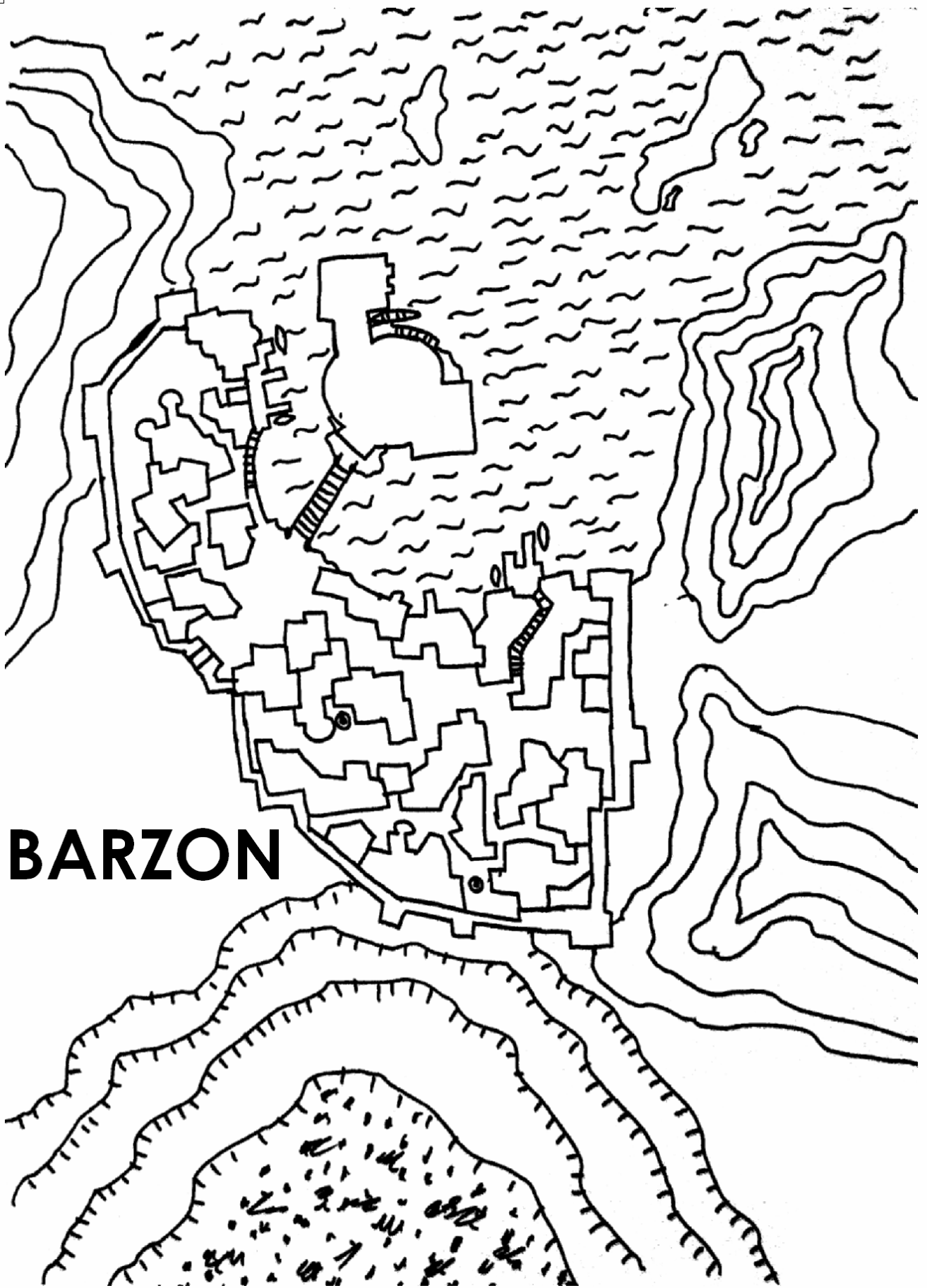


A Tengersék Urai

írta: Lux Gábor

Kard és Mágia háttér és kalandmodulok közepes szintű kalandozók számára

E.M.D.T. 12.



BARZON

A Tengerek Urai

írta: Lux Gábor

A borítót és a térképeket készítette: Lux Gábor

Tesztelte: Ács Gábor (Tyraxus Tharg, Varázsló 6 és Xulunder Khám, Harcos 5)
Fragó Kálmán (Gwyddion, Uthummaosz bajnoka, Harcos 8)
Fehér László (Licar del' Avellosz, Varázsló 8)
Izápy Gábor (Beriszto Akelisz, Mereszkan papja, Pap 7, Zaxtarosz Koernoi, Tolvaj 6)

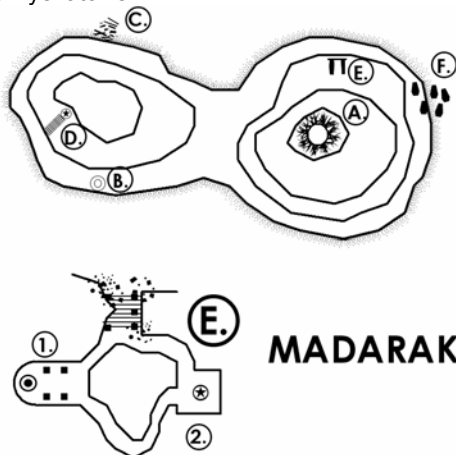
© 2009 by Lux Gábor. All rights reserved.

I. A nagyobb szigetek

A Madarak szigete

A Madarak szigete két, tengerből kiálló törmeléken sziklaszirtból és az őket összekötő természetlen földnyelvből álló pusztá, víztelen sziget. Több hajótörött átkozta már itt balszerencséjét és a részvétlen vizeket: egyeseket az alattomos zátonyok juttattak óriásrákok járta partjaira, másokat pedig átkok és rosszindulatú varázslatok, mert ez a hely fal nélkül is börtön, és hóhér nélkül is halálos ítélet. De azok, akik bátrak és ravaszak, megszabadulhatnak – vagy akár kincsekkel és tudással is gazdagodhatnak.

A sziget a sziklák repedéseiben fészkelő és a tengerben halászó sirályokról nyerte a nevét, de arról a hatalmas rúkh-madarról is, amely a magasabb köcsúcson vert tanyát. Minden nap 1:3 esélye van annak, hogy a rúkh visszatér távoli vadászportyáiról: egy nyávogó oroszlánnal, valamilyen nagy tengeri bestia ernyedt tetemével vagy (nagyon szerencsés esetben) egy kisebb hajóval. A szigeten tartózkodó karakterek nincsenek biztonságban, amíg az óriásmadár újra el nem hagyja birodalmát, és ha nem találnak megfelelő rejtékhelyet éles érzékei előtt, akkor könnyen a prédájává válhatnak. Ugyanakkor a partok nem kevésbé veszélyesek. Minden megtett útszakaszon 1:3 eséllyel 2d6 óriásrák támad a betolakodókra, és csak valamilyen trükk vagy nagy mézszárlás tartja vissza az éhes áradatot. A rákok félnek a nagytermetű lényektől, vagy akár azok árnyékától is.



Rúkh-madár: Sz 15+3; VO 17; Mozgás 20', repülés 80'; Tám 2*+13 karmok 2d8+3 és 13 csőr 3d8+3; +12/+8/+8; S.

Hp 109

Óriásrákok (2d6): Sz 3+2; VO 18; Mozgás 20'; Tám 2*+5 ollók 1d6+2; +5/+3/+3; S.

Hp	21	24	24
	18	20	20
	18	24	12
	24	20	19
	<u>21</u>	<u>19</u>	<u>21</u>
	24	26	16
	19	21	15
	16	18	25
	20	21	24
	25	22	19

A. A magasabb szirt tetején, egy sziklamélyedésben fészkel a rúkh. A fészek jókora faágakból és egészben idehordott facsemetékből áll; a fészekanyag közeiben elhullajtott toll és pihe. A szirtre felkapaszkodni elővigyázatosságot és jó felszerelést igényel: ha csak az egyik is hiányzik, Mászás próbát kell dobni vagy a karakter lezuhan (3d6 Hp).

B. A parti homok által félig eltemetett, hatalmas méretű rézketrec meggörbült maradványai. A díszes, rézpitykével vert alkotásban három vagy négy ember is elférne.

C. A parttól nem messze uszadékfa sodródott a sekély vízből kiálló sziklák közé (vigyázat, rákok!). A fa négy egyenesebb darabból és jó adag vegyes törmelékből áll. Közelebről megvizsgálva kitűnik, hogy az uszadék mellett tengerészláda vasalt sarka áll ki a homokból. Tartalma 700 at értékű borostyán.

D. A sziget oldalába vésett párkányok – valójában valószínűtlenül magas lépcsőfokok – sora vezet az alacsonyabb szirt árnyékában meghúzódó falifülkéhez. A kőorom alatt görnyedt, vigyorgó csontfejű bálvány gubbaszt: emberforma de idegen. A talapzaton történelemelőtti írás, amelyből Nehéz Jelek Olvasása próbával csak azt lehet kihüvelyezni, hogy valamilyen változásra utal; Hősies nehézség megdobása esetén kihüvelykezhető a pontos jelentése is: „A LÁTÁS MEGSOKSZOROZÓDÁSA”. Amennyiben valaki áldozatot mutat be a szobornak vagy meditációba merül előtte, Nehéz Kítartást kell dobni, vagy koponyája 1d8 véletlenszerű pontján keletkezett lékekben új szemek sarjadnak. A szemek 75% eséllyel halottak és vakok; minden látásra képes szem +2-t ad a karakter Megfigyelés képzettségéhez (végleges).

