

Elfajzás

(dark-fantasy kalandmodul)

írta: F. J. Arcanaeis



Háttértörténet

A kaland színhelyéül szolgáló szigetnek, melyet később joggal nevezhetünk majd „az Elfajzás Szigetének”, eredendően *nincs neve*. Akkor emelkedett ki az Ynevet is a hátán hordó bolygó óceánjainak mélyéről, amikor az Első Kor végén a „Nagyok” eltávoztak, és a csak bizonytalanul emlegetett „Kapuk” - amelyeken át az Ynevet benépesítő lények érkeztek - véglegesen bezárultak. De mivelhogy egyetlen világ sem lehet teljesen független a Leghatalmasabb Bírák (az Idősebb Istenek) és amaz Mások befolyásától, mégis maradt egy átjáró - ezen a szigeten -, mely időnként megnyílhat nagyhatalmú lények vagy alázatos szolgálók előtt, hogy feltárja a magasabb szférákban rejlő fertelmes igazságokat. Ez az átjáró egyenesen a Hatalmas Kadath csarnokaiba vezet, ahol minden világok istenei trónolnak, és ahonnan minden világokba nyílik út; mint sok más világ esetében, Ynev bolygójának totális pusztulásakor is megmaradna ez a sziget, mint utolsó és örökkön álló, síri emlékműve a roppant kontinensek sokat megélt hazájának.

A sziget magvát így tehát a Titkok Völgye képezi, ez a hatalmas, természetfölötti, sötét sziklaormokkal és reszelő szirtekkel körbevett fekete katlan. A mágikus lökéshullámok, amelyek az ős-öreg Titkok Völgyének keletkezésekor szétterjedtek a bolygón, előidéztek nem kevés vulkanikus aktivitást is, s ennek köszönhetően nem sokkal a Völgy létrejötte után a tenger mélyéről fortyogva felszínre tört a Nagy Vulkán, pusztító hamujával beszórta a Völgyet, majd hosszú évezredekig tartó küszködésében, kiköpködött törmelékéből a Harmadkor végére létrehozta a sziget többi részét is - a korallzátonyokat kivéve. Emezek a vulkanikus tevékenység teljes megszűnése után, nagyon lassan alakultak ki, de hála a tömérdek, óceánból kimeredő, tűhegyes szirtnek - amelyek jóval korábban, még az igen heves tektonikus mozgások következtében keletkeztek -, semmi sem zavarta meg egészséges növekedésüket, még a legnagyobb viharok is alig tettek kárt bennük. A Hatodikor végére a sziget már majdnem teljes egészében mai képét mutatta - no persze az elfajzott, irtózatos településeket leszámítva.

A sziget első lakói a Másodkorban még Kadath mindenütt-és-sehol ott lévő őrzőinek fattyai voltak, meg elkárhozott, átkos szerzetek, akik valahogyan áttusakodtak a Kadath alatt elterülő Borzalmak Csarnokából az átjárón. Ezek a dögök, melyek természetére vonatkozóan szinte semmit sem lehet tudni, szerencsére később javarészt kivesztek, amikor néhány humánabb világból érkező, igen erős, elszánt telepes-csapat jött utánuk, és gyilkos harcokban leölte őket - persze nem éppen kis veszteségekkel. Az átjáró kiszámíthatatlan mivolta aztán a maradék jóhiszemű kolonistát is elkergette, s végül az Idősebb Istenek emeltettek egy templomot a Lyukashegy tetején, hogy az ott szolgálatot teljesítő Rend-Fény papok - akik aztán később az ynevi kisistennel, Adronnal is kapcsolatba kerültek - vigyázzák a félelmes átjárót az idők végezetéig.

A Negyedikorban végül mégis elkezdődött az elfajzás, amikor a Ranagollal lepaktáló déli aquirok néhány eltévedt felderítőhajója rátalált eme békés szigetre a roppant Nyugati-óceán északi részén. A meglepett Fény-papokat könnyűszerrel legyilkolták, a számukra teljesen ismeretlen Idősebb Istenek templomát meggyalázták, és amennyire csak tudták, romba döntötték. Ezután megtelepedtek a sziget déli, lankás, akkoriban még dús termőtalajú részén. Persze rátaláltak a Titkok Völgyére is, ott felfigyeltek a különös mágikus szelekre, amelyek állandóan kísértik a fekete ormokat, és saját hatalmukat túl-, az ismeretlen erőt pedig alábecsülve istentelen szertatásokba kezdtek kráni társaik tudta nélkül, hogy „istennekké váljanak.” Mindennek eredményeképp sikerült a szigetre és egyben magukra szabadítaniuk Ranagol irtózatos szörny-urának, *Shub-Niggurathnak*, az Erdők Fekete Kecskéjének mérhetetlen haragját - az Idősebb Istenek már templomuk pusztulásakor levették kezüket e

kárhozott szigetről -, mely minden elképzelhetőnél brutálisabb volt. A büszke aqirok torz, fél-démoni állatokká változtak, a szigeten pedig végigsöpört a rothadás szele, és az addig gyönyörűséges erdőségek förtelmes mocsarakká, vére szomjazó burjánzásokká alakultak; a még életben maradt kadathi szörnyfajzatok félelmetes erőre kaptak, ocsmány barlangjaikból előözönlöttek, s néhány év leforgása alatt bedarálták a szörnyen eltorzult aqirokat, akiknek megmaradt, még többé-kevésbé intelligensnek nevezhető csoportja teljesen a sziget déli ormaira szorult, ahol kétségbeesésükben roppant falakat emeltek, s megmaradt mágikus tudásukat latba vetve, nyomorék jeleket firkálva és visítva végül visszaverték a démonfattyakat, akik azonban a falakon túl önfelédten ocsmánykodtak tovább, bár jobb híján egymást kezdték öldökölni.

Az „aqirok”, hogy megpróbálják elhagyni a szigetet, irtózatossal Fároszt emeltek a sziget legdélibb ormán, a mostani Fárosz-hegyen, s várták, hogy rájuk találjanak, és megmentse őket - vagy ők mentse meg magukat, legyilkolva a gyanútlanul kikötő hajósokat. Ámde százéveken keresztül nem jött senki, a föld kiszáradt, az aqirok pedig fél-állati állapotukból lassan szörnyű fenevadakká fajzottak, egymást zabálták, s végül majdnem mind megdöglöttek - csak a roppant falakat és a Fároszt hagyták maguk után, no meg ocsmány jeleiket, amelyek közt akarva-akaratlanul a Kecse gyilkos szimbólumai is ott sorakoznak. Néhányuk azonban a végzet közeledtével más, talán még iszonyúbb sorsot választott, és felajánlotta testét a torz, vérszomjas démonoknak a falon túl - ezek új fizikai létreményében elfogadták az ajánlatot, az idióta aqirok lelkét pedig természetesen nem megmentették, hanem felzabálták, és a Titkok Völgyében immár élő kultuszba rendeződtek, ahol azóta is szaporodnak, és várják, hogy újra megnyíljon Kadath kapuja, s ők új, talán Ynevre nézve is végzetes erőt meríthessenek majd akkor Uruk és Parancsolójuk, Shub-Niggurath és az ő Förtelmes Császára, a vak és idióta démonsultán, Azag-thoth kegyelméből. Mert az aqirok Ranagol erejéből maguk nyitották meg a Kaput, s lettek átkozottá merész tettükért, de a démonfattyak immár hús-vér lények, kik *újra* élnek, s a Kapu önként megnyílására várnak és készülnek, mikor újra végigsöpör majd a Kecse haragja a szigeten, és ők ismét erőt nyernek - s immár *élő erőt!*

A Hatodikban megnyíló új Kapuk, melyeken át Észak-Ynev azóta dicső országokat létrehozó telepesei is megérkeztek, eddig nem ismert, és a legtöbbször számára azóta sem ismeretes fertelmeket is átcsalogattak, többek közt a *mélységglakókat*, akik az Ynevet körülölelő óceánok egy részét is ellepték, bár erről igazából senki sem tud. Itt aztán kapcsolatba kerültek az ősi yamm-haikanokkal, létszámuknál fogva leigázták őket, de mivel érdemesnek tartották a velük való szaporodást azok mágikus képességei miatt, végül egy néppé olvadtak össze, mely némiképp különbözik hát a Földön ismert mélységglakókéétól.

Az Elfajzás Szigete tehát eleddig, az aqirok kipusztulása után úgymond lakatlanná lett, persze a Völgyben tanyázó démonfattyakat leszámítva. Ekkor azonban az Ynevre özönlő népségek soha nem látott méreteket öltő tengeri felfedező utakra indultak, s némely hajók végül rátaláltak a szigetre, mely első ránézésre teljesen értelmetlenné tűnt, sőt, az eddigre kialakult korallzátonyok jó halászati viszonyokkal kecsegtették őket. Megtalálták az aqir „civilizáció” nyomainak a falat és a Fároszt, megtalálták a templomot is, és kicsit - de csak egy kicsit - tartva ezektől az ősi romoktól, a hatalmas korallzátonyokon építettek halász- és rákászfalvat maguknak, meg roppant dokkakat, és a Fároszt, no meg a kedvező vízjárást kihasználva az északi tengerek jelentős kereskedőállomásává fejlődtek. (Bár hozzá kell tenni, hogy a sziget többi része körül az óceán hajózhatatlan a szirtek, örvények, és ezernyi zátony miatt.) Így jött létre az azóta is fennálló Zátonyváros, bár korántsem lett nyugodt és derűs történelme - iszonyatok iszonyata leselkedett a naiv hajósokra.

Az iszonyatnak pedig Dagon volt a neve, ki a Nagy Cthulhu leánya; és jóllehet az ő igazi kultusza a Földön dívik, Ynev mélységlakói ugyanúgy imádták őt tovább, mint régen, hazájukban; s bár Dagon ténylegesen sem a Földön, sem Yneven soha nem avatkozott be, mégiscsak az ő nevéhez köthető a rettenet, mely az elfajzás legszennesebb mocsarába taszította a sziget halászeit. A mélységlakók ugyanis igen hamar megkönyézték a korallzátonyokat, s néhány emberöltőnyi szaglászás után kimerészkedtek a vízből, és titokban paktumot kötöttek Zátonyváros vezérével - megfenyegették, hogy megölik az embereket, ha nem teszik meg ezt, ellenben minden elképzelhetőnél bőségesebb hal- és rákzsákmányt ígértek fordított esetben. Cserébe nem kértek mást, minthogy hálhassanak a város asszonyaival, és hogy az így született rémségek ott élhessenek, míg magához nem szólítja őket a tenger. Néhány évtizedig ez így is ment, titokban és békében, mígnem a város be nem avatott lakóinak egy erőteljesebb csoportja felfedezte a szörnyű igazságot. Jól tudták, hogy nem menekülhetnek el a tengeren, hisz ott a mélységlakók bizton megölnék őket, és mivel semmiképp sem akartak részt venni az istentelen fajtalanzkodásban, inkább elindultak az amúgy ismeretlen sziget belseje felé - és nem is kevesen, bizony majdnem a fél város!

A keleten burjánzó, gyilkos mangrovemocsarakon nem kelhettek át, és a hegyen magasodó, névtelen templom hullaszagú hidegsége és ásító sötétsége is biztos halált jelentett volna számukra. Egyedül a nyugatra fekvő, kietlen, kiaszott földnyelv fennsíkja felé mehettek, az idegen és titokzatos falak felé, melyek ki tudja, miféle rettenettől védtek egy, már rég letűnt civilizációt - és lám, a falak most is segítettek: a rájuk vésett gigászi, borzalmas jelek sugároztak valamiféle hatalmas erőt, s amint leszállt az első éj, a hontalan csapatot átlengte Shub-Niggurath borzalmas, torz kultuszának idegtépő szele. Másnap vezetőjük kíméletlen álomból ébredt, elméje majdhogynem elborult, de már tudta - mert a Kecske megsúgta neki - mit kell tennie. Láta a jelet, mely megállíthatja a mélységlakók gyilkos hordáit; nem volt ugyan köztük mágus, és így nem írhatták fel azt maguk, de a roppant falak megfelelő tégláit elcipeltek oda, ahonnan a tengeri dögök támadhattak, és azok immár nem tehettek semmit - bár a még emberi csapat is beszorult a szikes fennsíkra. A talaj nem termett, ők gyökereket rágsáltak, és a szigetet nem tudták elhagyni; kezdett felerősödni a lelkek mélyén is a Kecske kultusza, amely termékenységet és életet ígért. Néhány elmésebb ember ekkor azonban felvetett egy alternatív megoldást: zsarolják meg az elfajzott zátonyvárosiakat a számukra igencsak fontos Fárosz lerombolásával, melyhez immár csak ők férhetnek hozzá, hála a jellel ellátott torlászoknak és obeliszkeknek, melyeket a parton állítottak a tengeri nép ellen, s kérjenek a torony épségéért cserébe élelmet tőlük.

Így lett és így van, hosszú évszázadok óta. Zátonyváros virágzik, bár már nem él benne fajtiszta ember, csak épp ezt a jövő-menő hajósok nem tudják. A kis, névtelen falucska pedig, ami a fal tövében, a fennsíkon épült, senkinek sem szúr szemet - mintha ott se lenne. A zátonyvárosiak készségesen kifizetik a „sarcot”, van nekik bőven elég élelmük, ó, még több is annál - azt pedig jól tudják, hogy bár ők nem támadhatják meg az embereket, azok sem hagyhatják el a szigetet, és lassanként elfajzanak a vérfertőzésben, amely fennmaradásuk egyetlen lehetősége. Shub-Niggurath pedig folyton lesben áll, az egyre elkeseredettebb embereket már nem sok választja el attól, hogy hozzá forduljanak, s testüket-lelküket neki felajánlva keressék a szabadulást - és a bosszút a mélységlakók átkozott kolóniáján! Ami pedig a Titkok Völgyében munkálkodó éjfelete, fürtelem-szolga démonhadat illeti... amíg Dagon védeneci elködösítik a felfedezők tekintetét, és a sziget még valamennyire emberi lakói is már amaz Másokhoz fordulnak régi, nemes isteneik helyett... addig senki sem állíthatja meg őket - nemsokára talán eljön az idő, amikor Kadath újra kitárja kapuit, és a démonhorda előzőnli egész Ynevet...!

