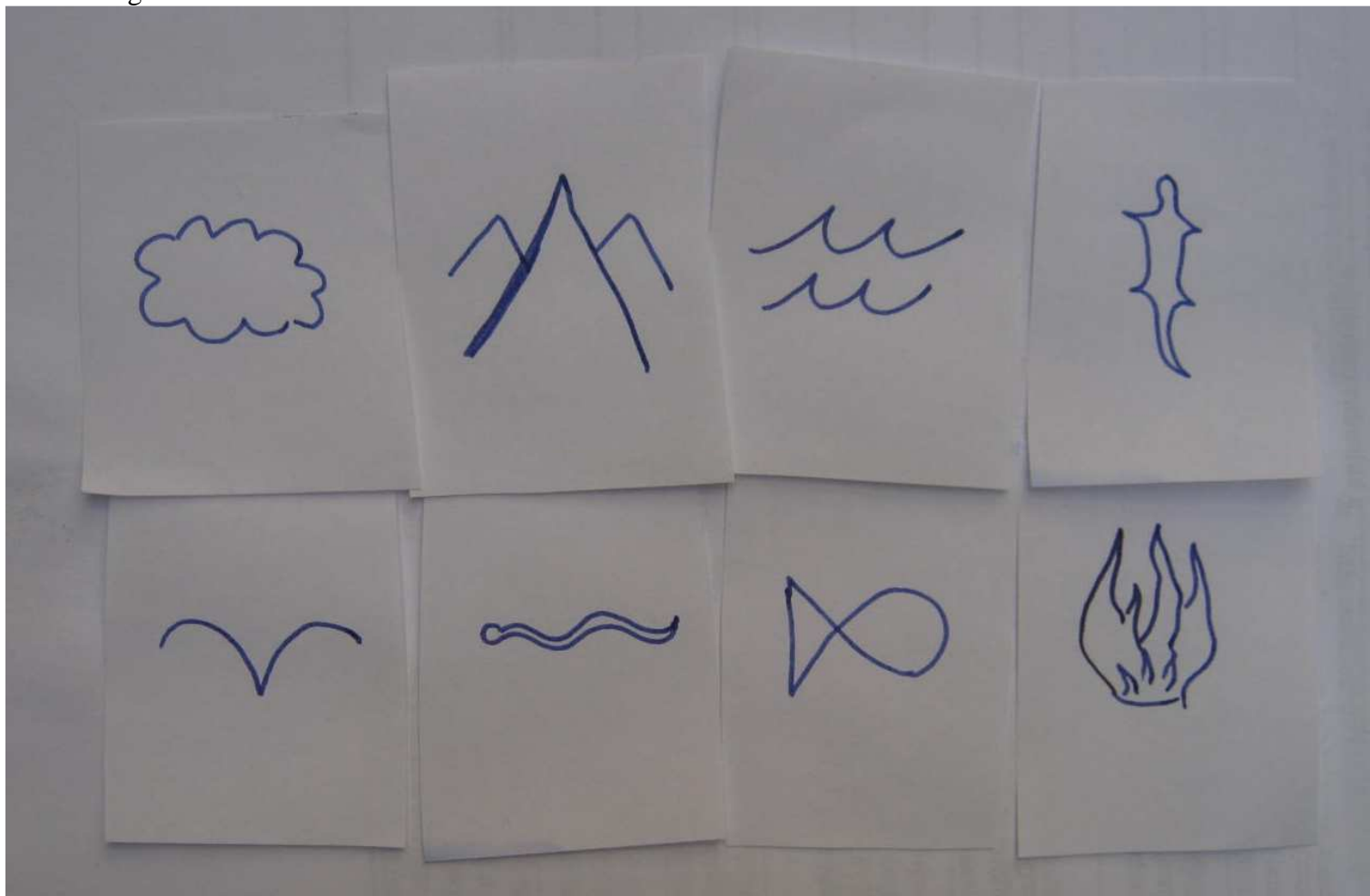
*Csatamezőn szél kavar,
Hősök zengik most a dalt,
Bátorságot én adok
Első sorban haladok.*

Tologatós játék (Ősi rom)