E. Megviselt romok a sziklák hasadékaiban: a tengeről nézve talán csak kőomladéknak látszana, de

közelebről előtűnnek az aprólékos faragott minták, s rajtuk túl a karcsú oszlopok tartotta csarnok. A vénséges-vén lépcsősor félig eltűnt a törmelék alatt, de a szögletes támvédek most is állnak, s kisebb nehézségek árán megmászhatók.

E1. Egy színültig telt kőkútnál végződő oszlopcsarnok. A víz tiszta és iható; a kút kávján ideogrammak (Nehéz Jelek Olvasása): „MÉLYTÁVOL”. A kúttól mellett az egyik oszlop tövében nehéz csontok halma és egy állatias koponya: egy majom csontváza. A csontváz egyik kezén vasbilincset és egy lánc csonkját viseli.

A csontvázhhoz tartozó szellem a kút mágiájának fogságában sínylődik: Oszori a Kúszó, egy félállati varázsló árnya. Oszori célja egyedül a szabadulás, s az, hogy helyet cserélhessen valakivel. Ezért aztán gátlástalanul hazudik a kutat megközelítőknél – könyörög és fűt-fát ígér, de esküi hamisak, s szomorú története rabságáról és „Argon gonosz papjairól” csupán kitaláció. Ha *mágia megszüntetése* varázslattal vagy más módon semlegesítik a kút varázserejét, fantomként ölt testet, és rögvest megtámadja a leggyengébbnek kinéző karaktert. Ha sikerül valakit megölnie, a két lélek helyet cserél, és Oszori gúnyos kacajjal elhagyja a termet. A kút a lelkek bebörtönzésén kívül egy másik funkcióval is rendelkezik (Oszori ezt is ismeri): a belévetett tárgyak parancsszóra a jövő tetszőleges pontjára küldhetők, de a termen belül.

Oszori a Kúszó, fantom: Sz 6**; VO 18; Mozdulás repülés 30'; Tám +6 testetlen érintés 1d8 + 2d4 Egs; Spec: anyagtalan, életerősívás, sebészfelfogás 5/+1, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra, fényérzékenység; +2/+5/+5; TG. Hp 38

E2. Nyirkos, boltozatos kamra; közepén egy szögletes kőhasábon durván megmunkált istennőszobor áll. A talapzat felirata a modern terrai nyelven szól: „A SZOLGA ENNI AD AZ ISTENNŐNEK, AZ ISTENNŐ ENNI AD A SZOLGÁINAK”. A szobor mutáns lithonnita: a mozdulatlanul várakozó kőbőrű szörnyűség közeli zsákmányt orrontva nyálkásragadós iszonyattá csúszik szét, és gumyszerű csápjaival támad a behatólókra. A kamra falaiból hamarosan előmászhatnak „szolgái” is: óriás százlábúak.

Mutáns lithonnita: Sz 7+2*; VO 18; Mozdulás 10'; Tám 2*+9 csápok 2d8+2 + megragadás; Spec álcázás (Nehéz Megfigyelés), megragadás, test immunis a zúzófegyverekre, és az elmét befolyásoló varázslatokra, csápok külön-külön levághatók (VO 14, 18-18 Hp); +7/+4/+4 Hp 45

Óriás százlábúak (16): Sz 1; VO 11; Mozdulás 20'; Tám +1 harapás 1d4 + méreg (Közepes, 1d6 Hp/1d6 Hp); +0/+2/+0; S.

Hp	8	6	4
	2	2	6
	7	2	1
	3	4	7
	6	6	7

A lithonnita legyőzése után feltűnik, hogy a talapzatban kisebb üreg található, amiben két drágakő (50 és 600 at) csillog. A „talapzat” valójában egy másik lithonnita, az üreg pedig fogakkal teli szája.

Mutáns lithonnita: mint fent, de Tám +9 harapás 3d4+2 + megragadás.

Hp 42

F. A tengerparti fővenyben vízmosza obeliszkok állnak, s egyikbe ezt a régi imádságot vésték: „ÓH ARSZINOI, VÉDELMEZZ MEG MINKET A TENGERTŐL, A TENGER HATALMÁTÓL, A TENGER LÉLEGZETÉTŐL, A TENGER HIDEGÉTŐL, A TENGER BOSSZÚJÁTÓL”. Ha valaki áldozatot mutat be a tengerparton és elmondja az imádságot, a rögtönzött szertartás pompájától és az imát elmondó ékesszólásától függően 10–40% esélye van annak, hogy az istennő egy mágikus erögömböt küld a vizeken túlról. A gömb beszállás után kívülről sérthetetlen, és közel egy órás út után Arszinoi szigetére szállítja a benne ülőket. 1:6 esélye van annak, hogy a rúkh visszatér és megtámadja a csillogó csodát – és ez teljesen biztos, ha nappal van és éppen a szigeten tartózkodik.



Arszinoi szigete

Az istennő világa immár elenyészett: a gazdag villák rózsavörös romoknak, a gondozott kertek vidámsága a bozót melankóliájának adta át a helyét. Még élnek a különös rikoltású futómadarak, és alaposan elszaporodtak az őket hajkurászó, falkában járó vad kutyák (1d6: 1-2 ellenséges, 3-4 semleges, 5 riadt, 6 szolgálatkész). A sziget teljes területén a régi idők romjai találhatóak: indákkal benőtt ösvények, lehasnyalt mellszobrok, dombokra kúszó lépcsősorok és mállott kőpadok.

Vadkutyák (4d6): Sz 1; VO 12; Mozdulás 40'; Tám +1 harapás 1d6; +2/+2/+0; S.

Hp	5	8	7
	7	7	3
	3	7	3
	5	3	7
	1	2	8
	4	1	5
	6	1	4
	6	2	7
	1	3	1
	2	3	2

A. Leromlott villák egy csoportja közepén hatemeletes, csillámló üvegtorony áll. Az épületek már csak illatos virágokkal és bogánccsal benőtt kőkupacok, de a zöld torony még viszonylag ép... Az alsó három szint egymásba roskadt; csak kötéllel, az éles peremeket elkerülve lehet feljutni. A IV. szintről körpárkány nyílik, kilátás a tengerre és a szigetre... az V. szinten rézsárga, fémes buborékok táncolnak, kipukkanva gyöngyöző nevetéssel tűnnek el. A VI. szinten áll Arszinoi szobra, s kezében bronzlapot tárt a következő jóslattal: „KI RAJTAM TÚLJUT, BÖRTÖNÉBEN LÁTVÁN, ARSZINOI KINCSET, ÍM MEGSZABADÍTJA”. A tereméből nem vezet tovább feljáró; ha valaki fel akar jutni a következő szintre, ki kell másznia az ablakokon és valahogy fel kell kapaszkodnia a toronysüveg kiálló üvegdíszre, majd onnan vissza egy nyíláson keresztül... A VII. szinten mindössze egy kis állvány áll, rajta két egymásnak illesztett zöld üvegkoronggal: de az üveget hajszálrepedés szeli ketté, és a virág, ami egykor itt lehetett, réges-régen eltűnt.

B. 18 vadkutya pihen egy kerámialapokkal kirakott, hasas terrakottaedényekkel díszített teraszos kert árnyékaiban. Ez a falka barátságos, és ha megfelelően közelednek hozzájuk, egy kis mauzóleumhoz vezetik a karaktereket.

Dumteh Baggamr mauzóleuma egy apró völgy árnyékaiban található, s egy elvadult virágoskert veszi körbe: földdel teli edények, indák és tölcséres virágkelyhek. A zár nélkül nyíló rácsos ajtón túl fekszik a fehér márványszarkofág, s benne a kincsek: Dumteh Baggamr arany halotti maszkja (500 at), karperecei (2*100 at) és aranyhúrú hárfája (200 at). Ha háborgatják ezeket a kincseket, a holttetem átkot mond a karakterekre: „Ahogyan ti elraboltátok azt, ami nekem drága, úgy rabolom el majd azt, ami nektek drága.” Az átok hatására a karakterek következő 1d3, a sziget elhagyására irányuló kísérlete balul üt ki: a hajók elsüllyednek vagy ellopják őket, a tutajok szétesnek, a partokhoz csalt hajók megfordulnak és elhajóznak.

Vadkutya (18): Sz 1; VO 12; Mozgás 40'; Tám +1 harapás 1d6; +2/+2/+0; S.