A kalandorok (bemesélés)

A kalandot kötetlen számú, fajú és kasztú karakter játszhatja, az igen rugalmas bemesélő történetnek köszönhetően. Egyedül az a fontos, hogy a kalandorok mind *első-második tapasztalati szintűek* legyenek - noha ez a rettentő háttértörténet fényében először igencsak alacsonynak tűnhet, valójában egyáltalán nem az, a játék folyamán ugyanis 2-3 szintet mindenképp lépnek majd a karakterek, és ez elegendő lesz ahhoz, hogy egy kis szerencsével megoldják/túléljék a kalandot.

Erionban a Kereskedők Tanácsát az utóbbi fél évben egyre inkább nyugtalanítja valami, méghozzá a Nyugati-óceánt járó néhány kereskedőhajó legénységének izgatott, rejtélyes beszámolója a zátonyvárosi lerakat körül zajló különös jelenségeket illetően. Kőszá mendemondák már sok évvel ezelőtt szárnyra kaptak, de amióta a Tanács kiterjesztette kereskedelmi kapcsolatait az óceán túlsópartján élő gazdag népekkel, és a zátonyvárosi lerakat - amely félúton van a nyugatra fekvő kontinens és Észak-Ynev között - jelentősége, forgalma számottevően megnőtt, a „részes rémlátomásokból” és „őrült tengerészek babonáiból” utánajárást igénylő, nyugtalanító és egységes történetek váltak. A tengerészek, a kereskedők furcsa tüzekekről és átkos, iszonyú kántálások távoli zajairól számolnak be, amelyeket éjszakánként lehet látni és hallani az amúgy „háborítatlan” Zátonyvárosban; mi több, azt is mondják, hogy ilyenkor a zátonyvárosiak furamód nyugtalanná válnak, mintha kissé megijednének valamitől, néha pedig a Fárosz fénye is ki szokott hunyni, és ilyenkor - bár a zátonyvárosiak tagadják -, néhányuk zsákokkal és hordókkal elzarándokol a nyugati sziklák felé, és csak este tér vissza, terhétől megszabadulva - a Fárosz fénye pedig újra kigyullad. Persze a legtöbben úgy gondolják, hogy ilyenkor viszik a tüzelőanyagot oda... de miért kellene ezt letagadni, és főleg, mik azok a rejtelmes lángfények és hangok időnként a nyugati ormok tetején?

A Tanács hosszú tanakodás és a tengerészek egyre szaporodó történeteinek elunása után végül úgy döntött, hogy utána jár - vagy inkább járát - a dolognak. Busás fizetséget ígérve összetoboroznak egy kisebb-nagyobb csapatot, amely a legközelebbi hajóval ellátogat majd a szigetre, és néhány hetet ott töltve körülszaglászik a rejtélyes nyugati ormokon. Jelentkező akad bőven, hiszen fejenként 100 aranyat ígérnek, és azt is jól tudják, hogy a különböző népségeket esetenként ezenfelül más dolgok is motiválhatják.

Ezek, a főbb kasztokra lebontva:

Harcosok: „Ha valóban élnek ott valamiféle barbár, félállati népek, akik fenyegetik a zátonyvárosiak biztonságát, hát igen jó móka lesz szétcsapni közöttük!”

Fejvadászok: Maga a tengeri út izgalma és az idegen sziget felfedezése is inspirálja őket.

Tolvajok: A hatalmas zátonyvárosi kereskedelmi lerakatban - ahol ráadásul igen értékes portékák is meg szoktak fordulni, messzi földekről - nagyszerűen kamatoztathatják majd képességeiket, és jól megszédhetik magukat a fizetségen felül.

Varázslók, bárdok, boszorkányok: Ha a különös kántálások valóban léteznek, úgy nem kizárt, hogy valamiféle ősi, nem ismert varázslatokról, énekekről, átkokról van szó, melyeket érdemes lenne tanulmányozni, elsajátítani.

Papok, paplovagok: Ideje, hogy Zátonyváros lakossága is felvegye a Hitet - legyen szó bármelyikről is -, ezenfelül belső körökben járnak bizonyos szóbeszédék egy antik, ismeretlen

romtemplomról a szigeten... *Adron* vagy *Ranagol* szolgálói pedig még ennél is konkrétabb másodlagos (vagy elsődleges?) feladatot teljesíthetnek, hiszen *Adron* egyháza előtt nem teljesen ismeretlen, hogy állt ott annak idején egy Fény-templom, amelynek származásáról és pusztulásáról ideje lenne többet megtudni, *Ranagol* Szövetsége pedig még emlékszik az eltűnt *aquirok* legendájára, és arra, milyen dühös volt maga a *Kosfejű* is, amikor *valami* történt odaát... (Természetesen ha van ilyen pap a csapatban, az társaival nem osztja meg információt, amíg nincs rá valódi oka.)

A jelentkezők közül csak az igazán rátermettek (vagyis a játékosok) kapják meg a munkát, és ők a toborzás helyszínén, az *Erioni* Hercegi Bankházban mindjárt meg is ismerkedhetnek egymással. Előlegként fejenként 10 aranyat kapnak, ezt a hajó, a „*Szélcsászár*” másnap reggeli indulásáig teljesen korrekt módon felszerelések vásárlására költhetik (a Törvénykönyv árai és készletei érvényesek), illetve lehetőségük van rá, hogy a kikötői kocsmákban kifaggassanak néhány illetékes tengerészt, vagy akár kereskedőt, még a Tanács épületében - már amennyiben tudják, ki illetékes.

A *Szélcsászár* másnap délben indul, a legénysége 17 fő, plusz a tisztek. A kalandorokat a legénységi szállások szintje fölött, félig-meddig komfortos szobákban helyezik el, és a kapitány, bizonyos *Dhul Ak-Akal*, aki egy igen sokat megélt, déltengeri törpe, bár ő maga mindenkivel goromba, első tisztjének - aki egy *Ijok* nevű fiatal félszerzet a nyugati kontinensről - gondjaira bízta őket, aki készségesen a szolgálatukra is áll. (A helyszínfüggetlen *Nem Játékos Karakterek* adatai a modul végén, együtt találhatóak.) A hajóút nyugodalmas, három hétig tart, de a sziget megpillantásakor az idő hirtelen rosszabbra fordul, és a hajó kis híján zátonyra fut, mert a *Fárosz* fényei épp ki vannak aludva. A hajótörzs könnyebben megsérül - kezdődnek az izgalmak -, de kiderül, hogy a zátonyvárosi szárazdokokban se perc alatt meg tudják majd javítani. Az időjárás szeles, viharos, szítál a meleg eső, amikor a csapat partot ér, így az amúgy mindent átható halbűz helyett néhány napig egészen friss, normális tengerszag uralkodik.

Ijok tájékoztat(hat)ja a csapatot arról, hogy 2 hét áll a rendelkezésükre a tervek szerint, amíg meg nem érkezik nyugatról a „*Hableány*” nevű hajó, amely a *Szélcsászár* által lerakott luxuscikketeket Észak-Ynevbe viszi tovább. A *Hableány* rakományával ők ekkor indulnak majd vissza *Erionba*, és ha a kalandorok nem akarnak hónapokat eltölteni a szigeten, velük kell majd tartaniuk. A *Szélcsászár* amúgy többek közt értékes drágaköveket is szállít, és bár a hajón ezt jól őrzik, a raktárházakban később már nem annyira (ld. *Zátonyváros* leírása!). *Ijok* azt is mondja, hogy ha a kalandorok képesek elviselni a hajó helyreállítási munkálatainak zaját, akkor továbbra is lakhatnak kabinjaikban, de egyébként van egy egész jó kis fogadó a városban - bár a tengerészek valami miatt nem kedvelik annyira, erről kérdezzék csak meg őket. A *Szélcsászár* az *Egyes Dokknál* kötött ki, onnan *Zátonyváros* keleti vége közelíthető meg gyalogszerrel.

FIGYELEM! Ez a dokumentum csupán a modul vázát tartalmazza, azaz a sziget teljes körű, mindenre kiterjedő leírását, valamint az *NJK-k* és a szörnyek adatait. Az előtörténetből következően bár egyfajta „kaland-cél” már adott, a konkrét kaland kidolgozását a mindenkori *KM-re* bízom, és soha nem is volt szándékomban „utasításokat” adni mesélő kollégáimnak. Remélem megkönnyíti a dolgokat, hogy egy alaposan kidolgozott, konfliktus-dús helyszín áll a rendelkezésükre - jó játékot kívánok, bármiről is szóljon az erre a leírásra alapozott mesétek.

Helyszínek

I. Általános helyszínek szabályai

Az általános helyszínek közé tartoznak mindazon helyek, ahol semmi, a kaland szempontjából igazán fontos vagy kitüntetett jelentőségű dolog nem található, ellenben ahol a csapat nagy valószínűséggel ennek ellenére mégis megfordul majd utazásai vagy rossz döntései következtében. Ilyen helyek például a kopár, látszólag kihalt hegyvidékek, a rettegett mangrovemocsarak, a Nagy Mocsár a sziget északnyugati részén, vagy éppen a puffedt gombák torz szurdokai egészen északon. Ezeken a helyeken számtalan veszély- és egyben tapasztalati pont-forrás vár a kalandorokra. Ámde mivel teljesen kiszámíthatatlan az, hogy mennyi időt és milyen körülmények között fognak eltölteni e helyeken a játékosok, eme helyszínek „viselkedését” néhány egyszerű szabállyal és véletlenségi faktorról határozzuk meg, melyek így még a kalandmester számára is igazi meglepetéseket tartogathatnak...

I./1. Mangrovemocsarak

Általános leírás: Az Elfajzás Szigetének keleti felén, a Nagy Folyó rettegett torkolatának környékén burjánzanak ezek a szubtrópusi klímájú, paradís, süppedős-vizenyős talajú, szinte áthatolhatatlan növényi elfajzások. A déli mangrove egészen a Lyukashegy lábáig feltüremkedik, de a Nagy Vulkán talaját is ezek az ágas-bogas, indás, nyáladzó növények szívják, akárcsak a kis szigetecskéét a folyótorkolatban. A világos színű, ruganyos gyökerek mélyen benyúlnak a part menti víz alá és fölé, a lombkorona állandóan nedves, de - szinte gonoszságból - nem sűrű, és szinte teljesen átengedi a napfényt, amely ebben a környezetben csak tovább hevíti a levegőt. Így tehát a mangrove nem sötét hely, ellenben fullasztó és végeláthatatlan; még a legélesebb szempár is alig tudja észrevenni a fák sűrűjében az esetleges csapásokat, ahol egykor talán merész, de soha vissza nem tért „emberek” próbáltak előre jutni. A mangrovékban élő állatok zömmel rákok, vagy legalábbis valami olyasmik, de az iszap mélyén más förmedvények is süppedeznek, és a növények sem mindig teljesen ártalmatlanok. A mocsarakat szegélyező vízben - és így végig a folyón, ameddig a mangrove tart - pedig vérszomjas krokodil-szerű, csápos, félig növényi lények leselkednek - a csak „Nyálas Halálként” emlegetett förtelmek. Épeszű ember nem teszi be a lábát ezekre a helyekre; ha más nem, hát a több millió éhes moszkító csípi halálra a betolakodót.

Haladás: A mangrovemocsarak csak bozótívágó késekkel, könnyű felszerelésben járhatók; vérszívók elleni védelem nélkül tízpercenként k3 Fp veszteség dukál. A déli mangrove hozzávetőlegesen 12, az északi 5 óra alatt vágható át - keresztben. Kerülővel persze ez az idő akár a sokszorosára is nőhet. Ráadásul óránként állóképesség-próbát kell dobni, minden eltelt óra után plusz 1-es nehezítéssel; ha a játékos elvétí, egy órát pihennie kell. Minden pihenéssel töltött óra csökkenti 1-gyel az elkövetkező nehezítést.

Veszélyek: A parton haladva k6 óránként 50% esélye van, hogy egy *Nyálas Halál* támad a kalandorokra. Kicsivel beljebb k3 óránként *óriásrákok* (k3+1, egyikük mindig egy *gyilkos óriásrák*), vagy *mérges bögölytetvek* (2k6) bukkanhatnak fel. A mangrove szárazabb részein ennek csak 25% az esélye, ott viszont a *puffedt gyilkosfák* (egy-két db) lephetik meg a csapatot. Mindez persze a nappalokra vonatkozik, mert éjszaka az *iszapos pudvás ganaj* nevű félbéka-félrák förtelme (1 db) éhezhetik meg, nagyjából minden két órában egybe-egybe belebotlik a csapat. Ízlés szerint a mocsárba is bele lehet fulladni, főleg a vizenyős területeken.

Speciális: A mangrovemocsarakban a leleskedő iszonyatokon kívül semmi mást nem lehet találni. Ha esetleg egy elhullt kalandor valaha hátra is hagyott volna valamiféle kincseket, azok már réges-rég több méter mélyre süllyedtek a feneketlen, bűzös iszapban.

Lény	Ép	Fp	KÉ	TÉ	VÉ	SFÉ	T/k	Sebzés	Sebesség	TP	Speciális
<i>Nyálas Halál</i>	15	50	20	55	70	3	1	k10+1	30(S)/120(V)	35	víz alól támad
<i>Óriásrák</i>	5	10	5	30	80	0	1	k4	50(S,V)	6	-
<i>Gyilkos óriásrák</i>	5	12	7	35	85	1	1	k4+1	55(S,V)	8	-
<i>Mérges bögölytetű</i>	2	5	25	25	100	0	1	k3	200(L)	4	1Fp/kör m4
<i>Püffedt gyilkosfa</i>	40	-	0	40	25	0	3	k4	-	25	két célpont
<i>Iszapos pudvásганaj</i>	10	35	15	50	90	0	2	k6	75(S,V)	30	csak sötétben

I./2. Sziklás hegyek

Általános leírás: „Sziklás hegynek” minősülnek a sziget következő területei: a Fárosz-hegy, a Lyukashegy, az Északi Öblöt határoló több kilométer magas sziklafalak, az Északnyugati-hegység ormai a Nagy Mocsárig és a püffedt gombák szurdokaiig, valamint a Nagy Vulkántól északra meredező Két Forrás Hegye. Ezek mind igen szegényes növény- és állatvilágú, különféle sziklakkal tarkított, homokfúttá hegyek, meredek falakkal, éles, merészkedő szirtekkel, végeláthatatlan szerpentinekkel, halálos mélységekkel és fekete aljú, borzalmas árkokkal. A köveket egész nap égeti a tűzforró nap, a szél erősen és állandóan fúj minden elképzelhető irányból, és mindent áthat a szagtalan szikkadás halálérzete. A növényvilág száraz kórokban, megsárgult, csípős fűcsomókban és kérges, feketés levelű bokrokban nyilvánul meg, az állatok pedig javarészt csak éjszaka dugják elő fejüket hús odúikból vagy vészjósló barlangjaikból. Ez alól csak bizonyos rovarok és a napon sütkérező hullók képeznek kivételt, amelyek viszont igen gyilkos fajták, mérgük igen erős, és áldozatuk elejtése után százával özönlenek elő a kövek alól, hogy percek alatt csontig rágják azt. Amennyire a mangrovéktól iszonyodik az ember a buja nedvesség, a pára, és a csöpögő-csúszós förtelmek miatt, legalább annyira veszélyesek ezek a hegyek kérlelhetetlen szárazságukkal, éles szirtjeikkel és túlélésért küzdő, alattomos lakóikkal, melyek alkonyat után aligha hagynak esélyt az eltévedt szerencsétleneknek.