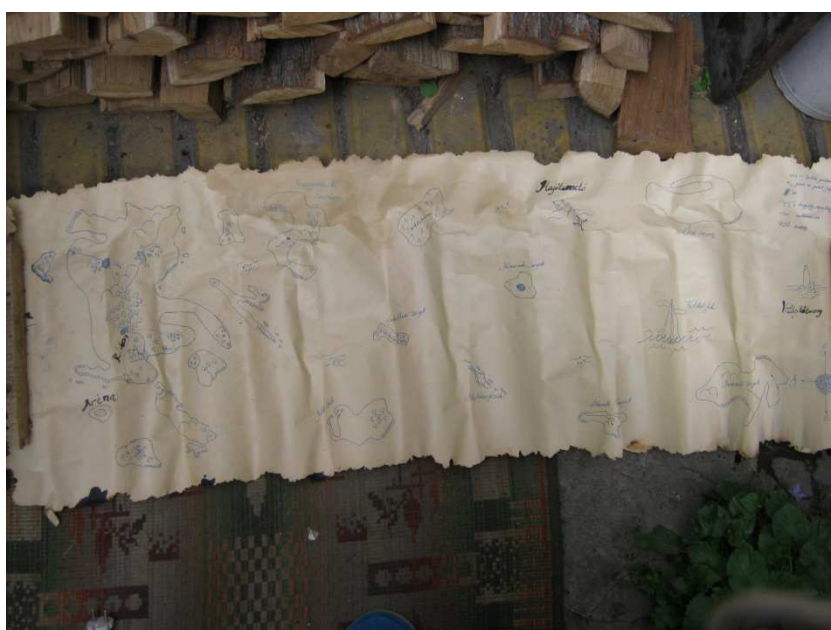


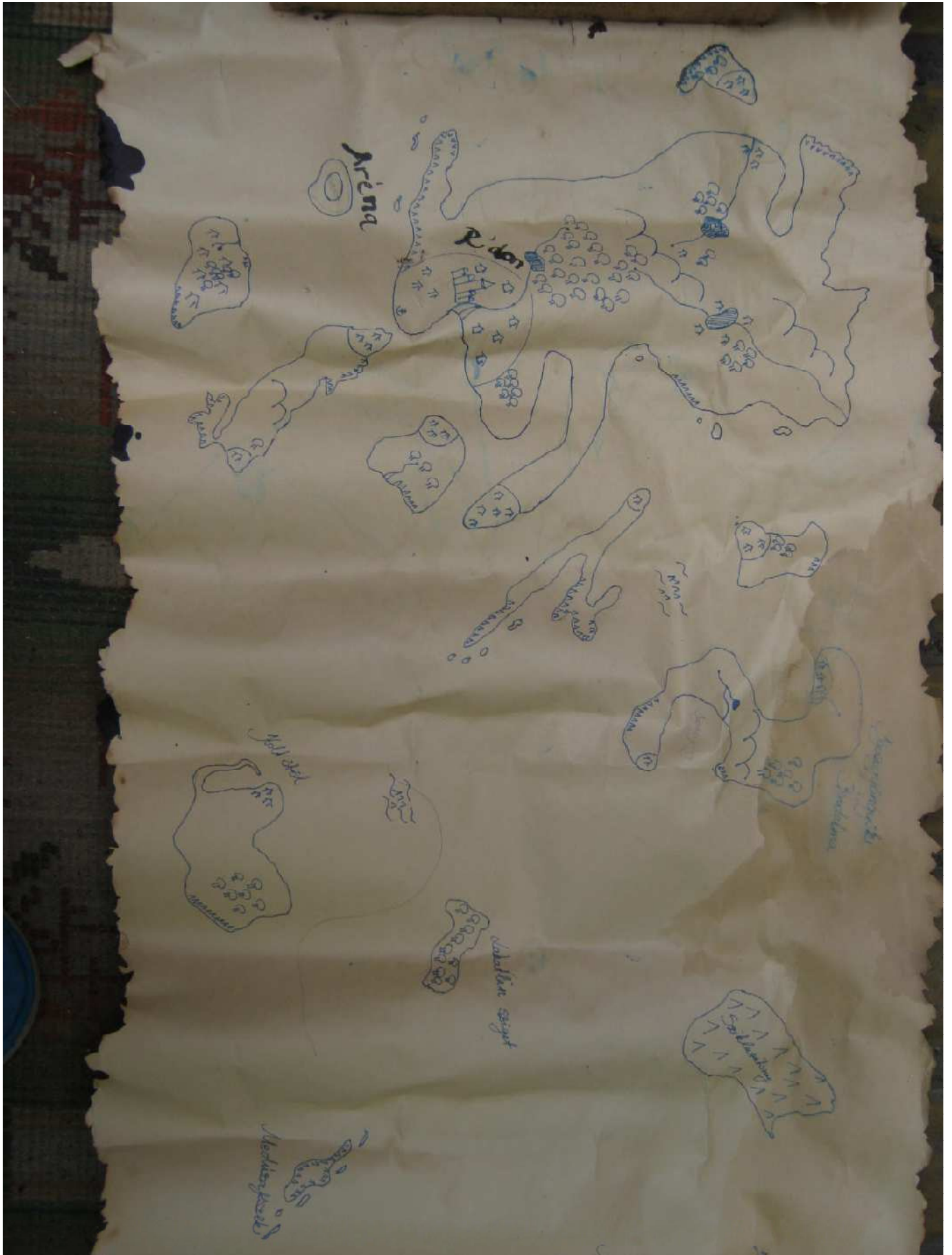
Ez az a keret, amiben a játékosok a tűz, víz, föld, levegő, madár, szalamandra, giliszta, és hal szimbólumait tudják tologatni, hogy a helyükre kerüljenek.

Kivágható szimbólumok:



Térkép







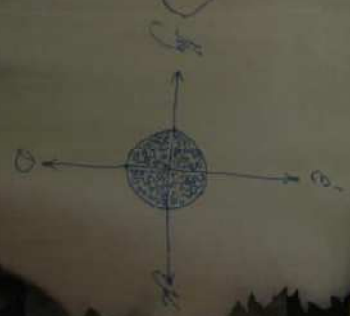
Plajistanceti



Mikroskopun yapisi ve kullanimi
 Mikroskopun yapisi ve kullanimi
 Mikroskopun yapisi ve kullanimi



Mikroskop



Legyzetek