Hp	4	5	2
	7	4	6
	3	8	2
	7	7	7
	8	3	2
	5		
	1		
	3		

C. 14 vadkutya. Teraszok emelkednek egy lankás dombra, kis kertek és pihenők sorát képezve egy nehéz, fűszeres illatú ligetben. A fák illata balzsam: a központi kertben tökéletes, bár kissé vöröses árnyalatban tartósított holttestek csoportja áll korábbi ékeikkel feldíszítve, akárha társalgás közben érte volna őket a vég. A holtak mintegy 4000 at értékű kincset hordoznak, de a rajtuk nyugvó átok miatt ez a kincs elviselhetetlen teher annak, aki elvinné – már 500 at-nyi érték is alig cipelhető el, és ha a karakter nem dob Nehéz Akaraterőt, visszatér, hogy maga is részese legyen az örök elmúlásnak. Nap-szálltakor és alkonyatkor holtak szellemei járnak a ligetet: velük szóba állva visszakönyöröghető a karakter élete, és talán egy-két, immár átokmentes ékszer is, ha a kérés kellően tiszteletteljes.

Vadkutya (14):

Hp	1	2	1
	5	6	1
	2	8	5
	3	5	8
	7	7	

D. Egy kisebb kikötőváros elhagyott, virágos indákkal benőtt romjai – félig már elnyelte a nyugodt vadon, de az égszínkék, megrepedezett kupolák és az aranszínnel festett párkányok maradványai még állnak... Az utcákon járva 1:3 eséllyel 1d4 gyilkos inda támad a karakterekre. Ezek a növényi szörnyűségek nem különböztethetők meg a falakon tenyésző liánoktól, és hozzájuk hasonlóan apró virágokat vagy 1d3 kis, kerek gyümölcsöt hordoznak. A virágok 1:3 eséllyel andalító, 1d3 körön belül álmod hozó párákat lehellenek (Közepes Kitartás); a gyümölcsök 1:3 eséllyel gyógyító hatásúak és egyenként 1d4 Hp-t adnak vissza.

Gyilkos indák (1d4): Sz 4+2; VO 15; Mozgás 20'; Tám +6 inda 1d6+2+megragadás, Spec fojtogatás 2d6/kör; +6/+3/+3; S.

Hp	25	25	25
	24	30	29
	32	33	24
	21	17	30
	25	25	25

D1. Alacsony, épségben megmaradt szögletes épületek a kikötő mellett, köfelirat: „BATRAKHEIÁSZ RAKTÁRAI”. A láncokkal lezárt kettős vasajtó mögül láncsörgés, csoszogás hangjai szűrődnek ki. Bent méretes fakadokban sós lében óriásbékák puffadt testei úsznak. Batrakheiasz groteszk, hájas alakján nehéz láncok, vaksin csoszog raktárhelységében, de a karakterek közeledtét érezve feléjük fordul. Legyőzve a holttest fekete kásává olvad, majd 5d8 gyilkos béka szörnyű áradatává.

A raktárkomplexum egy nyolcszögletű termében Tsathoggusz oltára előtt zsírkó tégelyben gyógyító balzsam áll: 1d4+4 dózisra elég, egyenként 1d8 Hp gyógyerejű, de használatonként 20% eséllyel zöld bőr.

Batrakheiasz: Sz 6; VO 17 (láncok); Mozgás 20';
Tám +6 láncok 1d12; Spec ½ sebzés a szűrőfegy-
verektől, lassú, immunis a hidegre és az elmét befo-
lyásoló varázslatokra; +5/+0/+2; KG.
Hp 33

Gyilkos békák (5d8): Sz 1+1; VO 12; Mozgás 10';
Tám +2 harapás 1d6+1; Spec 20' ugrás +2;
+3/+1/+1; S.

Hp	6	6	9
	8	5	8
	4	7	5
	8	9	3
	2	5	8
	7	9	9
	7	6	2
	2	9	9
	8	3	6
	4	2	3
	4	5	
	5	8	
	4	9	
	3	2	
	7	8	

D2. Az egyik piactér. Nyitott ajtó vezet egy lefelé menő lépcsősorhoz és egy ősi borospincéhez, majd egy járat egy fölfelé vezető, nehéz kővel megterhelt csapóajtóhoz (Közepes Erőpróba). A csapóajtón túl hétszögletű torony üres belseje; lőrések és egy meghasadt tükör. A tükörben a toronyhelység díszes és ép: a karakter mögött kis asztalon aranyládika, a falon két, egymást keresztező szablya, egy faragott fatrónus mellett pedig borral teli zöld üveg-edény.

A tükörben látott tárgyak megragadhatók és elrakhatók, ha a karakter akkor nyúl értük, amikor látja őket. Legegyszerűbben a legegyszerűbb módszer működik: ha a karakter túl komplikáltan próbálja megszerezni a kincseket, könnyen a tükör másik oldalán találhatja magát! Az aranyládika tartalma 1100 elektrum, önmagában 600 aranyat ér; az egyik szablya +1-es, a másik -1-es, de csak egyszerre használhatók, és minden csata elején véletlenszerű, hogy a karakter melyiket húzza; ami meg a bort illeti, hősiesség itálának megfelelő hatással rendelkezik.

D3. Szabadtéri, romos amfiteátrum; esténként kígyódémon, 45 csontvázból és 4 árnyból álló társulat előadásai. A démon vendégszereplőket keres Daszküréné és Memphidor valamint különféle statiszták szerepére egy saját rendezésű improvizatív darabhoz. A cselekmény különös, de amíg a karakterek nem veszítik el a lélekjelenlétüket vagy nem követnek el valami égbekiáltó tuskóságot, a részvétel semmiféle ártalommal nem jár. A színészkedés színvonalától függően a jutalom lehet egy rakás kincs (személyenként egy tétel a kígyódémon vagyonából a lenti táblázat szerint), a kikötő egy rejtett raktárban vesztegelő önműködő evezős bronzhajó parancsszava, vagy egy ingerült parancs, hogy tűnjenek a színpadról! Ha a teljesítményük elviselhetetlenül rossz, akkor természetesen a démon megtámadja és megöli őket. Kincsek (Daszküréné és Memphidor játékosai az a), többiek a b) oszlop szerint, 1d20; minden tételből csak egy van):

a)	b)	Kincs
1	1-4	100 elektrum
2	5-8	100 elektrum
3	9-11	200 elektrum
4	12-14	300 elektrum
5	15-17	300 elektrum
6-7	18	500 elektrum
8-9	19	+1-es nyílvesztők (10 db)
10-11		+1-es nyílvesztők (10 db)
12-13		+2-es nyílvesztők (10 db)
14-15		+2-es nyílvesztők (10 db)
16-17	20	védőköpeny +1
18-19		+3-as hosszúj (aranyhúrral)
20		mérgek töre

Kígyódémon: Sz 8+3*; VO 22; Mozgás 20'; Tám +11 harapás 3d4+1 + méreg (Nehéz, 2d6 Egs/2d6 Egs); Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és az elektromosságra, ½ sebzés a savtól és a tüztől, varázslatellenállás 13, sebzésfelfogás 5/+1, méreg, bűvös tekintet (*személyi bűbáj*, Közepes Akaraterő), varázslatok, démonidézés (25% Szét leánya); +9/+9/+9; KG.

Varázslatok: 1: 4, 2: 4, 3: 3; NF 13+szint; 1: kisebb illúzió*2, önmegváltoztatás*2; 2: illúzió, hasbeszélés, láthatatlanság, tükörkép más, 3: hallucináció területe, nagyobb illúzió, sugallat.

Hp 69

Csontvázak (45, ebből 10 a társulat, 20 a kar és 15 a segéderő): Sz 1; VO 13; Mozgás 30'; Tám +1 szablya 1d6; +2/+0/+0; S.

Hp	7	1	4
	3	5	4
	5	6	2
	7	7	1
	3	8	4
	3	3	6
	1	7	2
	3	8	6
	1	3	1
	6	4	4
	2	3	6
	5	6	8
	1	4	5
	2	2	8
	1	8	1

Árnyak (4): Sz 3*; VO 13; Mozgás repülés 30'; Tám +3 érintés 1d6 Erő; Spec anyagtalan, sebzésfelfogás 5/ezüst, erősívás, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre; +1/+3/+1; KG.

Hp 11
18
11
11

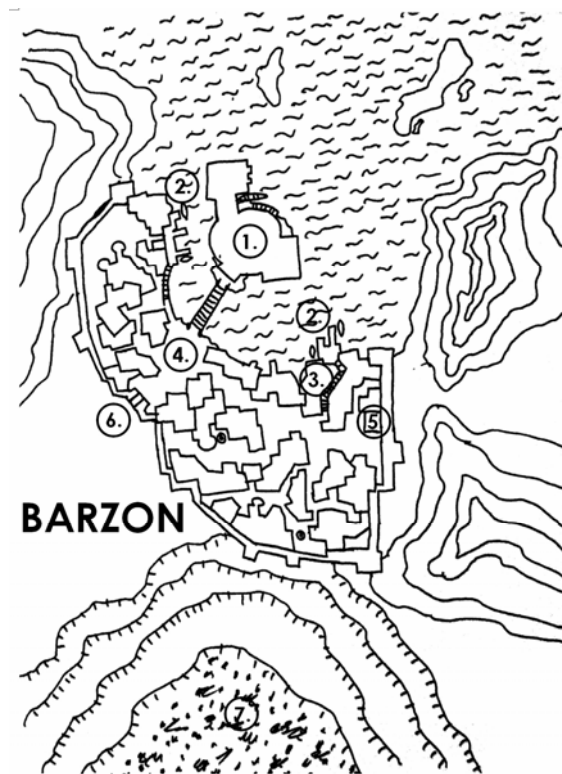
D4. Sztélé egy elfeledett udvarban – az utcáról megpillantható – egy baljós csuklyás alak képével és egy felirattal: „ÖNMAGÁBAN S FAKULTAN LÉP, A ZÖLD REALITÁS SZIGETÉRE, S OTT ÁLL ÖRÖKKÖN, LÁTATLAN IDŐKÖN, SZÉP ARSZINOI EMLÉKÉRE”. A sztélé körül kormossá égtek a falak, rajtuk fehér kontraszttal emberi alakok körvonalai. Semmi más nem maradt itt.