Haladás: A lankásabb területeken kövekbe, kórokba kapaszkodva, vagy akár kisebb hátasok - ösvérek, jakok, netán lovak - igénybevételeivel egészen könnyedén lehet felfelé kaptatni, óránként akár ötszáz-hatszáz métert is meg lehet így tenni, csak az állóképesség szabhat határt, bár az nagyon. Minden haladással töltött óra után -2 járul az állóképességhez, és így kell próbát dobni - ha a karakter elvéti, meg kell állnia pihenni, de a pihenéssel töltött órák csak egyesével adják vissza az erőnlétet. Éjszaka a negatív módosító csak fele ekkora. A szerpentinek „lankásabb területnek” számítanak. A meredek sziklafalakon csak *mászás* képességgel lehet felkapaszkodni, de bizonyos meredélyeken vannak olyan kiszögelések, melyeket átlagos személy is megmászhat, ám ezeket *észleléssel* kell felfedezni. A fal mögötti fennsík is hasonló természetrajzú övezet, de ott a normális haladási szabályok szerint lehet közlekedni, bár az átlagon aluli állóképességgel rendelkező egyéneknek néhány óránként ott is meg kell állnia pihenni. (Ez hűvös időben, ami ugyan meglehetősen ritka, természetesen nem érvényes.)

Veszélyek: Mint mondva volt, meglehetősen kevés állat él meg itt, azok viszont igencsak nagyon veszélyesek. Leggyakoribbak a *sárgapettyes* illetve a *lilacsíkos gyíkok*, amelyek szinte minden második bozótban ott kuksolnak, és ha a kalandor túl közel merészkedik egy ilyen tanyához, 25% esélye van rá, hogy k3 gyík azonnal rátámad. A kövek alatt *skorpiók* lapulnak, és ha a csapat nem elég éber, azonnal a közelbe jönnek amolyan k4-en. Árnyékos szurdokokban élnek a *gyilkosfarkú szörpocok*, ezek a különböző méretű és korú, farkában vadászó rágcsáló-rovar keverékek, skorpiószerű, mérgező fullánkjaikkal és töréles karmaikkal, fogaikkal (k6 ifjú+k3+1 idősebb). Feketén ásító barlangok mélyén torz *démonmedvék* tanyáznak, éjszaka pedig szinte biztos, hogy a járókelő belebotlik a hordákban élő, egymásra vadászó *dögfarkasok* vérszomjas klánjának (2k6+vezér) valamelyikébe - márpedig ez biztos halállal fenyeget, hacsak nincs valakinél szörpocok vizelet, mert az elriasztja őket, legalábbis a kisebbeket.

Speciális: A démonmedvék barlangjai 10%-os valószínűséggel lelhetők fel egy napos túra alatt, a szörpocok vackai 25%-ossal. Mivel nincs olyan épeszű humanoid, aki egymaga nekivágna a rémes hegyeknek, a forró kövek birodalmaiban sem igen lehet belebotlani holmi „kincsekbe.” Kincs a saját életed!

Lény	Ép	Fp	KÉ	TÉ	VÉ	SFÉ	T/k	Sebzés	Sebesség	TP	Speciális
<i>Sárgapettyes gyík</i>	5	8	20	50	70	0	1	k4	60(S)	12	4Fp/kör m.
<i>Lilacsíkos gyík</i>	4	6	50	70	100	0	1	1	200(S)	10	8Fp/kör m.
<i>Skorpió (közönséges)</i>	2	5	15	25	70	1	1	k2	40(S)	6	5Fp/kör m.
<i>Ifjú szörpocok</i>	6	8	10	30	80	0	2	k3+1	70(S)	6	-
<i>Szörpocok</i>	8	16	10	35	75	0	2	k3+1/k2	85(S)	8	(2Fp/kör m2)
<i>Idősebb szörpocok</i>	6	20	12	40	60	1	1	k6+1/k4	70(S)	10	(3Fp/kör m3)
<i>Démonmedve</i>	20	60	18	50	100	1	2	k6+1	70(S)	30	-
<i>Dögfarkas</i>	10	15	15	40	80	0	1	k8	120(S)	15	Ld. veszélyek!
<i>Dögfarkas vezér</i>	12	25	18	45	90	0	1	k8+1	135(S)	20	Ld. veszélyek!

I./3. A Nagy Mocsár

Általános leírás: Ha valaha Shub-Niggurath haragjának pusztítása után lett volna olyan ember, aki bejárja és feltérképezi a szigetet, akkor a Titkok Völgye után - sőt, talán előtt is - biztosan a Nagy Mocsarat jelölte volna meg, mint a legrettenetesebb, legveszélyesebb, és legotrombább halálnemekkel fenyegető, szennyes pudvásodást. De ilyen ember nem volt, sőt, aquir sem, de még Dagon kis kedvencei sem jutottak túl a mangrovemocsarakon, szárazföldi lény pedig biztosan visszaretten a Lyukashegy északi oldalától, ha ugyan nem a templom kergeti a rémületbe. A Nagy Mocsarak közepén egy forró, gőzölgő gennyő ékeskedik, valamiféle túlvilági halálnedveket felbugyborékoló mocsok-gejzír felszíni manifesztuma; ennek következtében aztán nem csak a növényzet és az „állatvilág” korcsosodott el soha nem látott, örületes módon, de más szférákból származó, félig élő, félig halott lidércek, kísértetek is fészkelnek itt. Amíg a démonfattyak nem vették át az aquirok teste fölött az uralmat, és nem vonultak be a Völgybe, addig ők is itt laktak - rothadó odvaikba immár ocsmadék szerzetek költöztek helyettük. A növényvilág persze igyekezett alkalmazkodni, ennek eredményeképp a legkülönbözőbb lidérckórók és démonfák, életnedv-elszívó rusnya gizgazok tenyésztek ki, és ezek nem csak a mocsár belsejében, de a folyóparton is állandó veszélyt

jelentenek. A mocsarat és környékét állandó, sűrű köd fedi, a bűz elviselhetetlen, „fák” valójában pedig csak a nyugati oldalon vannak, így tulajdonképpen az egész hely egy hatalmas haláltó, azért némi járhatósággal. Természetesen, bár első ránézésre is kitűnik majd a bátor kalandoroknak, hogy jobb lenne innen továbbállni, némi kötelező-jellege van a Nagy Mocsárnak, tudniillik a démonfattyak egykori odvaiban értékes és fontos aquir tárgyak, bizonyítékok és információk maradtak (ld. később, „Konkrét helyek leírásai!”).

Haladás: Lehet választani: gyalog, derékig a trutyiban, vagy a mélyebb, valamelyest tisztább „vizeken” csónakban - ez utóbbi módon egészen a tóig/tóra el lehet jutni. A mangrovemocsaragnál maga a haladás azért nem nehezebb, még csak gyökereket sem kell csapkodni; egyedül a szörnű, rothasztó bűz kíván némi elővigyázatosságot: óránként 1 egészség átmenetileg elveszik, mindaddig, amíg valami tiszta levegőjű helyen nem tudnak a kalandorok tüdőt cserélni. Így aztán 10-12 óra után a mocsár bármiféle támadás nélkül is halálossá válhat. De nem kell megijedni: csónakban 5-6, gyalogszerrel 8-10 óra alatt bejárható az egész hely. (Figyelem: gyalog menve a mangrovemocsaragnál leírt állóképesség-próba itt is érvényes!)

Veszélyek: Vannak, méghozzá sok. Nagyon sok. Legelőször is számolni kell a helyi elfajzott faunával, amit leginkább a *ködi alligátorok* (kocsonyás szemű, félig csápos lények), a *Kutakók* (tintahal szerű, 7-8 méter nagy dögök), és gigászi *ködlegek* tesznek ki. Ha a kalandorok nem csapnak túl nagy zajt, 3-4 óránként botlanak bele valamelyikbe (a ködlegek k6-os csapatokban jönnek), de ha felhívják magukra a figyelmet lármával, fénnel, szaggal, vagy bármivel, 50% esély van rá, hogy valamelyik rettenet azonnal ott terem - éhesen. Aztán vannak a „növények.” A *lidérckórók* nádas-szerűen tenyésznek hatalmas csoportokban (ez 100-200 méteren keresztül állandó jelenlétüket jelenti): igen kellemes asztráltámadásokat tudnak intézni áldozataik ellen, amíg az össze nem esik ájultan - ekkor megvárják, amíg elbomlik (ez itt gyorsan megy), és felszívják a nedveit. A *démonfák* hatalmas rettenetek, öntudatra ébredt, fekete kérgű, gyilkos förtelmek, hatalmas ágaikkal szúrnak, böknek, megfojtják áldozataikat, azután szájníylásukba (!) tömködik azt - az áldozat lelke egybeépül a fáéval. A mélyebb vizenyőkben pedig ott vannak a *vérhínárok*: megmarkolják prédájuk lábát, és szívni kezdik üde testnedveit. A különböző növényekbe óránként 1-2-szer biztosan bele lehet botlani, de észleléssel a vérhínárok kivételével a többit el lehet kerülni. (Figyelem: a növények az itt élő állatokat is megtámadják alkalmasint!) Végül pedig maradnak a démonszerűségek, melyek leginkább barlangjaik környékén tanyáznak, és csak újhholdkor, teljes sötétségben indulnak vadászni; formájuk, szaguk változó és undorító, vérük persze nincs, és szeretik az emberi vért...

Speciális: Nincs. Ami mégis van, azt megtalálni a „Konkrét helyek leírásai”-nál.

Lény	Ép	Fp	KÉ	TÉ	VÉ	SFÉ	T/k	Sebzés	Sebesség	TP	Speciális
<i>Ködi alligátor</i>	18	65	20	60	110	5	2	k6+2	170(S,V)	70	víz alól támad
<i>Kutakó</i>	30	120	30	80	130	3	4	k6+1	100(S,V)	130	víz alól támad
<i>Ködlegy</i>	6	10	15	55	90	0	2	k4	220(L)	20	k2 Ép vérszívás
<i>Lidérckóró</i>	5	-	-	-	-	-	1	5	-	10	db*2 asztrál E
<i>Démonfa</i>	150	-	10	60	60	4	6	k6	-	160	több célpont
<i>Vérhínár</i>	15	-	25	45	90	0	1	k8	-	30	k4 Ép vérszívás

I./4. A Nagy Vulkán

Általános leírás: Kietlen, porfúttá, fekete kőhegyoldal, meredek, vágott szirtekkel, tátongó, több méter mély, fullasztó kürtőkkel. Szinte mászhatatlan, és majdnem teljesen lakatlan; a kemény, mérgező vulkanikus kőzetten semmiféle növény nem él meg. A por durva, érintése bántó, és annak ellenére, hogy a vulkán már évezredek óta nem tört ki, a „talaj” állandóan forró, és a porréteg alatt helyenként parázsló omladékvermek tátonganak. A levegő fullasztó, kénzagú forgószelek csapkodják a kőveket - ez a Halál birodalma. A kráterből tűzforró levegő áramlik kifelé, lemászni - bár kapaszkodók lennének, és alulról vörös fény jön, így nincs teljesen sötét - emberi lény képtelen az iszonyatos hőség és a mérgező gázok miatt.

Haladás: A hegyoldal igen meredek, viszont egyenletes a dőlésszöge és kapaszkodó is van bőven. Ha valaki rátalál egy keményebb, úgymond „kitaposott” ösvényre, és jól bírja a tüdeje, alig néhány óra alatt a kráternél lehet. A kevésbé járható oldalakon 5-6 óráig tart feljutni. Ám a forró, mérgező levegő és talaj, a vad kaptatók és az állandó, heves szellőkések miatt a túra nagyon megviseli az emberi szervezetet. Óránként kell állóképesség-próbát dobni - ha nem sikerül, pihenni kell -, és óránként 1-gyel csökken a karakterek egészsége és állóképessége mindaddig, míg tiszta levegőjű, normális környezetbe nem kerülnek. Könnyen előfordulhat, hogy valaki annyira kifulladás, hogy képtelen megmozdulni. Így aztán könnyedén halálossá válhat az amúgy nem annyira veszélyes kirándulás.

Veszélyek: Egyetlen egy élőlény él itt, a *rubinszemű tűzkobra*, mely nevével ellentétben nem kígyó, hanem egyfajta fél-elementál típusú, karmos-csápos, alaktalan „ragadozó.” Mindössze néhány tucat él belőlük, és a forróság meg a mérges gázok táplálják őket, időnként pedig harcolnak - de nem halálig - egymással. A betolakodókat élvezetből gyilkolják le. Csak varázsfegyverrel sebezhetőek. Nagyjából 25% esélye van, hogy egy túra alkalmával a csapat belebotoljon egy ilyenbe. Sokkal veszélyesebb viszont az egyetlen egy létező *Bazaltóriás*, amely barlangjában él és a tűzkobrákkal táplálkozik. Szerencsére csak ritkán jön elő lakhelyéről. Végül pedig számolni kell a parázsvermekkel, melyeket megkeményedett, fekete hamuréteg borít, ami könnyen beomolhat a gyanútlan kalandorok naiv léptei alatt, 2k10 tűzsérülést és minden körben - amíg ki nem másznak belőlük - 1 ideiglenes állóképesség-romlást okozva. Előfordulásuk tíz-tizenöt percenként 50-60 százalék, ezért nem árt nagyon vigyázni.