Barzon szigete

Fomalhaut világán a hatalom számtalan formában jelentkezik: egyszer az emberekben lakó önérdekre apellálva éri el céljait, másszor nyers kényszerként jelentkezik. Az isteni erejű teremtmények imádata bármelyik absztrakt végletben megnyilvánulhat, s közöttük is vagy tucatnyi változatban: a megoldások száma legalábbis eléri az istenekét. Az istenek hatalma azonban (és magunkhoz hasonlóan tőlük sem vitatható el a jog, hogy saját érdekeikkel összhangban cselekedjenek) nem egyszer nagyobb hasznára van közvetlen szolgálóknak, mint a hívek tömegének – vagy, mint néhányan mondják, maguknak az isteneknek. Így volt ez Barzonon, egy kicsiny sziget nem sokkal nagyobb birodalmában...

Barzon hegyláncok tagolta fennsík-vidék a tenger színe fölött: fűrészkes vonulatok és mély völgyek váltakoznak egymással, s távolról nézve mintha legyőzhetetlen fekete falak magasodnának a habok ostroma fölé. A szigeten csak két ponton biztonságos kikötni: egy védett északi öbölben Skei („Égbeli Dicsőség”) városának falai alatt, és egy nehezen megtalálható, még nehezebben megközelíthető déli szoros végén, ahol Modax („Hatalmas Pajzs”) erődje áll. A sziget körüli vizek biztonságán a szigetkirályság hadigályája, a Mesk („Fennsőséges”) őrök: kapitánya, egyben a barzoni fegyveres erők parancsnoka, a rideg Denna Swaura. A Mesk minden, a sziget környékére vetődő hajót feltartóztat.



Barzon völgyeiben különös virágok nyílnak, s illatuk nyugtalan álmot hoz arra, aki közöttük jár (Kitartás). A fűborított lejtőkön vadjuhok csapatai legelésznek: a Repülő Istenek kedvük szerint prédálják őket. A birodalom fővárosa Skei, egy magának való városállam: ívelt hidakkal összekapcsolt, kevély és szélostromolta toronyházak magasán az öböl felett:

a színtelen, ősi beton szürkességét csak az erkélyajtók fonott sárga-fekete függönyei és az egyik-másik ablak mögül előtűnő növények zöldje töri meg. A város utcái élettelenek. Minden mozgás a tornyokban zajlik – többségük egy-egy nagycsalád lakóhelye. Skei teljes lakossága 600 személy, s ebből 90 katona. Vezetőjük Denna Swaura, egy amazon származású, zöld szemű, vörös hajú harcosnő: hidegszívű, dogmatikus és nagyon hatékony.

Reguláris katonák (60): Harcos 1; VO 15 (gyűrűvért, nagy fapajzs); Mozgás 30'; Tám +1 lándzsa 1d8+2; +2/+0/+0.

Hp	1	5	4
	3	10	3
	7	2	7
	8	3	8
	2	6	4
	9	1	2
	6	1	3
	6	8	5
	7	1	1
	4	5	8
	2	10	4
	3	4	3
	8	2	9
	3	4	9
	6	4	5
	1	9	5
	3	6	10
	1	2	5
	3	1	5
	2	4	4

Képzett katonák (30): Harcos 2+1; VO 16 (gyűrűvért, nagy fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 lándzsa 1d8+3 vagy +3 rövidíj 1d6; +4/+1/+1.

Hp	15	10	10
	12	17	8
	8	15	15
	16	6	14
	11	18	5
	10	10	15
	12	17	6
	20	14	10
	11	13	13
	11	13	13

Denna Swaura: Harcos 4; VO 17 (lánging, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +6 fattyú kard 1d10+4; +5/+2/+2; 15/13/14/12/13/10; TS.

Hp 31

A sziget déli csücskén álló kis toronyerőd, Modax helyőrsége további 30 katonából áll. Ezek a harcosok lojálisabbak Svanth Dorl Főkereskedőmesterhez mint Skei polgáraihoz, és a harcban is jobb képességekkel rendelkeznek.

Modax katonái (30): Harcos 2+2; VO 17 (gyűrűvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 lándzsa 1d8+4 vagy +4 rövidíj 1d6; +5/+2/+2.

Hp	16	11	11
	17	14	18
	23	9	13
	17	13	11
	16	17	22

17	15	18
16	16	13
11	20	12
21	9	8
18	15	19

17	15	30
31	29	29
16	19	28
26	28	13
11	22	24
31	20	20
32	22	
25		
19		
30		
26		

Barzon szorgos kézművesek civilizációja, akik háncsfonatokat és élénk színű falikárpitokat készítenek a Repülő Istenek, a Főkereskedő-mester palotájának egy üres szárnyában fészkelő óriásdarazsak lábaiból, szárnyaiból és kitinpáncéljából. A Repülő Istenek minden idegent megtámadnak, aki nem tartózkodik a birodalom katonáinak társaságában; továbbá elhurcolják mindazokat a bűnösöket, akik gondolatlanul, szóval, cselekedettel vagy mulasztással káromolják titokzatos Céljukat. A Fölemelkedés Ünnepe a Repülő Istenek tömegesen ereszkednek alá az égből, és ízekre tépik a Skei közepén álló betonkoloncokhoz láncolt kémekeket és eretnekeket. Időnként egyik vagy másik átrepül a város lábánál álló zöldes árnyalatú pusztulat fölött, és életelenül hullik a kő törmelékre. Ekkor a város alattvalói az istenségeknek kijáró tisztelettel visszacipelik Skei falai közé, majd szentséges Páncélját különböző dísz tárgyak készítésére használják.

1. Csillagtörő palota: A barátságtalan kerek erődítmény, bár lényegesen fiatalabb a város betontornyainál, már az enyészeti félreismerhetetlen jeleit mutatja. Az egész északi szárny lakatlan, és csak az óriásdarazsak élnek benne ahogy azt Céljuk megköveteli; ugyanakkor a komplexum fennmaradó részében is üres termek és kihaltan visszhangzó előcsarnokok váltogatják egymást. A szél üvöltése betölti a tereket, és állandó a kellemetlen hideg. A katonákon és Denna Swaura parancsnokon kívül csak Svanth Dorl és két rabszolga-felesége él itt.

A vörös arcú, köpcös Főkereskedő-mester vasok szőrmepalástot visel és hatalmas jeléül egy nehéz fémbotot hordoz. A birtokában található *darázsirányítás kockája*, egy ősi technológiai eszköz segítségével telepikus erővel képes irányítani a Repülő Isteneket. Legfontosabb aktuális célja Skei cselelőszámú elijének megtizedelése a következő Felemelkedés Ünnepe (a pontos időpont a karakterek érkezésekor T -1d4+1 nap). Svanth Dorlnak egy xenofób seggfej, akinek kevés kedvesebb szófordulata van, mint a „Darázseledellé aprítani őket!”, mindazonáltal *ebben a pillanatban* pont kapóra jön neki egy csapat veszélyes kém és eretnek érkezése, akik aztán minden bizonnyal visszaélnék a sziget vendégszeretettel.

Svanth Dorl díszes, ám üres lakrészét két feleségével, Urával és Izzémiával osztja meg. Ez a fekete hajú, sötét tekintetű, unszimpatikus testvérpár a maszlag (egy addiktív és erősen butító drog) gyakori fogyasztásának köszönhetően gyenge szellemi képességekkel rendelkezik; lényegében soha nem mozdulnak ki innen.

Óriásdarazsak (36): Sz 5; VO 15; Mozgás 10'/repülés 60'; Tám +5 fullánk 2d4 + mérgező (Közepes, permanens bérulás); +4/+1/+1; S.

Hp	15	26	12
	21	21	25
	16	32	27
	30	16	25

Svanth Dorl Főkereskedő-mester: Tolvaj 2+2; Kezd +6; VO 14 (Ügy, palást); Mozgás 30'; Tám +3 bot 1d6+3 vagy +3 tör 1d4+2 + mérgező (Közepes, permanens bérulás); +2/+5/+2; KG; *láthatatlanság itala**2.

Hp 13

Mélyen a Csillagtörő palota alatt nyugszanak Barzon régi királyai egy nyirkos kripta csarnokban, amely majdnem olyan nagy átmérőjű, mint a palota központi része. A hét szarkofágból négyet valakik feltörték, s most fekete víz tölti meg őket. A többi három:

a) Auska: rothadó csipkébe öltöztetett, hegyes fogú, szottyadt múmia-asszony, undok szag. Mind a vámpírok, mind a múmiák egyes vonásaival rendelkezik (de az itt fel nem soroltakkal nem!). Kincsek: 300 at aranydiadém, 500 at drágaködoboz, *invokáció gyertyája* (gonosz), *rettenetes rothadás talizmánja*.

b) III. Barzon: feketére aszalódott, posztóba-
penészbe burkolózott sárga-bolyhú jelenés. Zombi, a penész sárga penész. Kincs: 60 at ezüstnyaklánc, 500 at dinoszauruszfogból faragott +1-es tör, *betegség gyógyítása ital*, *ESP olaja*.

c) IV. Barzon: sűrű, csillámló kulimásszá olvadt (fekete puding); kincsei megsemmisültek.

Auska, múmia-vámpír: Sz 7+2***; VO 18; Mozgás 30'/repülés 40'; Tám +9 karmok 1d6+6 + 2d4 Egs + rothadás (Kitartás, heti 1d6 Erő, Egs, Kar) vagy +9 harapás 1d6+6 + 2d4 Egs; Spec sebészfelfogás 10/+2, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra, tűzérzékeny (-2 mentő, +1/kocka), uralom (Nehéz Akaraterő, csak táplálkozásra használja); +7/+4/+7; KG.

Hp 43

III. Barzon, zombi: Sz 2+1; VO 12; Mozgás 20'; Tám +3 fojtogatás 1d8+1 + penész; Spec lassú, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra, Sárga penész (15 Hp, Közepes Kitartás, 1d6Egs/2d6 Egs); +4/+0/+1; S.

Hp 5

IV. Barzon, fekete puding: Sz 10; VO 13; Mozgás 20'; Tám +10 kocsonya 4d6; Spec kocsonya, immunitások, éles fegyverek kettőosztják; +7/+3/+3; S.

Hp 40

2. Kikötő: Két többé-kevésbé azonos kikötő a város árnyékában. Mindkettőt egy-egy négyfős osztag őrzi – három képzett katona lándzsával és íjjal, egy kúrttel. A kikötőben horgonyzó lélekvesztők nem bírnak a nyílt tengert, és csak az öbölben való halá-

szatra használják őket. Egyedül Ullkmaran, a Poliarcha rendelkezik egy erősebb bárkával, a Mesket pedig nem itt, hanem a palotánál kötik ki.

3. Ullkmaran, a Poliarcha lerakata: A fennsíkon egy, a sziklafalba vágva négyszintű építmény. A legfelső szint az örök, az ezalatti a poliarcha és rabszolgalányainak lakrészese; a középső raktár, az alsó kettőt nyirkossága miatt nem használják. Az épületnek a fennsíkról és a kikötőből is van bejárata; nappal az alsó, éjjel mindkettő lakat alatt van (de a padlástérbe nyíló csapóajtó ekkor is nyitott).

Ullkmaran, a Poliarcha Mung ügynöke ezen a szigeten, a darázskereskedelem közvetítője. Különbözőféle darázsalapú termékekkel, köztük darázméreggel üzletel, a külvilágból pedig élelmet, szövetet és bort importál. A városban nincs hatalmi bázisa, ezért jól védhető otthonában 12 külhoni testőrt tart, s háztartását nyolc rabszolgájára (köztük 6 süldő lányra) bízta, és soha nem válik meg lézerpisztolyától. Elsősorban a Főkereskedő-mesterrel fenntartott üzleti kapcsolatának stabilitásában érdekelt, ezért az első adandó alkalommal elkábítja és a hatóságok kezére adja a hozzá forduló karaktereket. Ullkmaran kincseit a raktár egy zugában rejtette el; jelenleg 600 et, 600 at és 10 adag darázméreg található a kicsiny, könnyen kimenekíthető ládjában.

Ullkmaran, a Poliarcha: Tolvaj 5; Kezd +7; VO 15 (bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 rövidkard 1d6 + méreg (Közepes, permanens bénulás) vagy +6 dobótör 1d4 + méreg vagy +6 lézerpisztoly 2d10+ (3 tartalék tár); +3/+7/+1; 11/18/15/14/9/7; SG.
Hp 26

Testőrök (12): Harcos 3; VO 16 (láncing, nagy fapajzs); Mozgás 30'; Tám +3 csatabárd 1d8; +3/+1/+1.

Hp	22	14	19
	22	17	5
	21	25	
	15	21	
	17	25	

4. Főtér: Poros, barátságtalan, szeles tér. Közepén egy régi köemelvény áll a viharvert betonkolonc körül. Négy oldalán összesen nyolc láncot rögzítettek a baljós alkalmatosságba ágyazott vasgyűrűkhöz. Ezen a helyen adják át a város doktrínái ellen vétkezőket a Repülő Istenek haragjának.

5. Vendégház: Roskadozó tetejű, döngölt padlós, földszintes ház. A pusztá földön kívül semmiféle berendezése nincs, aajtaja csupa rés ócskaság. A Barzonon tartózkodó idegenek csak itt alhatnak, mégpedig egy tízfős katonai osztag (képzett katonák) nyílt felügyelete alatt. Az osztag mindenhová máshová is elkíséri a karaktereket, saját érdekükben is – nehogy a Repülő Istenek megtámadják és felfalják őket. Bár az örök nem bőbeszédűek és még csak véletlenül sem előzékenyek, a helyi szokásokról és a lehetséges kihágásokról jóelőre tájékoztatják a karaktereket.

6. Kapuk: Skei keskeny kapuját mindig 10 reguláris és 5 képzett katona őrzi. A kapurostély mindig zárva van, a keskeny, kanyargós hegyi utat pedig két

balliszta vigyázza. Az út a sziget virággal teli völgyein keresztül Modax erődjébe vezet.

7. Pusztulat: Ezt a zöldesen csillámló törmelékkal borított fenekű krátert a darazsak általában messziről elkerülik, bár néhány kiszáradt tetem ott fekszik az alján (a kráter törmelékének szálló pora emberre veszélytelen, de a darazsaknak halálos méreg). A törmelékből meggömbült, ősrégi fémroncsok állnak ki. A roncsok között kutatva a karakterek 1d3 lapos, szögletes fémkasztit találhatnak a lemezbe ütött ΔIA (DIA) felirattal. A dobozok tartalma diambroid, egy erős robbanóanyag; 6d6 Hp sebzés, de 1:6 eséllyel a doboz olyan rossz állapotú, hogy a legkisebb ütődésre bekövetkezik a detonáció.



Armul Urthag szigete

A hatalom istenekké teheti az embert: hogyan más-hogy nevezhetnénk egy hatalmas hőst, aki egy egész hadsereggel képes szembeszállni? De a hatalom istent csinálhat a szörnyetegekből is, és kevés dolog van, ami ennél veszélyesebb: a hatalom növekedtével eltűnnek a gonosztettek elkövetése előtt álló korlátok és gátak. Így uralkodik Armul Urthag vámpírnagyúr az emberek fölött, ahogy azok uralkodnak az állatok fölött: éjjel előbújva bevehetetlen tornyából kedve szerint issza a gyengék és tehetetlenek véréit.

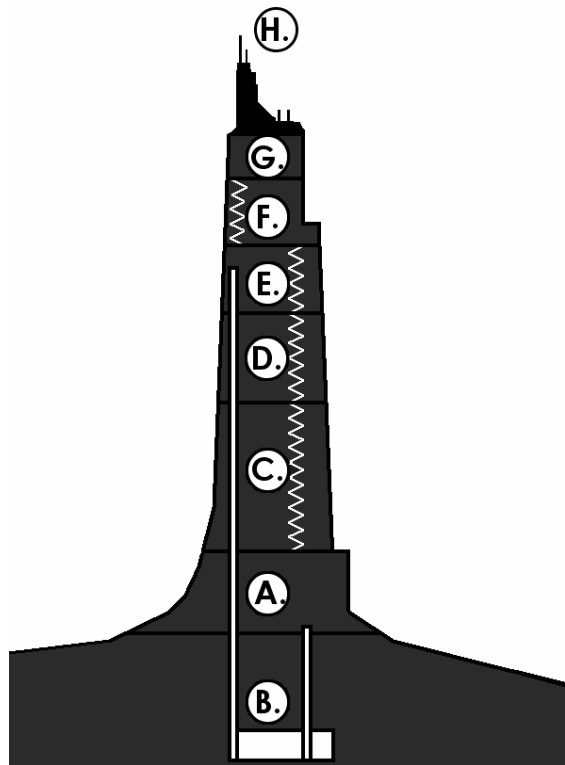
Armul Urthag szigetét dús növényzet fedi: parttól partig terjedő őserdők, ahol mindenféle állat és madár megél. Az egyetlen kivétel a sziget nyugati végének halott világa, ahol a dzsungelből kiemelkedő kopott kődombokon csak a futkározó gyíkok és a legmakacsabb cserjék lelnek táplálékra. Az őserdő közepén gyűjtögető és vadászó életmódot folytató, félték törzs kicsiny faluja áll; mivel gyávák és békések, csak a fák fölé emelkedő füst árulja el jelenlétüket. A bennszülöttek közül sokan néznek ki soványan és betegesen, mert Armul gyakran csillapítja szomjúságát. A szigetlakók, akik valaha az egész szigetvilág és egy ma már romos kisváros urai voltak, a vámpírnagyúr érkezése óta visszasüllyedtek a primitív életbe és a kihalás szélére kerültek: nem segít rajtuk sem a rejtőzés, sem a vérivó szörnyeteg babonás imádata.