Speciális: A már említett *Bazaltóriás* barlangja, melyet minden, a hegyen töltött óra után 5%-kal nagyobb esélye van a kalandoroknak megtalálni. Részletesen a „Konkrét helyek leírásai”-nál található meg.

Lény	Ép	Fp	KÉ	TÉ	VÉ	SFÉ	T/k	Sebzés	Sebesség	TP	Speciális
<i>Rubinszemű tűzkobra</i>	20	-	30	60	115	0	2	2k4+1	50(S)	50	elementál

I./5. A pöffedt gombák szurdokai

Általános leírás: A sziget legészakibb részén, a Titkok Völgye fölött található ez az igen nagy kiterjedésű, különleges terület. Ha eltekintünk a pöffedt gombáktól, melyek természetéről nemsokára szó lesz, akkor tulajdonképpen ez a hely igen humánusnak nevezhető: a dombokat, völgyeket, árkokat mondhatni normális növényzet borítja: mérsékelt övi fák, cserjék, tuják, és nagyon sűrű, magas fű, tele gizgazokkal, így nehéz benne haladni, és főként nehéz észrevenni a pöffedt gombákat. A levegőben pedig érezni lehet egyfajta keserű-savas, gyomorfelkavaró aromát. Asztrálesttel rendelkező állatok nem élnek erre felé.

Haladás: Bozótvágó késsel majdnem olyan gyorsan lehet haladni, mint egy normális réten vagy erdőben, anélkül kicsit lassabban, de állóképesség- vagy egészség-próbára ekkor sincs szükség. A területen kelet-nyugati irányban 7-8, észak-déliben 2-3 óra alatt lehet átvágni. De ez is sok!

Veszélyek: Sok, mert a *pöffedt gombák* ártalmatlan kinézetük ellenére - már ha valaki észreveszi őket a többméteres fűben, mielőtt késő lenne - alighanem az egész sziget egyik legveszélyesebb (!) természetes élőlényei. Sárgás-fehér, egy-másfél-két méter átmérőjű gömbszerű, nyálkásan lüktető és imbolygó valamik, melyek egyesével (1-70) vagy 3-as (71-85), 4-es (86-100) csoportokban tenyésznek. Ha valami megközelíti őket, először mérget bocsátanak ki amolyan tíz méteres körzetben, amely körönként 3 Fp veszteséggel és k6%-os koncentráció-csökkenéssel jár. Ezután pedig *varázsolni* kezdenek! Ha többen vannak, a varázslatok erősítése az eredeti többszöröse. Vagy egy 20 Fp veszteséggel járó, alapból 8-as erősségű asztrális lökést alkalmaznak, vagy megpróbálják átvenni a betolakodó elméje fölött az uralmat egy 15+k6 erősségű mentális támadással. Később a humuszát rothadó áldozatokból táplálkoznak gyökereikkel. Adataik: Ép 50, Fp 50 (egy nagyobb sérülés kizökkentheti őket a varázslásból), illetőleg 65 tapasztalati pontot érnek.

Speciális: Nincs. Ami mégis van, azt megtalálni a „Konkrét helyek leírásai”-nál.

II. Konkrét helyek leírásai

II./1. Zátonyváros

Lakosság: Hozzávetőlegesen 200 fő; ebből 50-60 fajtisza ember, a többi mélységlakó-ember hibrid, de semmiképpen sem szabad megfedkezünk a zátonycsoport alatt és körül hemzsegő több ezer, már teljesen átalakult félszerzetről, illetve fajtisza mélységlakóról - persze sem a tengerészek, sem az időnként a városban megforduló más vendégek nem tudnak erről, de még a hibridekről sem, ugyanis emberi szemszögből vett fiatal- és középkorukban ezek a korcsok szinte teljesen emberi (kül)alakban élnek. Fejlődésük, növekedésük folyamán aztán egyre több és több furcsa jellegzetesség ütkezik ki rajtuk: pislogásra képtelen, kidülledt, abnormálisan csillogó szemek, kopolyúszerű bőrlebenyek a nyak két oldalán, elkorcsosuló végtagok, átható halbűz, felpikkelyesedő, hámló bőr, a testtartás megroggyanása, a járás ideitlenné, „bohócszerűvé” válása, illetve a beszédhangok „vartyogóvá”, úgymond „bugyborékolóvá” torzulása. Minél idősebb egy hibrid, annál több jegy, ráadásul annál észrevehetőbben jön ki rajta ezek közül, ezért az „idősek” a város többi részétől elzártan, az emberi szemek elől eldugottan élnek, de az igazat megvallva a fiatalabbak sem szívesen mutatkoznak, és főleg nem bonyolódnak személyes kapcsolatokba - már az is csoda, ha szóba állnak egy idegennel. 80-90 éves korukban aztán a hibridek átalakulása véglegessé válik, és ilyenkor „visszatérnek” a tengerbe, Dagon anya ölelő karjaiba, fajtársaikhoz. A 15-20 emberi család, amely lepaktált a mélységlakókkal, belterjesen, illetve - szerencsés esetben - a városban megforduló tengerészek segítségével szaporodik, ámde ezeknek a családoknak a nőtagjai adnak életet az ocsmány hibrideknek is. Főleg ezek az emberek érintkeznek a kívülállókkal, és próbálják minél jobban eltitkolni a háttérben zajló, rettenetes fajtalankodást.

Gazdaság: Zátonyváros a Nyugati-óceán északi részének legnagyobb kereskedelmi lerakata, illetve halász- és rákásztelepe. Havonta egy-két bőségesen, legtöbbször különféle luxuscikkkel megrakott óceánjáró köt itt ki, hogy ételmezt és vizet vegyen fel, illetőleg hogy lepakolja szállítmányának egy részét, amelyet a roppant szövevényes kereskedelmi rendszer révén majd egy másik hajó vesz fel, és visz tovább kedvezőbb útvonalon a célállomás felé. A

halászzal és rákászzal a fiatal, emberférfiak, de leginkább a fiatal hibridek foglalkoznak, míg az idősebb emberi lakosok - mint már említve volt - a nyugalmas látszat fenntartásával, és az emberi agyat igénylő munkákkal, azaz a kereskedelemmel és szervezéssel, árusítással törődnek.

Vallás: A látszat fenntartása végett ugyan található egy Antoh-templom és egy mondvacsinált Antoh-pap a városban, de a teljes lakosság - az embereket is beleértve - Dagon és a Nagy Öregeket imádja és isteníti, és Shub-Niggurath-tól retteg tiszteletteljesen. Nem is sejtik, hogy az elmenekült, és azóta a nyugati fennsíkon élő emberek épp Tőle kaptak védelmet öellenük. Ünnepet igen sokszor tartanak, vihar idején, éjszaka; ezen rituális rettenetek leírására nem vállalkozom, mindenki képzelje el magának, milyen, amikor 150 nyomorék torzszülött és több ezer, a tengerből előözönlő nyálkás rémség istentelen dobzenére örjöngő visításba, vonaglásba, kántálásba kezd. Természetesen csak akkor tesznek így, ha épp nincs egy hajó sem a kikötőkben; ám *Dagon Nagy Ünnepe*n még ez sem érdekli őket - ilyenkor leölik az idegeneket, és a szállítmányt fiatal hibridek juttatják később a célba, nehogy feltűnjön a tengerészek eltűnése. Jelentéktelenebb hajók esetében pedig könnyedén hivatkozhatnak akár egyszerű, tragikus hajótörésre is.

Látkép: Mivel a hibridek kisebbek, mint egy átlagos ember, a házak is elég alacsonyak, ajtajuk - mely mindig a tengerre néz - és ablakaik kisméretűek. A konyhók földszintesek, még az emberek lakta házak is, és már ezekben sem találni meg az emberekre oly jellemző dísz tárgyakat, székeket, ágyakat - itt már minden Dagon kultuszához alkalmazkodott. Kivételt a „hivatalos” épületek - a kocsmák, a boltok, a polgármester „palotája”, illetve a kereskedő és a dokkmester háza - képeznek, ezeket kénytelenek emberibben berendezni ahhoz, hogy elkerüljék a feltűnést. Kiepített utak nincsenek, az egész város egy lapos sziklára, égetett sárból épült különös, kísérteties jelenség, homokos partokkal és rákászdokkokkal.

Törvények: A városban igen szigorú törvények uralkodnak, s ezt a hajósok is jól tudják. Verekedésért, csendháborításért pár napi kényszermunka vagy komoly pénzbüntetés, vandalizmusért pedig ezek mellé még testi fenyegetés is jár. Komolyabb testi sértéseket „szemet szemért, fogat fogért” alapon torolnak meg a családtagok vagy a törvény „emberei.” A gyilkosság főbenjáró bűn, ámde ha valaki „csak” egy vendéget öl meg, akkor megúszhatja kitoloncolással vagy egy igen kemény veréssel - zátonyvárosiak megöléséért azonban halálbüntetés jár, amit esetleg helyettesíthet a mangrovemocsarakba való örökös száműzetés. (Vagy egy titkos ünnepség alkalmával a vétkes feláldozása Dagonnak.) Aki a szárazföldre mer lépni engedély nélkül, azt visszatérésekor azonnal megölik - mondván, fertőzést vagy valami még rosszabbat hurcolhatott volna be. A fülön csípett tolvajokkal az okozott kár ötszörösét fizettetik meg - ha ez nem áll a csirkefogó módjában, akkor a károsult kívánságára 1-2 napra száműzhető a mocsarakba, vagy kényszermunkára fogható.

Az Északi tér. Itt élnek az embercsaládok, Antoh emberközpontú templomához közel.

A Déli sétány és a Keleti köz. Ezekben a házakban fiatal hibridek élnek.

Az északkeleti kis zátony. Itt valamivel öregebb, a rákászatban igencsak jártas korcsok tanyáznak. Ha csak egy mód van rá, általában nem engednek senkit a hely közelébe.

Az idősebb hibridek negyede. A kisbetűvel (a-z) jelölt házak, szobák azok a helyek, ahol a már feltűnően ocsmány, emberi viselkedés imitálására képtelen, elrettentő halbúzt árasztó korcsok élnek. A dokkmester házától délre, illetve Antoh templomától északra fegyveres örök

(emberek vagy huszonéves hibridek) állnak, nem engedve utat a kíváncsi vendégeknek a „tiltott városrészbe.” Persze ennél azért okosabbak: délen valamiféle magánterületre, északon pedig az összekötő híd és egyben a veszélyekkel teli szárazföld közelségére hivatkoznak, ámde ha szükséges, erőszakkal állítják meg a betolakodókat. Az így elfogott egyéneket aztán rendesen elszállásolják, megnyugtattják, majd a rákövetkező éjszaka alattomos módon meggyilkolják, holtestüket pedig - mintha soha nem is léteztek volna - eltüntetik. A kereskedőház és a polgármester háza közt nyíló síkatoron ugyan be lehet jutni a negyedbe, de ezt viszont éjjel-nappal felügyelik az ablakokból.

A kocsmá. Tulajdonosa egy bizonyos Gedeon Fomka, egy idősödő, hordóhasú, jó kedélyű ember, aki *látzatra* teljesen elégedett a mélységlakókkal kötött üzlettel, és egyetlen gondja, hogy minél nagyobb profitot csikarjon ki a vendéglőből. Egyben kitűnő szakács is, az általa készített hal- és rákételek egyedülálló és persze igen drága pompázatoságok - csak néhány közülük: pirított rákbél hínármártással, roston sült hal kagylóval, kaviáros ráksaláta, kocsonyarák húsa édes hínárszószban pirítva. Ital gyanánt a kesernyés, ámde egyáltalán nem rossz ízű hínársör, és természetesen grog fogyasztható - ez utóbbit Fomka a hajósoktól vásárolja, így előfordulhat, hogy épp kifogy belőle. A felszolgálásban és a fogadó rendbetartásában két fiatal lánya, Miella és Tika segít neki; őket még nem környékezték meg az ocsmány mélységlakók, de Fomka ezt is el szeretné kerülni, ezért is gyűjti a rengeteg pénzt, hogy lányait hozzáadhassa két kereskedőhöz, és így megmenthesse őket a borzalomtól. A konyha (1) és a raktár (2) teljesen átlagos, a kiadó szobák pedig (4, 5, 6) egészen emberiek, és nem keltenek feltűnést - viszont a mélységlakók ragaszkodtak hozzá, hogy nyíljon ablak a hozzájuk vezető folyosóra (3), hogy bemászhassanak és gyilkolhassanak, amennyiben szükséges. A kocsmáros azonban, nyomós ok esetén, talán hajlandó rá, hogy beszögezze ezt, ha a kalandorok megkérik. Fomka és lányai a C és a D épületekben laknak, a kocsmá mögött - a kettő közti folyosón, egy 30%-os nehezítésű, elrejtett széfben őrzik Gedeon Fomka eleddig 470 aranyra rúgó vagyonát - és az egyik lánya, vagy éppen ő maga mindig otthon van, ha túl sok a vendég a városban: csak tőlük kellhetik féltetni a szigeten teljesen értéktelen pénzt.

A bolt. Az „Antoh-pap”, a fiatal Umer Opul tulajdona, aki remek mesterember, és a legkülönfélébb házi-, kerti- és halászszerszámokat el tudja készíteni, vagy meg tudja javítani. Ő a templomban lévő kis helyiségben lakik, boltja csak déltől este hatig van nyitva, más időpontokban alszik, vagy „vallását” gyakorolja. Jólelkű, de csendes ember - meg van békülve a mélységlakókkal, szökni nem akar, de nagyon vigyáz rá, nehogy elfecsegen valamit. Alkoholt nem iszik, soha nem is ivott. A boltban a szerszámok (kalapácsok, harapófogók, lapátok, feszítővasak, hálók, stb.) ára 5-6 réz között mozog (a helyiek persze másként fizetnek), de titkon árul messze földről érkezett, nemes fegyvereket is, azoknak, akik elnyerik a bizalmát - csakis idegenek tudhatnak erről. Majdnem minden kardtípusból van neki, de 4-5 aranyért adja őket, viszont vállal garanciát. Ezeket a tárgyakat a lakásán tartja, amit a templommal együtt állandóan őriznek az északon figyelő örök. (Bár a boltot és a templomot összeköti egy titkos átjáró, amelynek az egyik bejárata az oltár mögött van.)

A polgármester és a csendőrfőnök. Egy testvérpárról van szó, Karkan és Morkan Kevialról, akik a néhány száz éve a mélységlakókkal szövetséget kötött vezető, Ikos Kevial egyenes ágú leszármazottai - ezért is övék a vezető szerep a faluban. Karkan, a polgármester nyájas modorú, első ránézésre puhány kis figura, ámde mögötte áll az egész város, és azt is csak a helybeliek tudják róla, hogy valójában egy nagyhatalmú Dagon-pap. (Boszorkánymesteri mágiát használ, kivételt képez a villámmágia és a nekromancia - ezeket nem ismeri.) Vihar, esős időjárás, vagy egy ünnepre virradó nap idején mindent fele annyi Mp-ból tud elvarázsolni, mint egyébként. Öccse, Morkan, jól képzett harcos (a

mélységlakóktól tanult), 2 viharpengét használ, melyek különleges, ősi mélységi fegyverek, ezért nem is mutogatja őket túl gyakran, mert roppant feltűnőek lehetnek egy fegyverekhez értő egyén szemében - mármint feltűnő lehet az, hogy ilyen fegyverek egyáltalán nem is léteznek máshol. Ő igen mogorva, rossz küllemű, barátságtalan férfi; testvérevel régóta egy beavatási szertartásra készül, mely során ő is mélységlakóvá válhatna, minden vágya ugyanis, hogy hatalmas vízi harcos lehessen. (Hülye egy ember, annyi szent.) Karkan szobája a 9-es, Morkané a 7-es, a 8-as egy vendég- illetve fogadószoza, ahol a nemes utasokat szokták vendégül látni.

A kereskedőmester. Abdul Rasid, egy öreg és ravasz, déli róka, aki gyűlöli a mélységlakókat. Állandóan azon töri a fejét, miként és honnan kérjen segítséget az elpusztításukhoz - igyekszik kapcsolatot teremteni amaz nyugaton élő emberekkel is, bár ez nagyon nehéz, és már így is gyanakodnak rá egyesek, ezért mostanában egyre inkább meghúzza magát. Szakmájához fenemód ért, a hajósokkal ő szokta megkötni és egyeztetni a hosszú távú üzleteket, valójában ő a Kereskedők Tanácsának hivatalos „kihelyezettje” is - bár itt született.

A dokkmester. Egy buta, dagadt és amorf „törpe”, Ikh’ha Dunn - anyja, aki egy hajóval érkezett 70 éve, megtetszett egy mélységlakónak, s végül így született meg ő, egy iszonyúan torz és átkos vérű fajzat. Az áruk ki- és berakodásáért, a hajómunkálatokért felelős; ehhez ért, máshoz nem, és más nem is érdekli.

Raktárépületek. Közvetlenül a dokkok mellett találhatóak ezek a hatalmas, *fából* készült építmények, melyek állandóan tele vannak hordókkal, bálákkal, kötelekkel és ládákkal. Kapuikat örök védik, éjszakánként a dokkok felé vezető hidakon őrzáratoznak. A nagyobb, súlyos rakományú, galleon méretű hajók a nyíltabb kikötőkben, a Hármás és a Négyes Dokkban szoktak kikötni, míg a kisebb, inkább finomárút és luxuscikkeket szállítók - netán nemesi jachtok - az Egyesben vagy a Kettesben, ezekben a zátonyokkal körülvett, sekélyebb vízű dokkokban. Az értékes, törekeny portékák tárolására (az ékszereket is ezek közé sorolják) egy külön kis raktárépületet húztak fel egy apró, csak csónakkal megközelíthető zátonyon - ezt a keleti rákászdokkoktól lehet a legkönnyebben elérni, amolyan 200-250 méterre van a zátonyparttól. Látszólag ezt az épületet nem őrzik, ám valójában vérszomjas mélységlakó harcosok bújnak meg a közeli vizekben, és amennyiben tehetik, leölik a tolvaj betolakodót - ha ez túl feltűnő lenne, éjszaka megteszik a jelentésüket a polgármesternek, és a végeredmény végül rendszerint ugyanaz lesz.

A házak. Általánosságban elmondható, hogy egy-egy házban - illetve szobában - három-négy ember illetve félszerzet él. A szobák 5-7 méter átmérőjűek és 1,5-2 méter magasak, ablakuk pedig csak a keleti negyedekben lévőeknek van, az öregedő korcsok ugyanis nemcsak hogy el akarnak rejtőzni a fürkésző tekintetek elől, de magától a napfénytől is irtóznak: alig látnak tőle, és a bőrük is felpattogzik. A házak telis-tele vannak a legkülönfélébb tengeri csillagokkal, kagylókkal, és különleges, világos színű, csillogó arany-ötvezetből készült, furcsa víz alatti motívumokat ábrázoló tárgyakkal; képtelenség eldönteni, melyik dísz tárgy, és melyiknek van valamiféle fontosabb, konkrét szerepe. A falak pedig, mint már említve volt, égetett iszaptól készülnek - ezt kívülről a mangrovemocsarak széléről szerzett gyökerekkel, belülről érdekes hínárfonatokkal borítják be.

NJK-k. (1) Gedeon Fomka; (2) Miella; (3) Tika; (4) Umer Opul; (5) Karkan Kevial; (6) Morkan Kevial; (7) Abdul Rasid; (8) Ikh’ha Dunn; (9) ember csendőr; (10) hibrid csendőr;

(11) mélységlakó harcos; (12) átlagos hibrid; A *hajó legénysége*: (13) Dhul Ak-Akal; (14) Ijok; a tengerészek rosszabb „ember csendőrhöz” hasonlóak.

Tulajdonság/érték	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)
Erő	12	6	5	8	7	18	6	15	10-14	8-10	12-14	6-8	20	10
Gyorsaság	9	12	13	8	12	16	7	6	12-14	6-8	12-14	4-6	8	14
Ügyesség	14	15	14	16	12	13	6	15	12-13	6-7	10-12	6	10	14
Állóképesség	10	6	5	12	8	16	10	17	14-15	5-6	10-13	4	16	12
Egészség	10	8	11	12	14	14	8	17	10-11	15	18	13-14	16	10
Szépség	7	15	16	10	7	5	12	4	6-8	2-3	1	2-7	5	8
Intelligencia	13	13	11	11	17	8	16	5	7-9	6-8	10	4-10	12	16
Akaraterő	8	8	14	10	18	8	15	5	6-8	6-8	12	4-10	16	12
Asztrál	8	6	11	15	16	17	12	7	10-12	6-8	12	4-10	10	7
Ép	6	4	7	6	8	14	4	12	10	8	12	6	16	7
Fp	20	12	14	27	35	57	15	30	25	20	22	15	50	25
KÉ	12	5	7	5	15	30	20	15	20	15	25	10	25	30
TÉ	42	25	35	52	28	65	40	45	45	40	55	30	55	50
VÉ	55	30	35	85	75	125	70	80	85	75	90	60	110	100
Támadás/kör	1	1	1	2	1	4	1	1	2	2	4	1	1	2
Sebzés	k6	k3	k3	k6+2	k3+1	k3+5	k6	k6+2	k6	k3+1	k3+3	k3	k10+4	k6
Mentális ME	0	0	4	0	58	10	5	0	0	20	37	10	6	2
Asztrális ME	0	0	1	0	56	17	2	0	0	20	37	10	0	0
Mp	-	-	-	-	75	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Pszi	-	-	-	-	50(M)	-	-	-	-	20(A)	35(M)	10(A)	-	-

II./2. A nyugati falu

Lakosság: A Zátonyvárostól amolyan öt mérföldre fekvő, a sziklás nyugati fennsíkon, az aquirók ezeréves falai alatt elterülő emberlakta, ámde joggal barbárnak nevezhető közösség lakossága hozzávetőlegesen 150 fő, és bár ők mindannyian fajtisza emberek, a több száz éve tartó, teljességgel belterjes szaporodás nagyon megviselte a génállományt, és a testi-lelki degeneráció a legtöbb egyeden mára már igen tisztán kivehető. Testtartásuk leginkább egy majomemberére emlékeztet, egyesek irreálisan szőrösek, mások esetenként teljesen szőrtelenek vagy albínók, a gyermekek kétharmada nem éri meg a felnőttkort, az átlagos intelligenciaszint pedig már mélyen egy normális emberé alatt van - ennek ellenére mégis akadnak köztük szellemi géniuszok is, akik viszont jobbára visszataszító testi torzulásokkal születnek. A degeneráció főleg a férfiakat sújtja, ráadásul kevés lány születik, ezért nem csoda, hogy az eltelt évszázadok során lassanként nőuralom alakult ki. 132 férfira 18 nő jut -

ennek a következményeit, főleg a túlélésért folytatott harc fényében, gondolom nem kell részleteznem. Mindezek ellenére hangsúlyoznám, hogy a zátonyvárosi lakossághoz képest - Fomkáékat, Opult és Rasidot leszámítva - ezek a lények még mindig *sokkalta* emberibbnek tűnnek.

Gazdaság: A nyugati fennsík - amely természetrajzi viszonylatban, a talaj meredekségét leszámítva tulajdonképpen megfelel egy sziklás hegynek - majdnem teljesen terméketlen. Az egyetlen, ami megterem itt, az a fekete gyíkyökér, egy keserű ízű, részben mérgező pudvafajta, amelynek legfelsőbb, puha része azonban fogyasztható, és még az íze is elviselhető, ráadásul tápanyagokban „gazdag.” Előnye, hogy nagyon nagy számban, a legcsekélyebb erőbefektetés nélkül, könnyedén termesztendő. Persze ebből senki sem tudna megélni, de mint mondván volt, ezek az életveszélybe került emberek hamar rájöttek a megoldásra, és amint birtokukba került a mélységlakók elleni jel (jobbsodrású horogkereszt; igen, *olyan* horogkereszt), elfoglalták a Fároszt, és obeliszkekkel biztosították az utat. Így az ocsmány zátonyvárosiak, amennyiben nem akarják elveszíteni a számukra oly fontos világítótoronyt, kénytelenek hetente több tonnányi halat, rákot és grogot szállítani az embereknek. (Persze „emberek” teszik ezt is; volt, amikor Rasid vezette a karavánt, hogy tudjon a nyugatiakkal tanácskozni, de terveit sajnos hamar kudarcba fulladtak.) Ebből az élelemből aztán egészen jó életkörülményeket lehet - azaz lehetne - fenntartani, ha a nyugati fennsík nem lenne olyan, amilyen: állandóan szikes és döglesztően forró, tele gyilkos ragadozókkal, skorpiókkal és gyíkokkal.

Vallás: A valamikor még Antohot tisztelő hajósok és halászok a kőszivatag közepén hamar elfordultak az istennőtől, és inkább Arelhez kezdtek imádkozni, jobb időjárásban, és ki tudja még miben reménykedve. Azt nem tudhatták szegények, hogy a szigeten eleve a Hatalmas Kadath szele uralkodik, és Shub-Niggurath pedig ezt betetézve szörnyű, a kishatalmú ynevi istenek által megtörhetetlen átkot bocsátott a helyre. Aztán lassan kezdtek ráeszmélni az igazságra, és egyre többen fordultak a Kecskéhez, de azért még máig vannak, akik - bár elfogadják a többség akaratát - titkon még a régi, szeretett pyarroni isteneknek hódolnak. Tény azonban, hogy Shub-Niggurath meghódította az akaratukat; hetente egyszer, a vasárnapról hétfőre virradó éjjel mindig rituális szertartás veszi kezdetét, amelyben elfogott állatokat áldoznak fel a Kecskének, és más, szörnyűséges dolgokat művelnek - mindezt azért, hogy *amaz* megsegítse őket a természettel, de főként a mélységlakókkal vívott küzdelmükben. Mostanában a szertartások egyre több sikert hoznak, az emberek lelke erősödik, a vízi ocsmányságok pedig egyre jobban kezdenek félni - hatalmas létszámuk ellenére - a szárazföldi barbároktól. Ezeknek a félelmetes szertartásoknak a fényeit és hangjait láttak és hallották Zátonyvárosban a hajósok, és nem csoda, hogy alaposan megijedtek tőlük.

Látkép: Siralmas. A „házak” valójában földbe vájt lyukak, amelyek fölél valamiféle vásznat erősítettek néhány göcsörtös, fa merevítővel. Ezek a kis lakóodúk így hát nem is látszódnak a partról, a fal pedig már túl messze van az emberi szemnek. A barbárok egy kisebb csoportja a Fároszba is beköltözött, jobban mondván rendszeresen cserélik az ottani őriséget. A közeli homokos partokon megannyi horogkeresztes kőoszlop áll, a fennsíkra felvezető útszerű meredélyeket szintén ilyen jelekkel ellátott falak védik, továbbá hosszú, tüskés vermek is szegélyezik a falut - ezek leginkább a különféle, vad ragadozók elleni védelmet szolgálják. A büdöskés gyíkyökér-földek hatalmas területet borítanak be feketén a település körül.

Törvények: Alapvetően nincsenek törvények, mert jóformán nincs mit törvénnyel védeni. Magántulajdon nincs - honnan lenne! -, az esetleges személyes ékszerekre, fegyverekre pedig

senki sem vágyik annyira, hogy ellopja őket. A gyilkosság szóba se jöhet; még a legidiótább barbár is tudja, hogy minden egyes emberre szükség van; nézeteltéréseiket szabályszerű viadalokban döntik el, ahol az győz, aki előbb dönti a földre az ellenfelét - ilyen egyszerű. A nők a fajfenntartás végett igyekeznek minél gyakrabban teherbe esni, de ez nem jelenti azt, hogy a nemi erőszak megengedett lenne, sőt, éppen ellenkezőleg: a legnagyobb bűn ebben a közösségben éppen az, ha valaki egy - ugyebár már-már felsőbbrendű - nőt megerősokol. Az ilyen férfiakat a közösség hosszú időre kirekeszti a „társadalmi életből” - a nagyon elvetemült elemeket pedig feláldozzák.

A testi-szellemi torzulások ellenére nem szabad alábecsülni a „nyugati barbárok” harci erejét. Tulajdonképpen minden egyes embert születésétől fogva csak arra tanítanak, hogyan védje meg magát az állatoktól, és hogy hogyan vadásszon rájuk: akinek fél keze van, az megtanul fél kézzel vadászni, akinek pedig nincs lába, az elsajátít speciális módszereket. Ezenfelül az évszázadok alatt sikerült domesztikálniuk néhány szelídebb dögfarkas-klánt is, és ezeket az állatokat mint nagyon-nagyon hatásos fegyvereket vethetik be bárki ellen. (A mélységlakók ráadásul természetüknél fogva félnek a kutyáktól.) A majdnem teljesen egészséges férfiak ereje és ügyessége pedig egyszerűen szólva megdöbbentő - a legtöbb nő nemkülönben, és ők ráadásul még okosabbak is.