Armul Urthag erődje a kihalt dombok fölé magasodó, Fomalhaut régi ciklusaiban emelt betontorony. Bár az építmény alaposan megkopott, s a zuzmóktól szürkészöld színt kapott, olyan erős, hogy akár egy atomrobbantás erejét is átvészelné. A torony tövének két bejárat található (**A.** és **C.**), a terasz szintjén, a csúcshoz közel pedig borostyánsárga üvegpáncélba ágyazva egy harmadik fémajtó (**F.**). A torony tetején álló antennák és műholdtányérok erdejében (**H.**) egy további, rejtett csapóajtó található, ami Armul vezérlőtermébe vezet, ezt azonban szinte lehetetlen kívülről felfedezni.

Ha Armul tudomást szerez arról, hogy idegenek hatoltak be a tornyába, egy meta-droidot küld az elpusztításukra, ha a gépesített szörnyűségek által lépcsőkön vagy lifttel elérhető szinten tartózkodnak. Mivel a **C.** és **E.** szint közötti csigalépcső túl szűk,

az **A.**, **C.** és **D.** szintekre nem tudnak eljutni. A vámpír saját védelme érdekében lézerfegyverére és természetes képességeire támaszkodik: ha lehet, megkísérel elkapni és átállítani egyik ellenfelét, aki nek segítségével aztán csapdába csalja a többieket is. Armul csak éjjel hagyja el hajlékát, de ha vadászatra indul, a dzsungel sötét káoszában érzékelhetetlen és megállíthatatlan.

ARMUL URTHAG



A. A torony aljánál alacsony, szabálytalan bejárat tátong, amin egy nyirkos pincehelységbe lehet bekúszni. A padlót törmelék borítja, a bejárat közelének hűsében pedig zöld liánok és légygyökök sarjadnak. Egyetlen levezető út van, egy kerek kút aknája, amelynek oldalába fémfokokat illesztettek (1:3 eséllyel az egyik megadja magát egy nehéz karakter súlya alatt). A liftakna áthalad a szinten, de itt ez csak a fal domborulatán látható.

B. A torony alatti kerek irányítóterem fekete, maszszív gépezetek, szögletes irányítópanelek, különös fémtükrök és vak üvegszemek százainak gyűjteménye. A gépek csendesek és élettelenek; az energiaellátást egy központi kapcsoló szabályozza, amely egyben a liftet és nyitóberendezését is életre kelti. A kapcsoló használatakor 1:6 esély van rá, hogy a magasban aktiválódik a torony egyik védelmi rendszere (1d6, egyes hatások elkerülésére időszakonként mentődobás dobható), valamint az építményt 150' sugarú erőpajzs veszi körbe. A hatások nem érvényesülnek az erőpajzsban belül.

1 – Szupermagnetikus: a szigeten található vastartalmú fémtárgyak ellenállhatatlan erővel hagyják el eddigi helyüket és vágódnak az erőpajzshoz.

2 – Hősugár: ez a koncentrált sugár olyan erejű, hogy percek alatt lángra lobbantja az őserdőt. Mivel a sugarat a törzs faluja mellé kalibrálták, jó eséllyel az összes szigetlakó a lángok martalékává válik, de jó esetben is elveszíti otthonát és minden tulajdonát.

3 – Hipnotikus vonzerő: a szigeten tartózkodó állatok és emberek kábultan, zombik módjára menetelnek a torony felé, amíg az erőpajzsba nem ütköznek (ekkor magukat hozzáverve, testi épségükre való tekintet nélkül próbálkoznak közelebb és közelebb kerülni) vagy a hatás fel nem oldódik (ekkor az összes ember és állat egyszerre nyeri vissza az öntudatát, valószínűleg kellemetlen következményekkel).

4 – Ultratellurikus sugárzás: ez a szörnyűséges sugárzás az összes szigeten tartózkodó élőlény agyát kisüti, az áldozatok pedig a gyilkolás, párház és önpusztítás utolsó orgiájában kiadják párójukat. 20% esély van rá, hogy az energiatelhelés miatt a torony földalatti reaktora kritikusává válik, és 1d6*20 perc múlva az egész szigetet elsöpri a mindent elpusztító atomrobbanás.

5 – Sztázis: minden szigeten tartózkodó élőlény mozdulatlanává válik.

6 – Elektromos pajzs: az erőteret nagyfeszültségű elektromosság hálójába fedi be; ha bárki a torony 300' sugarú sugarán belül lép, egy 6. szintű villámhoz hasonló hatású kisülés éri.

A védelmi rendszerek bármelyikének aktiválása, vagy az elektromosság fel- és lekapcsolása elég ahhoz, hogy Armul tudomást szerezzen a karakterek jelenlétéről, és megtegye a szükséges óvintézkedéseket.

C. A torony külső kerületéhez tapadó lépcsők kapaszkodnak fel az ősi páncélkapuhoz. A kaput csak egy Hősies Erőpróba, egy kopogtatás varázslat vagy valami más hasonló dolog képes kinyitni; a közösleges próbálkozásokra nem is reagál. A kapun túl fémfokú csigalépcső emelkedik a felsőbb szintek felé.

D. Ezt a szintet raktárhelységek foglalják el. A többségük üres vagy kifosztott, de található még néhány nagyobb fémláda. Tartalmuk dobozolt élelmiszer (szintetikus gyorsételek; több ezer év alatt kristályos sókká és ehető, széttephetetlen barnás anyaggá szikkadtak).

E. A liftajtó előtt a folyosó két oldalán álló emelvényeken groteszk bestiaszobrok gubbasztanak. Ha a karakterek közel lépnek hozzájuk, az egyik sziszegve megszólal: „Nem való ez a messsterr ellenségeinek!” Ha a karakterek egyike nem válaszol azonnal a kihívásra (pl. „Nem ellenségek; barátok vagyunk!” – a szobrok meglehetősen buták), támadnak. Ha megölik őket, egyikük még utolsó kiáltást hallat: „Messsterr! Messsterr! Ellenségeifre akadtáál!”

Eleven szobrok (2): Sz 4+2; VO 18; Mozgás 20'; Tám 2*+6 karmok 1d8+2; Spec sebészélfogás 5/+1, immunis a hidegre és a hőre; +6/+3/+3; KG.

Hp 26
38

F. A szint teljes terjedelmét elfoglaló kerek terem, amit a mézszínű üvegeken betóduló napfény opálos-meleg ragyogása világít meg. Ez a speciális páncélüveg törhetetlen és kiszűri a fényből a vámpírokra veszélyes sugárzást. Zár nélküli ajtó nyílik egy dzsungelre néző teraszra, a **G.** szintre pedig lépcsők félköríve vezet föl.

A szoba kerületén 22 jókora fémtartály áll vasos üvegajtókkal. Mindegyik tartályon a beléütött "KΡΙΟΣΤΑΤ" (KRIOSZTAT) felirattal ellátott domború fémlap látható. A tartályok belsejében zöldes, algákkal és mohos televénnyel teli víz áll, s bennük elmosódott emberalakok... A terem közepén álló konzol az összeset felnyitja, de ugyanez következik be, ha nagyobb csoport háborgatja a szint nyugalmát vagy ha Armul így parancsolja.

A tartályok ajtajának kinyílásakor támolygó, hörgő, botladozó zombik másznak elő – „Armuuul... Armuuul... Messsterrr...” Ezek az emberi testek olyan hosszan pihentek a lassan meghibásodó fagyasztókamrákban, hogy elméjük elpusztult, és mindahányan Armul Urthag uralma alatt állnak. Habozás nélkül támadnak; mivel nem valódi élőhaltak, nem hatnak rájuk a papok vonatkozó képességei.

Zombik (22): Sz 2+1; VO 12; Mozgás 20'; Tám +3 ütés 1d8+1; Spec ½ sebzés a tüztől és a szűrőfegyverektől, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra, *nem* lassú; +4/+0/+1; S.

Hp	6	13	8
	12	7	15
	9	4	11
	9	6	12
	<u>13</u>	<u>13</u>	<u>15</u>
	15	15	
	15	10	
	16		
	15		
	12		

G. A torony valamikori vezérlőterme most Armul Urthag pihenőhelye. A falakba két borostyánszínű üveglapot süllyesztettek, velük szemben pedig feketeivel és ezüsttel díszített, működőképes KRIOSZTAT-tartály áll: a vámpír „koporsója”. Ha a karakterek eddig nem hívták fel magukra a figyelmet, a vámpír belül szendereg: megnyúlt arcán őszes, hosszú bajusz lóg; ruházata különös fekete hacuka (a torony raktáraiból szerzett parancsnoki overall). Oldalán töltött lézerfegyver.

Armul nyugalmát két meta-droid, sárga zománcú, szegecselt fémlemezekkel védett őrzőrobot óvja. Azonnal megtámadják, aki akár hozzányúlna a tartályhoz (de egyébként csak önvédelemből mozdulnak). Armul rögvest megérzi, ha valami kalamajka van a termében vagy az alsó szinten, és habozás nélkül, lehetőleg lézerrel támad.