Jelenleg a barbárok vezetője Delina, a Farkasölő, egy 46 éves, feltűnően egészséges, erős nő, és „férje”, a szintén meglehetősen jó testi-lelki kondícióban lévő Rartas, aki amellett, hogy kitűnő harcos, a Kecse első számú papja is a közösségben. Saját mágikus képességei ugyan nem igazán vannak, ellenben Shub-Niggurath közvetlen védelme alatt áll, aki tulajdonképpen - indokolt esetben - mindaddig szolgáltatót neki manát, amíg ő bírja szusszal. A boszorkánymesteri varázslatok közül a villámmágiát és a nekromanciát ismeri; 10-10 manapont elhasználása után ereje, állóképessége vagy egészsége romlik eggyel, bizonytalanul hosszú időre. Már nincs is messze az idő, amikor megpróbálják majd lerohanni Zátonyvárost - az egyetlen akadály az, hogy a mélységlakók akár több ezren is összegyűlhetnek baj esetén, és ekkora túlerővel nem tudnának elbánni. Ezért lenne szükség valakire, aki képes megtanulni, és bárhol, bármikor felrajzolni a jelet. (Kadath kapujában, azaz a Titkok Völgyében tanulhatják meg a játékosok.)

Amikor 20 évvel ezelőtt Abdul Rasid utoljára járt a faluban a karaván élén, Delina kérésére együtt töltötték az éjszakát, és ennek a kalandnak a friss vérű gyümölcse Delina lánya, Rochelle - a barbárok az eltelt évszázadok ellenére még mindig őrzik az ynevi magas kultúra nyomait, így pl. a neveket is -, aki valóban feltűnő jelenség. Mondhatni teljesen hibátlan, sőt. Félelmetes harcos, a bölcs Rartastól pedig a „varázslás” alapjait is kezdi elsajátítani, bár a lelke mélyén rühelli Shub-Niggurathot. *Figyelem:* megfelelő helyzetben (ezt a KM ítélje meg), ideiglenesen csatlakozhat a kalandorokhoz, pl. a templomhoz vezető útvonalon.

A mélységlakók viharpengéivel szemben (KÉ: 5, TÉ: 15, VÉ: 20, T/k: 2, sebzés k3+3) a barbárok a fekete kérgű, szinte kőkemény, ámde mégis rugalmas, ún. feketelevelű töviskóró ágaiból készült, az egyik végükön kihegyezett, a másikon pedig csontokkal befedett harci botokat használnak, melyek hegyes végét esetenként még sárgapettyes gyíkok mérgével is bekenik. A bot adatai: KÉ: 5, TÉ: 10, VÉ: 25, T/k: 2 - az első támadás egy ütés a csontos véggel (sebzés: k8+2), a második pedig a bot hirtelen megfordításával egy jól irányzott szúrás (sebzés: 2k3, méreg: 4Fp/kör).

NJK-k. (1) Delina, a Farkasölő; (2) Rartas, a pap; (3) Rochelle; (4) Hargon, a Böszme; (5) Gyíklő Ijanna; (6) elit barbár harcos; (7) barbár harcos; (8) átlagos barbár; (9) harci dögkutya

Tulajdonság/érték	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
Erő	15	11	12	20	10	14-16	12-14	10-12	-
Gyorsaság	14	9	16	8	19	11-15	10-13	8-11	-
Ügyesség	14	12	17	10	17	11-15	10-12	8-10	-
Állóképesség	12	16	13	17	12	13-17	10-15	8-12	-
Egészség	15	14	14	17	7	10-15	8-12	8-9	-
Szépség	8	7	16	10	11	6-12	6-12	6-12	-
Intelligencia	11	15	13	8	12	6-8	4-8	4-8	-
Akaraterő	13	8	10	10	11	6-8	5-8	4-6	-
Asztrál	16	10	7	15	13	10-14	8-12	6-12	-
Ép	8	8	11	16	6	12	10	8	10
Fp	45	35	40	65	30	35	30	25	15
KÉ	25	20	35	18	40	30	25	20	20
TÉ	60	40	60	50	57	55	48	40	35
VÉ	110	85	130	100	145	95	90	75	70
Támadás/kör	2	2	2	2	2/4	2	2	1	1
Sebzés	bot	bot	bot	bot+4	bot/k4	bot	bot	bot	k8+1
Mentális ME	3	isteni	0	0	1	0	0	0	-
Asztrális ME	6	isteni	0	5	3	0-4	0-2	0-2	-
Mp	-	speciális	20	-	-	-	-	-	-
Pszi	-	-	-	-	-	-	-	-	-

II./3. A hajdanvolt Fény-templom

A templomhoz egy csaknem öt mérföld hosszú, igen meredélyes és kanyargós szerpentin vezet föl, amely gyakorlatilag majdhogynem járhatatlan. Annak idején a Fény-papok járták és kövezték ki ezt az ösvényt, a meredekebb szakaszokon pedig lépcsőket is emeltek, de eme gránitkövekkel kirakott útnak mára már nyoma sem maradt: a tomboló viharok, a pokoli hőség, s nem utolsósorban az aquirok „áldásos” tevékenysége az enyészetbe taszította munkájuk gyümölcsét, hiszen az aquir fal legtöbb része az egykori templom-út köveiből épült, amit pedig ők mégis meghagytak, azt a természet pusztította el. Imitt-amott a szerpentin mentén azért még ma is fellelhető egy-két nagyobbacska, faragottnak tűnő kő, vagy néhány csenevész „lépcsőfok”, s ezek árulkodnak róla, hogy itt valamikor régen valóban egy út vezetett föl a két és fél kilométer magas Lyukashegy tetején tátongó síri, rettegett templomba.

A szentélyt, mint már írtuk, az aquirok a legteljesebb mértékben meggyalázták, és amennyire csak tudták, romba döntötték. Voltak - és vannak - azonban olyan ősi jelek, amelyek nemhogy a mágiájuktól, de még nyers fizikai erejüktől is megvédték a legfontosabb tartóoszlopokat s oltárokat, így tulajdonképpen a templom még ma is áll, és egy, az Idősebb Istenek vagy legalábbis a Fény és a Rend szolgálatában álló avatott személy új életet

lehelhetne beléje a megfelelő szertartásokkal, és ezáltal a Titkok Völgyében ásító Kapun - Kadath egyik félelmetes kapuján - ismét úrrá lehetne a Bírák hatalma, és amaz torz démonfattyak terve örök kudarcba fulladna. Ennek azonban nagyon kicsi az esélye, hiszen Ynev világában nincs már senki, aki emlékezhetne ezekre az ősi rituálékra, de még ha lenne is... ugyan miért és hogyan jönne ide, az istenek háta mögé?

A romtemplomba az eltelt évezredek alatt ráadásul beköltözött néhány különös pokolfajzat is - sötét fertelmek a démonhordából -, illetve a templom lerohanása során életüket vesztett papok és aqirok szelleme is rabja maradt a roppant erővel felruházott kőfalaknak. Az elfajzás során kifejlődött groteszk állatszerűségek pedig úgyszintén rátaláltak a barlangtemplomra - a Lyukashegyet át- és általszelő járataik több helyütt megbontották a falait, és ők - még ha nem is költöztek be örökre - időről-időre megfordulnak az elhagyott, túlvilági helyen.

A bevezető út. Az ötmérföldes nyaktörő kanyargás után a templomhoz vezető „út” végül egy éles balkanyart vesz, és a roppant sziklafalak mögül előtűnik a templom monumentális homlokzata - tulajdonképpen egy hatalmas barlang kimunkált bejárata, s néhány ősi, különös barnás-csillámos anyagból emelt gigászi, díszes oszlop. Ezekből az út baloldalán hajdanán kettő állt (d, e) - az egyiket az aqirok nagy nehezen ledöntötték -, a jobb oldalon pedig három (a, b, c). Igen bonyolult feliratokkal vannak teleróva, Yneven teljesen ismeretlen rúnákkal, de ennek ellenére egy mágiahasználó azonnal megérzi, hogy a helyet leírhatatlanul erős varázslat járja át, élemedett kora és az aqirok pusztítása ellenére is. (A varázslat természetére vonatkozóan azonban semmit sem tud mondani.) Az oszlopok valójában ún. *glifek*, azaz védőrúnák, amelyek illetéktelen behatók ellen védték/védik a templomot; mivel az ötödik kidőlt, erejük sokat hanyatlott, és már nem tudják megállítani a Halál és a Káosz erőit - de egy *Káosz*, *Halál* vagy egy *Halál*, *Káosz* jellemű karakter alaposan megsínyli, ha az előzetes figyelmeztető suttogások („Megállj, gonosz, borulj térdre a Bírák előtt!”) ellenére belép a templom kapuján: k6 órára elájul, és 2k6 Fp-t veszít. (Ha újra megkísérli a behatólást, újra megkapja a magáét.) A sima Halál vagy Káosz jelleműek beléphetnek, de állandó *zavarásban* vannak, koncentrálni csak nagyon nehezen tudnak bármire is. A glifek kidönthetetlenek - egy 250-es erősítésű elemi erő lökés végezhet csak velük.

A kapu. Jeltelen, hatalmas, kétszárnyú kötömb, melynek szárnyai a roppant fehér sziklából merednek kifelé - szélesen kitérve. Ugyanabból az anyagból készültek, mint az oszlopok. (Egyáltalán, minden mesterséges képződmény ebből a kőzetből van a templomban.) Ránézésre több ezer éve mozdulatlanak tűnnek, és ez így is van; hogy milyen erő nyithatja-zárhatja ezt a több száz tonnás monstrumot, azt elképzelni sem lehet.

Előcsarnok. Az f és g merevítő pillérekig terjedő helyiség falai durvák és egyenetlenek, a mennyezet pedig élesen lejt, míg a talaj enyhén emelkedik: így a kapu hozzávetőlegesen 15 méteres magasságából csak 2,5 méter marad, mire a fehérfalú járat a templom tényleges belsejébe vezető folyosóhoz ér, ami amolyan 3 méter széles lehet. A két támpilléren apróbb jelek láthatóak, természetesen szintén ismeretlen eredetűek - amint valaki átlép ezek között, hirtelen teljessé válik számára a csend, a külvilág neszei megszűnnek, s csak a templom belsejében keletkezett zajokat hallja, de a lépéseket - bármily hangosak legyenek is - ekkor sem.

Bejárati folyosó. Egyenesre vágott, mérnökiek párhuzamos, masszív falai tizenkét méter hosszan vezetnek bele a sötétségbe, hiszen a templom belseje már évezredek óta kivilágítatlan. Csak a folyosó vége felé lehet felfedezni, hogy a kitérülő Nagy Csarnok (A)

szemközti, leomlott falán át valamiféle kékes-sárgás, alig látható foszforeszkálás szűrődik át, amiben a jobb látásúak ki tudják venni a termék, tárgyak körvonalait.

A Nagy Csarnok (A). Eredetileg 24 méter hosszú és 18 méter széles, félig-meddig ellipszis alakú helyiség volt, ám a szentségtelen aquir pusztítás és az eltelt századok nyomán a főoltárhoz vezető oldala beomlott, s így csak egy amorf, omladozó tetejű és falú, hat időrágta oszloppal kitámasztott csarnokszerűség maradt belőle. Két járható út nyílik innen: balkéz felé az egykori papok lakószobáihoz és a Rend-oltárhoz, jobbra pedig a Fény kútjához vezetnek a folyosók. Északra vinne az út (m) a főoltárhoz, de ez teljességgel és menthetetlenül beomlott - az is kész csoda, hogy az omlás során keletkeztek apróbb repedések, melyeken át a rejtélyes fény kiviláglik odabentről. A délnyugati falból nyílik egy titkos helyiség (h), amelyben aranyhoz hasonló, áttetsző-csillogó anyagból (*deothonit*) készült kelyhek, medálok, botok és nyakláncok találhatóak. (A medálok, nyakláncok speciális védelmet adnak a démonok ellen, /ld. később/, a kelyhek kellenek a Fény-szertartás elvégzéséhez, a botok pedig kitűnő fegyverek lehetnek a Káosz és a Sötétség szolgálói ellen - egyes fajtáikat ugyanis csak ez sebzí. Amúgy harcértékeik a hagyományos botokéhoz hasonlítanak.) A titkos rekeszt kézzel is ki lehet nyitni, ha valaki megtalálja 25%-os nehezítéssel, amúgy a főoltárból nyitható (ld. később). Ám örömmel az örömben, hogy a Nagy Csarnok *nem* lakatlan - az oszlopok között egy *Mindsötéti Árny* kísért, akit a bentről áradó szent fény - gyengesége miatt - nem elpusztított, hanem csak rabul ejtett. Csak szent fénnel vagy fényrúnázott fegyverrel sebezhető; a fátylák fényétől ideiglenesen visszaretten, de nem sebződik, és ha megszokja az új fényviszonyokat, támadni is újra tud. Az „A” és a „C” helységeket járja, a „B” jelzésűbe más okokból nem merészkedik, és oda még a kalandorokat sem követi. Harcértékeit lásd a táblázatban.

A Rend-oltár csarnoka (B). Délkeleti része beomlott, amúgy viszonylag jó állapotban van. Északra nyílik belőle a papok szálláshelye, délre pedig egy kamrába vezet az út, ahol azonban néhány emberi csontvázon kívül semmi sincs. Amikor az aquirok bejutottak a Fény templomába, és a főoltárhoz vezető folyosó - saját akarata - beomlott, a Fény-papok ebbe a helyiségbe, a Rend-oltár mellé szorultak vissza, így itt folytak a legkíméletlenebb harcok, melynek során az aquirok vezetőjét, Iqlanquanokot sikerült megölniük, majd lelkét is megsebesíteniük, mielőtt lemészárolták volna őket. Iqlanquanok sebzett lelke azóta itt kísért, a Rend-oltárhoz kötve, amely a vesztét okozta. Mágiát már csak alig képes használni, ereje mindössze a Lélek szféra elemeire korlátozódik, illetve 20 Mp-ért (de)materializálódhat. Amikor testet ölt, lehet őt sebezni és ő is fizikai sebeket ejt, máskülönben sebezhetetlen, de csak varázserejére támaszkodhat. Minden egyes pontnyi fájdalom, amit másoknak okoz, 2 Mp visszatöltődést jelent számára. Ha sikerül kiontania 10 Ép-nyi vért, megszabadul fogságából, és régi ereje is visszatér - ez esetben jaj a kalandoroknak. 50 mana-pontja van, de ennél a fent leírt esetben akár többet is gyűjthet, ez nem a maximális érték. Pszit nem használ.

Papi szállás. Három (i, j, k) kisebb szobából és egy folyosóból áll, ahol ezer éve elkorhadt asztalok és székek szegecseit még meg lehet találni, illetve egy ládában (i terem eldugott sarka) az egyik főpap feljegyzéseit is. Elolvasni ugyan senki sem tudja őket, de azért egy intelligensebb varázshasználó annyit megtudhat belőlük, hogy igen hatalmas és ősi istenek temploma ez, és a Rend és Fény princípiumait hivatott védeni, illetve utalásokat találhat benne a Titkok Völgyét és Kadathot illetően. Ezenkívül van a ládában egy térkép is a még átokmentes szigetről. (A Nagy Mocsár helyén erdő, a püffedt gombák helyén fenyőfák, a sziklás hegyeken dús fű, cserjék, stb.) A szálláshely nyugati falát átrágták amaz gyilkosfarkú szörpockok (l). Végláthatatlan járataik a sziget nyugati oldalában ásító barlanghoz vezetnek, meg a Lyukashegy oldalában lévő hatalmas *Lyuk* aljára, ahol a szörpockok szörpockai tanyáznak. Szerencsétlen esetben a kalandorok megjelenésére egy seregnyi özönlik elő belőlük, és időnként utánpótlás is érkezik a járatból.

A Fény-kút csarnoka (C). A templom többi részéhez hasonlóan falai beomlottak, megrepedtek, és az egész helyiség leginkább egy óriás állat barlangjára hasonlít - a Fény-kutat kivéve, melyen az évezredek mit sem fogtak. Egy téglalap alakú, vörösesbarnás-csillámos anyagból készült, sekély vályú ez, amely már réges-régen kiszáradt. Legalábbis ezt hiszik az avatatlanok; valójában egy igen egyszerű szertartás véghezvitelével a kút újra megtelik a Fény vizével, amelynek kisugárzása *szent fénynek* minősül, így a legtöbb sötét árnyfajzat ellen hatásos. Ezenkívül pedig - ha valaki iszik belőle - gyógyító erejű. A rituálé, amivel elő lehet csalogatni a vizet, tulajdonképpen egy kötetlen szövegű ima: a lényeg, hogy egy Rend vagy Fény (azaz Élet) jellemű karakter a Fényhez és annak őreihez fohászkodjon.

A főoltár. Azaz az Idősebb Istenek, a Rend és a Fény oltára. Alapjában véve a helyiség sértetlen, a tizenkét hatalmas, egy-egy bámulatos jellel díszített oszlop félelmetes erővel tartott ki az évezredek viharában. Mindegyiken az egyik Idősebb Isten (Emmanuel, Sabaoth, Agla, Tetragrammaton, Agyros, Otheos, Ischyos Athanatos, Jehova, Va, Adonai, Saday és Eschereheye) jele található, s az oszlopok a leírhatatlan erejű Idősebb Jelet fogják közre, amely még így, évezredek elmúltával is sugározza magából a fényt, jóllehet ez már csak egy torz vetületet az Igazinak. Ha a kalandoroknak sikerül itt elvégezniük a Nagy Rituálét, a Jel ismét erőre kap, és Kadath itteni kapuja örökre - legalábbis egy újabb szerencsétlen véletlen bekövetkeztéig - bezárul. Ez tulajdonképpen a kaland *igazi* megoldása, jóllehet valószínűleg a játékosok nem tudják véghezvinni a rituálé leírásának hiányában. (A kellékek: a kelyhek, amulettek, a víz, stb. mondjuk mind rendelkezésre állnak.) Ha a kalandorok tisztelettel közelítik meg a Jelet, és átadják magukat halovány sugárzásának, már az is fél siker - ez esetben kitáruznak a templom titkos rekeszei, s addig láthatatlan fáklyák fehér fényre lobbannak, és ez ugyan a kapu bezárásában sem sokat segít, a démonfattyak legyőzésében viszont annál többet. (Még az „m” jelű torlasz is kirobban a helyéből, szabaddá téve az utat.) A gond „mindössze” az, hogy az oltárhoz nem lehet bejutni. Azaz hogy be lehet, de ez a lehetőség igen fertelmes: az eltelt évek alatt néhány Kutakó rágta be magát a Lyukashegy északi oldalába, s az ő járataikon át (n) lehet bejutni az oltárba - ezek a járatok a Nagy Mocsár déli részénél vágnak bele a hegyoldalba.

Lény	Ép	Fp	KÉ	TÉ	VÉ	SFÉ	T/k	Sebzés	Sebesség	TP	Speciális
<i>Mindsötéti Árnny</i>	50	-	30	60	120	0	3	k8	100(L)	110	Ld. a leírást!
<i>Iqlanquanok</i>	35	-	35	70	125	0	2	k10+2	30(L)	175	Ld. a leírást!

II./4. A Nagy Mocsár elfajzott fészkei

Szerte a rettegett és feltérképezetlen Nagy Mocsárban - annak is főleg a hegyekkel-dombokkal tarkított peremén illetve legbujább és legocsmányabb növényi elfajzásainak környékén - számtalan földbe vagy kőbe vájt, undorító üreg tátong. Ezek voltak egykoron a Borzalmak Csarnokából átszökött dögök lakhelyei. Mikor az átok lesújtott a szigetre, ezek a „lények” új erőre kaptak, és leigázták az aquirokat - amíg a harc tartott, számtalan aquir tetemét vagy megcsonkított, de még elő testét hurcolták be ezekbe az odvakba, hogy ott a legfertelmesebb dolgokat műveljék velük. Ezeknek az ocsmányságoknak eme üregek mind a mai napig őrzik nyomait, noha a tetemek már rég elbomlottak, a démonok pedig a Titkok Völgyébe költöztek be. Mára egykori lakhelyeiket a Nagy Mocsár gyilkos állatvilágának tagjai sajátították ki maguknak, ám ezek a dögök nem tettek kárt az esetleg ott felejtett aquir varázstárgyakban, feljegyzésekben, utolsó lehelettel és vérrel a falakra írt üzenetekben, amelyek az elképzelhetetlen brutalitásról és az aquirok egykori jelenlétéről árulkodnak. Ha a

csapat tüzetesen átkutatja a Mocsár peremvidékét illetve belterületét, a következő gyakorisággal bukkanhat rá ezekre az odvakra:

A peremvidéken (a hegyek lábánál) az üregek nagyjából óránkénti gyakorisággal fordulnak elő, de csak minden harmadikban találni valamiféle értelmezhető jelet, a többiben Kutakók, kódi alligátorok vagy egyéb förtelmek vertek tanyát. Az „értelmezhető jel” a következők valamelyike lehet: valamiféle aquir varázsfegyver, talizmán, páncél, öv, kabala. Aki egy kicsit is ért az aquirokhoz, felismeri ezeket; egy varázshasználó pedig azt is, hogy a tárgyak aurája furamód torz, kettős - aquir és Kecse-féle - hatalom kavarg benne. Aki ezeket a tárgyakat használni kezdi, azon úrrá lesz az átok: hogy ez miben teljesedik ki, azt a mindenkori KM-re bízom, irányelvek: a karakter nem akar és nem tud megválni az illető tárgytól, jellemtorzuláson megy keresztül, és ha társai nem segítenek neki valahogy, rövid időn belül teljesen megőrül, meghal, vagy szelleme átalakul valami *mássá*. Ha egy varázshasználó valamilyen módon ezekről a tárgyakról lemossa az átkot, akkor rendesen használhatóak, bár aquir erejükből is elveszik valamennyi.

A belső területeken (a Gennytó körül) a démonodúk legtöbbször a puha, iszapos, dudvás talaj alatt terül el, és vérszomjas indákkal benőtt, férgektől hemzseggő lyukszerűség a bejáratuk. Ezekre a területekre még a Kutakók is csak ritkán merészkednek, a tó alatti kiterjedt barlangrendszerben pedig a démonokon, a szerencsétlenül járt aquirokon és az azóta kitenyészett férgen kívül még soha nem fordult meg senki. Mindazonáltal éppen emiatt ezekben a rút üregekben lehet értékes információkra bukanni - az elhurcolt aquirok nemesebb példányait a démonok ide zsuppolták be, hogy aztán elvégezzék rajtuk irtózatosszertartásaikat, a nyomok eltakarításával pedig - érthetően - nem sokat törődtek. Ebből kifolyólag némi szerencsével a hős kalandorok megtalálhatják itt az aquirok szigeten tett látogatásának egész történetét egy aquir krónikás könyvben, ami még a fal építésének és végül a démonokkal való lepaktálásnak a történetét is őrzi - képekkel illusztrálva, így kisebb-nagyobb erőfeszítésekkel hozzávetőlegesen megfejthető, mi is történt valójában. (Persze egy csupa ostoba harcosból álló csapat erre nem képes.) Mivel a barlangokban csak az óriási férgek tartózkodnak manapság - ezek mibenlétét szintén a mindenkori KM-re bízom -, a könyv, még ha igen nehezen is, de megszerezhető. Ezáltal végre fény derülhet rá, hogy mi is a Titkok Völgye valójában, és elkezdődhetnek az előkészületek a démonok elleni harcra.

II./5. A kőmanók birodalma (A Bazaltóriás-barlangok)

Ez idáig még nem esett szó a *kőmanókról*, akik immár másfél évezrede vívják elkeseredett harcukat a Nagy Vulkán tűzkobraival, s a *Bazaltóriásról* is csak futtában emlékeztünk meg, aki a Nagy Vulkán üregeiben él. Nos, eljött az idő: az a csapat, amelyik a Titkok Völgyét valamilyen oknál fogva a sziget északkeleti részén elterülő sziklás homokpartok felől próbálja megközelíteni, menthetetlenül belekeveredik ebbe a fura, groteszk háborúba - s mindez egyfajta mellékszálként is tekinthető.

Okok, amelyek miatt a csapat keletről próbálkozna:

Nem akaródzott nekik felhajózni az állandóan ködös, mocsaras folyón.

Nem kíváncsiak be a Nagy Mocsárba, így még alig tudnak valamit a Titkok Völgyéről, s ez az útvonal szimpatikusabbnak tűnt.

A Nagy Vulkánon és az attól északra elterülő Két Forrás Hegyén át akarták megközelíteni a Völgyet, de útjukat állta a Nagy Folyó ott eredő mellékágában élő iszonyatos *Kutakó* - ez a

kőmanókkal van szövetségben -, így kelet irányú kerülést választottak a vulkán északi lábán át.

A kőmanók birodalmát és a Nagy Vulkánt (azaz a tűzkobrák birodalmát) egy 4-5 méter széles, 10-15 méter mély, elemi forróságú lávával „kecsegtető” szakadék választja el egymástól, s ez a halálos szurdok egészen a Két Forrás Hegyének irdatlanul meredek lábáig fut, így megkerülni nem lehet. Egyes részein viszont csak 2-3 méter széles, itt könnyűszerrel át lehet ugrani; néhány tűzkobra ugyan megnehezítheti az átkelést, ám ezek elől könnyen el lehet menekülni, mert eléggé lomha jószágok. (Sebességük mindössze 50 méter/kör; egy 12-es gyorsasággal már le lehet rázni őket, a lávafolyón túlra ugyanis csak kelleetlenül követik a betolakodókat, s végül vissza is fordulnak még a köves homokpart előtt.) Így juthatnak el a kalandorok a sziklás homokpartra (hacsak nem csónakkal jöttek Zátonyvárosból), amely egy nagyjából fél mérföld széles sávként húzódik végig a sziget északkeleti részén, s nyugati peremén a tűsziklák sorakoznak, keletről pedig a tenger mossa. A vulkánon való átkelés fáradságosra kimerítésére alkalmas helynek tűnik ez: sehol egy lélek, csak homok, és imitt-amott kisebb nagyobb sziklák; azt nem sejtetik, hogy a lábuk alatt - és a Két Forrás Hegye alatt is! - ördögi kis lények tanyáznak, akik már észrevették őket, és az első adandó alkalommal akcióba is lépnek.

Mivel a vulkánon való átkelés alaposan megviselte a kalandorok állóképességét és egészségét, nem botorság feltételezni, hogy végre pihenni fognak a friss levegőn, akár nappal legyen, akár éjszaka; a jobb passzban lévő karakterek talán elsétálnak néhány száz métert, felderítés céljából, egyesek elalszanak, elalélnak a kimerültségtől - akárhogy is, intézze úgy a KM, hogy *egyikük* hirtelen eltűnjön. Nem más történt, minthogy a kőmanók előmászta egyik üregükből - ezeket a homokban fekvő sziklák rejtik -, s elrabolták. Ha a kalandorok elég ügyesek, rájönnek, nagyjából mi történt, és utána indulnak valamelyik lejáraton keresztül (ezek a térképen x-szel vannak jelölve), vagy kicsivel később rájuk támadnak a manók, igen nagy létszámban, és rabul ejtik (nem megölik!) őket. További linearitást azonban senkire sem akarok ráerőltetni, állják hát itt a kőmanók birodalmának nyers leírása, s minden KM tegyen a saját belátása szerint.

A homokpart alatti üregek. Teljesen természetszerű, egyenetlen vájatok ezek, melyek fel s alá kanyarognak, egymásba bele-belefutva, 20-50 méter mélységig. Az x-szel jelölt helyeken meredek tárnák nyúlnak fel a felszínig, kijáratukat a parton található nagyobb kövek rejtik. Ezeken a göcsörtös lyukakon át merészkednek elő a kőmanók, hogy élőlényeket ejtsenek foglyul, illetve hogy néhanapján a nagy lávafolyó közelébe merészkedjenek felderítés céljából. Mindazonáltal ezek az üregek ennél még sokkal fontosabb feladatot is betöltenek: itt „születnek” a kőmanók. A tenger vize, amely keletről átítatja a sziklák repedéseit, kimos azokból bizonyos anyagokat, illetve lerak némi különleges sót, s ennek köszönhetően jön létre az a kőfajta, amely megfelelő körülmények között kőmanóvá fejlődhet. Ezeket a megfelelő körülményeket részben a kőmanók ellenőrzik és biztosítják, úgymond „keltető-sziklákat” tartanak fönt szerte az üregekben (c, illetve minden vonalka a falban). Az újszülött kőmanók 50-70 cm magasak és igen amorf, még szilánkos dögök, csak későbbi gondozás során veszik fel normális alakjukat. A keltető-sziklákból végszükség (értsd: harci helyzet v. szökési kísérlet) esetén a még „embrió” fázisban lévő manókat is elő tudják hívni - mindegyikből 3-at, 4-et -, hogy erősítést nyerjenek.