A tartály mellett lelakatolt fegyverrekesz látható (Nehéz Zárnyítás, a kulcsot Armul őrzi). Egy extra lézerfegyver és 8 feltöltött tár található benne. Az ablaktáblák alatt a védelmi rendszereket aktiváló irányítópult; ezt többszörös kioldórendszer védi az illetéktelen használatától (Nehéz Intelligenciapróba). A kommunikációs rendszere sértetlenek, de használatukhoz ma már ismeretlen tudás szükséges, és Fomalhaut e ciklusában vajmi kevés dologgal lehet

így kommunikálni. Az irányítópult mellett fémlétra vezet a tetőre nyíló titkos csapóajtóhoz.

Armul Urthag: Sz 7+2***; VO 21 (+8 természetes, +3 kezeslábas); Mozgás 30'/repülés 40'; Tám +9 karmok 1d6+6 + 2d4 Egs vagy +9 harapás 1d6+6 + 2d4 Egs vagy +9/+4 lézerpisztoly 2d10+; Spec uralom (Nehéz Akaraterő), életerőszívás, polimorfizáció, gázforma, sebzésfelfogás 10/+2, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra, gyengeségek; +7/+4/+7; KG.
Hp 55

Meta-droidok (2): Sz 8+2; VO 20; Mozgás 30'; Tám +10 ököl 1d12+2; Spec lézer 1/3 kör, 5/nap, 3d10+, ½ sebzés a tüztől, fagytól és elektromosságtól, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +8/+4/+8; S.
Hp 49
48

H. A torony tetején műholdvevők tányérjai, kimagasodó antennák, fémdudorok és további ősrégi gépezetek állnak. Minden megviselt, de hozzávetőlegesen jó állapotban van. A tetőről rejtett csapóajtó vezet Armul vezérlőtermébe, de ezt szinte lehetetlen feladat erről az oldalról megtalálni.



Az Őskövek szigetei

Úgy esett, hogy Dodekabírosz, a mestermágus ráunván a hatalom és az ezzel járó halhatatlanság egyhangúságára, új, ambíciózus projekte adta a fejét. A birtokában lévő erőgömbbel és pusztító varázslataival rabigába hajtotta a tornya körüli szigeteken élő kőkori civilizációt, majd pedig hozzáfogott extravagáns elképzelései megvalósításához. Szintetizátoraival átszabta a faj vonásait és a fekundin nevű termékenységnövelővel felgyorsította az életciklusukat, majd teremtményeinek megszabta, hogy a négytagú szigetvilág össznépessége mindössze 240 lehet. A különbözetet vagy beháború viszi el, vagy Dodekabírosz tűzgolyó-bombázása, aki erőgömbjével birtoka fölött repülve sebezhetetlen és megfoghatatlan istenség.

Háromszáz évvel később a primitív körülmények között tengődő ősemberek háborúja szakadatlanul folyik; a négy sziget (Alfa, Béta, Gamma és Delta) népessége pedig a parancsolatoknak, a szüntelen vérontásnak, no meg Dodekabírosz erőgömbjének köszönhetően a keretszámoknak megfelelően alakul. Nemrégiben azonban Alfa élővilágában nem várt esemény történt, és a kísérletben hiba esett. A szigetvilág végletesen felborult erőegyensúlya minden eddiginél kegyetlenebb irtóháborút helyez kilátásba a vérszomjas törzsek között, Dodekabírosz pedig érdeklődve várja a majdani fejleményeket.

Ősemberek (40 fős minta): Sz 2+2; VO 13 (bőrök, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 bunkó 1d6+2 vagy +4 kőkés 1d4+2 [nők] vagy +4 dobott kőbóla 1d6+2; +5/+2/+2.

Hp	15	13	13
	10	8	12
	17	12	11
	8	17	12
	12	15	17
	8	10	9
	12	14	19
	12	11	8
	17	10	8
	14	12	20
	18	17	
	13	17	
	12	10	
	15	16	
	12	16	



A. Alfa: A legészakibb szigeten következett be a baleset. Az ősemberek feltörték egy agyagos mélyedésben elásott, pollennel és növényi anyagokkal megtöltött ősi kapszula rézköpenyét, és a szigeten elszabadult a zombifikáció, valamint a parazita növényvilág. A szigeten töltött minden nap, illetve a szigetlakókkal vívott mindegyik csata végén Kirtartás mentődobást kell dobni, vagy a karakter elkapja a pollenfertőzést, ami 1d2+1 héten belül végzetes, és öntudatlan növényi szörnyűséggé torzítja az áldozatát. A szigeten 15 „zombi”, 10 zombi-növény hibrid és 10 gyilkos inda garázdálkodik. A véletlen találkozás esélye óránként 1:2. A kihalt falutól nem messze, egy domb oldalából félig kiállva fekszik az emeletnyi rézkapszula roncsa, ami halálos veszélyei mellett értékes alapanyagok forrása lehet.

Zombifikálódott ősemberek (15): Sz 2+1; VO 12; Mozgás 20'; Tám +3 ütés 1d8+1; Spec lassú, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, nem élőholt; +4/+0/+1; S.

Hp	8	18	17
	12	12	13
	8	10	14
	13	14	5
	13	14	10

Hibridek (10): Sz 3+1**; VO 15; Mozgás 30'; Tám +4 ütés 1d8+1 és +4 indák 1d6+1+megragadás (+5-ös manőver); Spec fojtogatás 2d6/kör, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, a hidegre és az elektromosságra, ½ sebzés a tüztől, nem élőholt; +4/+4/+4; S.

Hp	13	15
	14	13
	12	23
	16	19
	17	19

Gyilkos indák (10): Sz 4+2; VO 15; Mozgás 20'; VO 15; Tám +6 inda 1d6+2+megragadás (+5-ös manőver); Spec fojtogatás 2d6/kör, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +6/+3/+3; S.

Hp	20	30
	35	28
	34	27
	31	29
	18	30

B. Béta: A sziget korábban a legerősebb törzs szállásterülete volt, akik egyensúlyi szerepet tölthettek be Alfa és a két déli sziget között. Alfa kiesésével és a gyilkos növényvilág egy részének megérkezésével azonban végzetesen meggyengültek, és pusztulásuk csak idő kérdése. A sziget lakossága 40 fő; a törzs főnöke Lorg Grome, egy nagyhatalmú mutáns (különleges ismertetőjele feltűnően széles, hegyes fogakkal teli szája és mindennek ellenálló sárga pikkelybőre). Az Alfa területéről átjutott növényszörnyekből 11 gyilkos inda van most életben.

Lorg Grome: Sz 4+2*; VO 14 (bőrök, Ügy); Mozgás 30'; Tám +6 lándzsa 1d8+3 vagy +6 dobott kőbóla 1d6+2; Spec pusztító sugár 4/nap, 3d6 Hp; +6/+6/+6; KG.

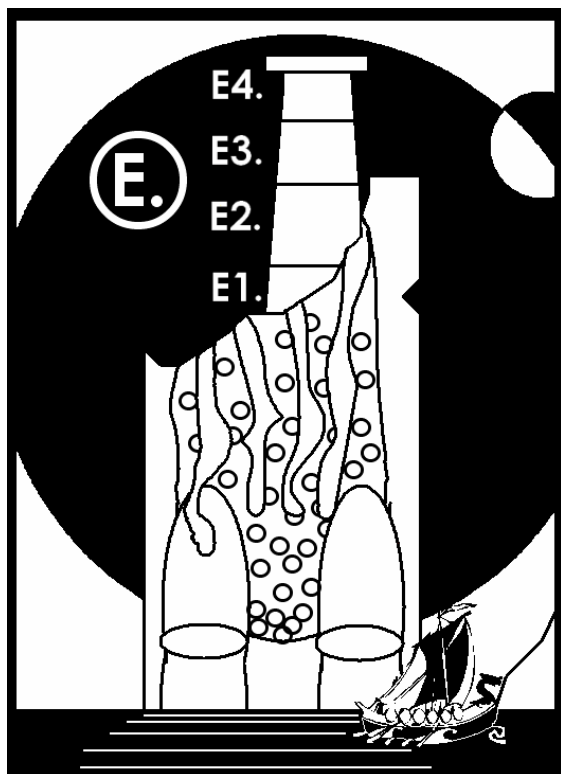
Hp 24

Gyilkos indák (11):

Hp	22	23	19
	19	16	
	24	25	
	25	31	
	23	24	

C. Gamma: A sziget népessége 60 fő, vezetőjük Uumma, egy rusnya ősanya (harcban nem vesz részt, mivel szinte teljesen megbénult). Egy régi vérbosszúügy miatt eszeveszett háborúban állnak Béta törzsével; Uumma és minden egyes gyermeke a gyilkolás lázában égve várja az ellenség bukását.

D. Delta: Delta népessége 100 fő; nagy területének és gazdag állatvilágának köszönhetően mindig is erős volt, de most különösen megnőtt a hatalma. Jelenleg erőfeszítéseiket Béta elpusztítására koncentrálják, és Gammával semleges viszonyban állnak. Vezetőjük Bowosg, a Törzsirtó, akinek jelleme nevével mutat erős összefüggést. Társaitól csak tisztségében és kegyetlenségében különbözik. Delta területén, a primitív falu kellős közepén egy második rézkapszula várja félig eltemetve, hogy valaki megvizsgálja a tartalmát. Bowosg már dolgozik is az ügyön.