A lépcső. A homokpart alatti üreget egy csaknem másfél mérföld hosszú lépcső köti össze a Két Forrás Hegyében lévő manó-birodalommal - ez a lépcső természetesen felfelé vezet, be a hegy karsztvízes gyomrába. Az utolsó ötven méteren éles fordulatot vesz, kitágul, s beletorkollik a „trónterembe” (A). Még a fordulatnál van egy furcsa nyiladék is a falban, ez

táplálkozási helyül szolgál a manóknak - rendre követ esznek -, de mint ilyen, korántsem olyan kemény, mint a többi fal, s nagyon nagy erővel szinte már-már áttörhető.

A trónterem (A). Nagyjából 50 méter átmérőjű, mesterségesen kimunkált helyiség; csak 2-3 méter magas, és ez a roppant kiterjedésével szöges ellentétben álló tény igencsak furcsa hatást kölcsönöz neki. Körben oszlopok állnak, tömzsi kődarabok; a trón ugyancsak kőből van, de valamiféle csillámló anyag is keveredik benne, talán valamiféle kristály. Észak felé a „h” folyosón az idősebb kőmanók lakhelyére érünk, akik egyben az elit katonáknak is számítanak. (Fontos megjegyzés: a kőmanók különleges formájú és színű köveken, kövületeken kívül semmi mást nem gyűjtenek, még a megölt állatok és emberek csontjait, felszerelését is bedobják a folyóba, amely azokat menthetetlenül kisodorja az óceánba.) Ettől a folyosótól nyugatra nyílik a *magas terem* (i), melynek talapzata fokozatosan emelkedik, majd végül az „a” jelű lépcső, amely jó fél mérföld magasra visz fel, kivezet a „b” sziklapárkányra: ez a Két Forrás Hegyének északi oldalában van, és tiszta lelátás nyílik róla a Titkok völgyébe. (Tisztán látni a mindent átható, vibráló sötétséget...) A trónus mögött egy bösze nagy kő zárja el az utat a Kutakók barlangja felé, és bár ezek a lények nem veszélyesek a kőmanókra, a trón mögött mindig állnak örök, hogy vigyázzák a király biztonságát ebből az irányból is.

A küzdőtér (B). A trónteremtől csupán négy oszlop választja el ezt a majdnem ugyanakkora helyiséget, ahol a kőmanók az elfogott állatokat és kalandorokat gladiátorküzdelmekre szokták kényszeríteni, s jót mulatnak a halálos viadalokon, tudniillik nagyon murisnak tartják a vért, mint olyat. A küzdőteret délről már a barlangi folyó vize mossa, amely javarészt a Két Forrásból szivárog be, persze nem véletlenül: a kőmanók a vizet használják - mint egyetlen valóban hatásos eszközt - a tűzkobrák elleni védelemre és támadásra. Végig a folyóparton sorakoznak az átlagos kőmanók élő- és zabáló-helyei (f) is. Összesen körülbelül 25-30 kőmanó él a birodalomban; nem mintha túlságosan halandóak lennének, de a fiatalokat általában megeszik az öregek, s így a számuk csak lassan emelkedik - többet adnak a már igazán „életképesek” erejének ápolására. Egy átlagos kőmanó 130-150 centiméter magas, s majdnem ugyanilyen széles; megjelenésükben leginkább egy tömzsi sziklagólemre hasonlítanak. Szemük, fülük, orruk nincs - másként érzékelnek -, végtagjaikon pedig csak két ujjuk van. Ütések borzalmasan erősek, főleg az elit harcosaiké, akik ki is hegyezik ujjukat, így szúrni, vágni is tudnak velük. Az elemi mágiára majdnem teljesen immunisak, mentális pajzsuk pedig egy jó 15-20-as.

A kőmanók titka. Az első kőmanók természetesen - a tűzkobrákhoz hasonlóan - szintén Shub-Niggurath átka nyomán jöttek létre, de nem sokkal ezután egy egészen másik erő szervezte őket birodalommá: egy aquir. Ő még a mai napig is köztük él, az elrejtett „g” helyiségben, s innen irányítja telepátiával az összes manót. A kőmanók természetesen nem éreznek fájdalmat, s nincs asztráljuk sem, mentáltestüket viszont ez az aquir hozza létre és táplálja energiával. A manóknak van különálló öntudatuk, de mesterük bármikor képes felülírni ezt saját akaratával, ha ennek szükségét látja. A manók a foglyul ejtett és leölt élőlényekkel táplálják őt. Ez az aquir egyébként már halálosan unja az egészet, öröme mindössze a viadalokban és a tűzkobrák elleni háborúban teljesedik ki; ha tehát a kalandorok bejutnak hozzá, szívesen eltársalog velük, s talán elárulja nekik, hogy az aquir fővezért - feljegyzéseivel együtt - a démonok annak idején a Nagy Mocsár retkes közepébe vitték. Persze ezek után szívesen megöleti őket, mint mindenki mást.

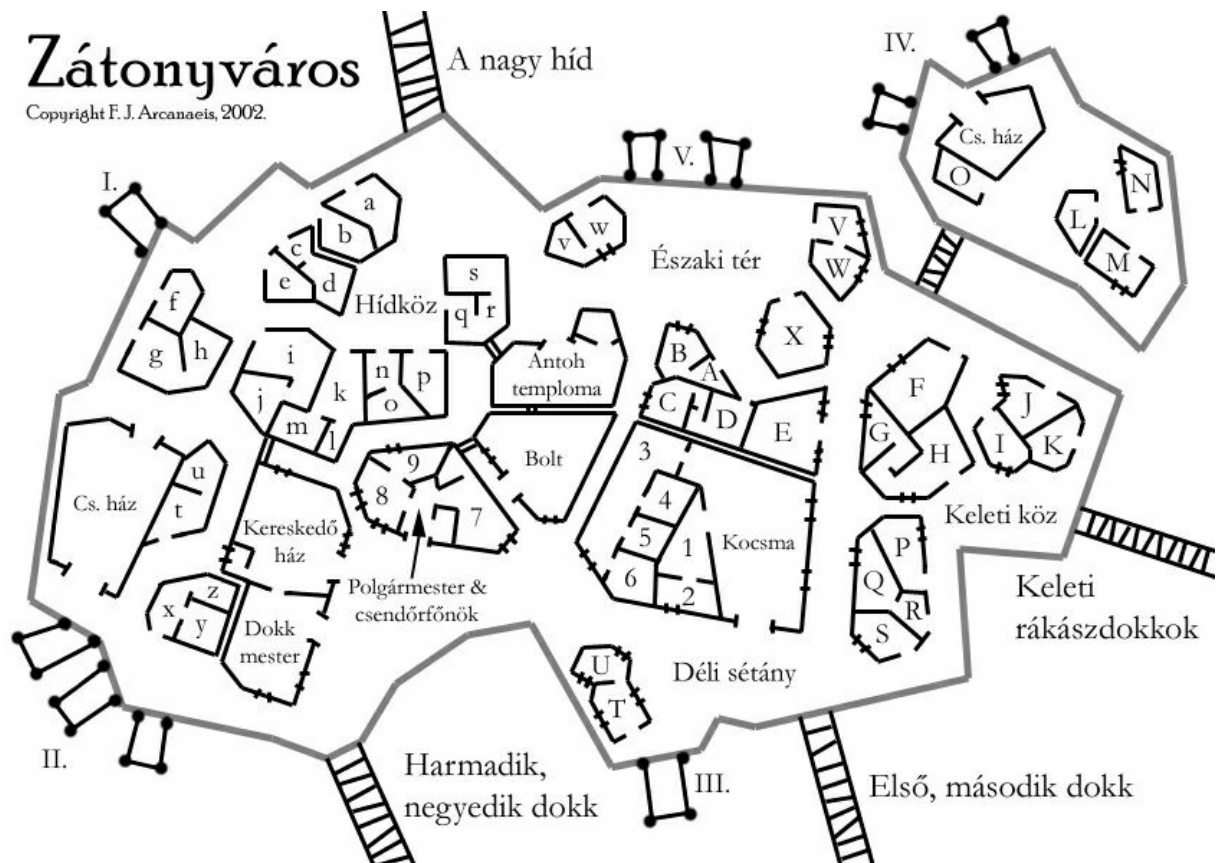
A börtön (e). A manók itt szállásolják el a leendő gladiátorokat, túl a gázlón, amely biztonságot nyújt nekik a tűzkobrák elől. Általában csak egy-két korcsabb manó vigyáz a

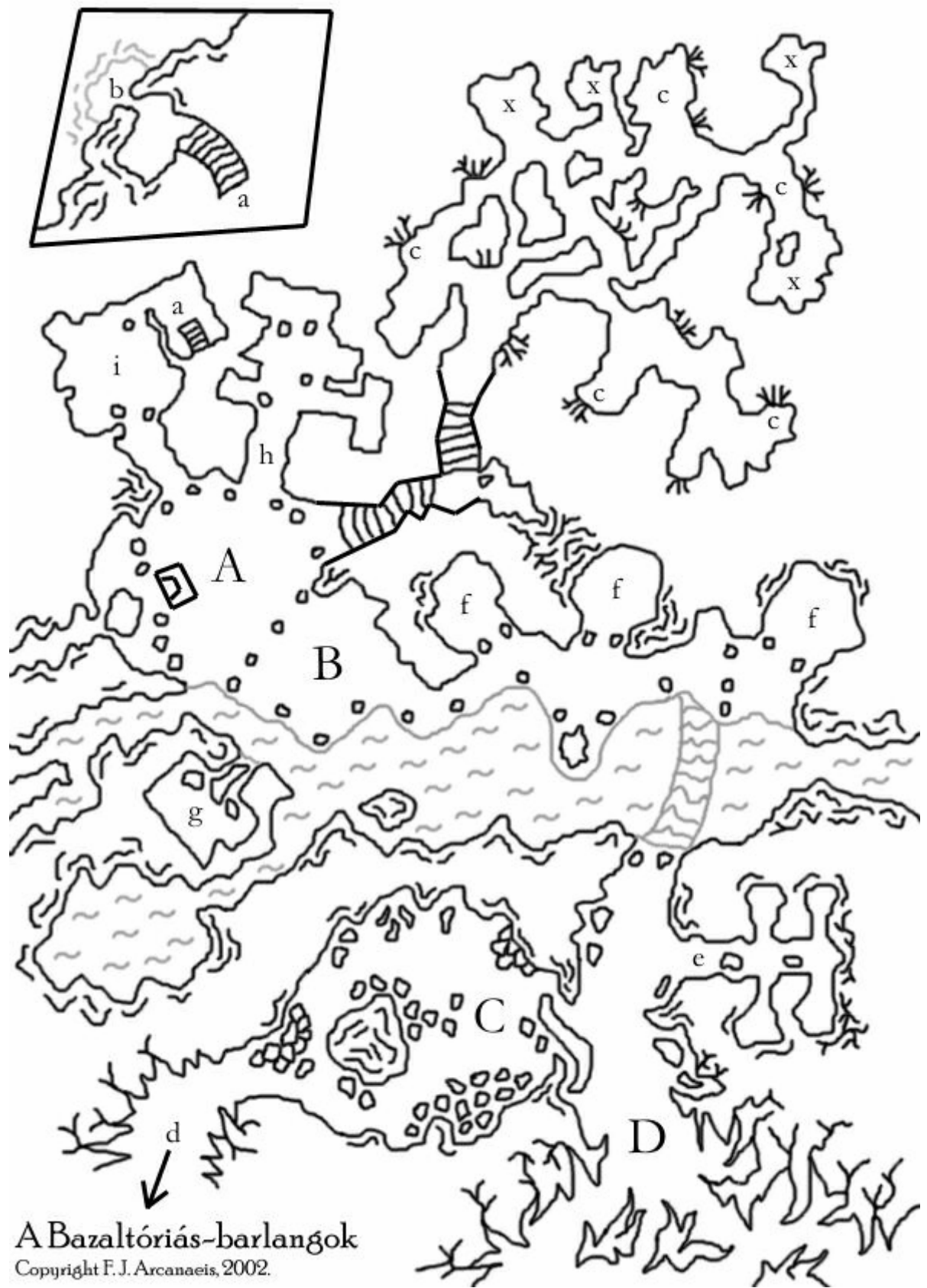
fogyokra - ilyen közel a Bazaltóriás barlangjához (C) és a vulkánjáratok bejáratához (D) ezt senki más nem vállalná el.

A kőmanók és a tűzkobrák háborúja a Víz és a Tűz párharcában teljeseedik ki. A tűzkobrák igyekeznek egyre több és több barlangot megolvasztani és elárasztani magmával, amelyben még a böszme kőmanók is könnyűszerrel feloldódnak, amazok pedig a Víz segítségével igyekeznek visszaszorítani és elpusztítani a tűzkobrákat - így léptek szövetségre a Kutakókkal is, akik ráadásul még zsákmányállatokkal is szolgálnak alkalmasint. A magányosan élő hatalmas Bazaltóriás *pártatlan* teremtmény: neki már nem árthat sem a Tűz, sem a Víz; mindkét fél retteg tőle és tiszteli őt. Mivel ő sem élőlényekkel táplálkozik (hanem kőmanókkal és tűzkobrákkal), esetleg a kalandorok is válhatnak vele néhány értelmes szót... (A „d” út kivezet a szabadba.)

Lény	Ép	Fp	KÉ	TÉ	VÉ	SFÉ	T/k	Sebzés	Sebesség	TP	Speciális
Ifjú kőmanó	15	-	35	60	115	2	3	k6	40(S)	50	Ld. a leírást!
Kőmanó	20	-	30	65	100	3	3	k4+2	50(S)	65	Ld. a leírást!
Elit kőmanó	35	-	25	70	85	4	2	k12	60(S)	90	Ld. a leírást!
A Bazaltóriás	145	-	40	100	65	6	2	k12+4	120(S)	350	Ld. a leírást!

Térképek:





A Fény temploma

Copyright F.J. Arcanaeis, 2002.