E. Epsilon: Epsilon maga Dodekabírosz lakóhelye. A mestermágus ablaktalan, keskenyedő hengertornya egy ősi, olívdzöld köidol roncsaira épült. Az idol, amely egy lötytyed hasú, tömzsi lábú, lefogó csillók erdejével rendelkező ellenszenves kuszmágot ábrázol, a történelemelőtti időkől származik. Dodekabírosz lakóhelye ennél lényegesen újabb, mindössze ötszáz éves. Hacsak Dodekabírosz nem tartózkodik házon kívül, a csillogó kristálygolyóhoz hasonlító erőgömb a torony lapos tetején nyugszik. Mivel a torony a víz felől gyakorlatilag megközelíthetetlen, a varázsló igen rossz hírére és a laboratóriumban tárolt ideggázon kívül semmilyen védelmi rendszerrel vagy őrséggel nem rendelkezik.

Dodekabírosz alacsony, púpos, dongalábú és hordótestű férfiú. Sárgás, krumpíra emlékeztető fejét ritkás fekete haj és kaporszakáll ékesíti. Jelleme torz és perverz, megszállottan gyűlöli a szépséget és a nemes jellemet. Ha hívatlan idegenek érkeznek tornya hexébe, elüldözi (5:6) vagy figyelmeztetés nélkül megsemmisíti (1:6) őket. Csak jó okkal fogad vendégeket és tanítványokat; legkönynyebben távoli beszállítói jóvoltából lehet vele kapcsolatba kerülni. Dodekabírosz varázslatain kívül számos ősi technológiai eljárást ismer, többek között az élet módosításának és teremtésének titkait.

Dodekabírosz: Varázsló 9; VO 23 (védő karpánt VO 18, védőgyűrű +2, védőköpeny +1, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 bot 1d6-1; +5/+8/+11; 6/15/6/15/15/7; KG; *bűvölés pálcája* (20 töltet), *tűzgolyók pálcája* (10 töltet), *repülés itala*, *kisebbségek gyógyítása itala**2, *tüzes lehellet itala* (5d4 Hp, 1d4 lehellet), *betegség gyógyítása itala*, *feldetés pora*, *tekerics* (erő, gyengítő sugár (1d6+2 Erő), *bénítás*, *összezavarás*).

Varázslatok: 0: 6, 1: 5, 2: 5, 3: 3, 4: 2, 5: 1; NF 12+szint, 0: fény, mágia érzékelése*2, mágia olvasása*2, mérgezés érzékelése, táncoló fények, trükkök; 1: altatás, azonosítás+++ , hasbeszélés, lángoló kezek, láthatatlan szolga, személyi bűbáj, varázslóvédék; 2: erő, gyengítő sugár, hipnotikus minta, lángoló gömb, szélrohám, tükörkép más; 3: repülés, sugallat, szélfal, Tahssa tébolyult tarantellája, villám, tűzgolyó; 4: dimenzióajtó, félelem, sebezhetetlenség kisebb gömbje, szörnyek elbájolása; 5: fa-gyos kúp, kőformázás, síkokon túli kontaktus.

Hp 21

E1. A torony alsó bejárata raktárakba nyílik: tartós élelmiszer, bor, olaj és hasonló mindennapi kellékek; fémládákban ásványi örlemények, fémek, vegyszerek és hasonló alapanyagok. Egy hatalmas de üres fémláda alá rejtett, torony alatti kamrában található Dodekabírosz kincsei: 3000 et, 2500 elektrum, 500 at, 300 at értékű drágakő.

E2. Laboratórium: klóngépek, élet előállítására és megváltoztatására alkalmas szintetizátorok, homogenizátor (egyetlen perc alatt képes egy személy hűspéppé redukálására) és néhány hasonló szerkezet. Krómszerűen csillogó hengerekben 4 tartálynyi *argens* található; az ezüstös ideggáz védelmi célokat szolgál; (Nehéz Kitartás, zombiszerűen irányítható állapot/2d3 óra múlva 3d6 Egs).

E3. Dodekabírosz nimfáriuma. A nimfárium lakói klónozott, azonos vonásokkal rendelkező, elme nélküli szépségek.

E4. Gazdagon és némi ízléssel berendezett lakosztály. Néhány vetítőernyő, amivel a varázsló távoli vagy közeli földeket kémlelhet (*távollátás/távolhallás* varázslathoz hasonló hatású; a berendezés túl nehéz, hogy elszállítsák. Ládában 1100 at, de a további berendezési tárgyak, bár szépek, csekély értéket képviselnek. A lakosztályból rövid lépcsősor vezet fel a tetőre, amit Dodekabírosz jobbra teraszként használ; található még itt egy alacsony lábakon álló vastos fémgűrű, ami az erőgömb rögzítésére és feltöltésére szolgál.



Dodekabírosz erőgömbje (15000 at): ez az áttetsző erőbuborék összesen hat személy szállítására alkalmas. Akciórádusza rendes körülmények között 2000 sztadión (10 hex), de szükség esetén 16 hexre is feltölthető. Az erőgömb naponta 1200 sztadión (6 hex) megtételére képes; egy éjszakai mozdulatlan lebegés egy hexnyi töltetet fogyaszt. A benne utazóknak a *védelem a közönséges lövedékektől* varázslat hatását biztosítja; egy hexnyi töltet erejével a *sebezhetetlenség kisebb gömbjét* is. Az erőgömbből kifelé akadálytalanul lehet varázsolni. Feltöltése a toronyban található szerkezettel, valamint energiasejtekkel lehetséges (cellánként 5 hex).



II. A kisebb szigetek

Szelek szigete: az erdővel benőtt szigetet folyamatos szélvihar ostromolja. A vihartépte erdőség közepén egy tisztáson régi jelekkel vésett kőmenhir áll. Ez a mágikus struktúra vonzza a szeleket; ha megközelítik, a szél maximum öt körig aktív, ellenséges elemi erővé sűrűsödik. Ha a menhirt megtörik, a szél eláll és a tengereken két hex sugárban beköszönt az örökös szélcsend. A kőbe vésett jelek leolvashatók (Nehéz Jelek Olvasása), és a *szélfal* valamint a *(lég)elementál megidézése* varázslat tanulható meg róluk.

Elemi erő: Sz 12+3; VO 20; Mozgás 60' repülés; Tám +13 ütés 2d12+3; spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, sebészfelfogás 5/+1, láthatatlan; +13/+13/+8; S.
Hp 76

Mertagrasz szigete: Gondozott, dús parkerdőkkel, kanyargó ösvényekkel és virágágyakkal borított, madarak énekétől hangos sziget. A félvad kert közepén egy rézrudakból épített filagóriában él Mertagrasz, egy bölcs tűzhöllő. Mertagrasz, korábban kaotikus jó jellemű varázsló, ebben a formában érzi jól magát; arra érdemes karaktereknek varázslatokat és régi titkokat taníthat, bár repertoárja eléggé megkopott, és csak egy medence fenekének cserepeire írt „könyve” van.

Kincsei a filagória díszkövei alatt található, védelmüket *tűzcsapda* (1d4+14 Hp, Reflex felezi) és *robbanó rúnák* (6d6 Hp, az elolvasón kívüliek esetén Reflex felezi) biztosítja. 600 et, 400 elektrom, 90 at, 500 at értékű opálamulett (egy csalfa nimfa bőrtöne), tekercs egy majomdémon nevével (Skvanmoure), *ezüst kereszt* (4 töltet).

Mertagrasz: Varázsló 7*; VO 16; Mozgás 40' repülés; Tám +4 csőr 1d3; Spec immunis a tűzre, tűzgyolyó 3/nap, 4d6 Hp; +3/+5/+7; 10/15/14/18/15/11; KG.

Varázslatok: 1: 5, 2: 4, 3: 3, 4: 1; NF 13+szint; 1: altatás, *lángoló kezek* [lehellet], láthatatlan szolga, személyi *bűbáj**2, *varázslóvedék**2; 2: *gondolatok érzékelése*, *Tahssa ellenállhatatlan szörnyű nevetése*, *láthatatlanság**2; 3: nyelvek beszélése, *robbanó rúnák*, *sugallat*, *távollátás/hallás*, *tűzgyolyó*; 4: átok eltávolítása, *polimorfizáció*, *tűzcsapda*.

Hp 24

Kajkár szigete: Széljárta, keskeny hasadékok által szabdalta terméketlen földdarab. Minden kis élő növényzetet leperzsel Kajkár, a tébolyult vasember.

Kajkár: Sz 6+3*; VO 18; Mozgás 30'; Tám 2*+9 ütés 1d10+3; Spec tűzlehellet 1/3 kör, 6d6 Hp, Reflex felezi; +8/+5/+8; TG.
Hp 43

Miralf szigete: hosszú, homokfedte zátony, a közepén magasba emelkedő bazaltorgonák vonulatával. Egy halászfalu romjai között 15 ghoult vert tanyát. Ha hajót látnak, jelzőfényt gyújtanak.

Ghoulok (15): Sz 2*; VO 13; Mozgás 30'; Tám 2*+2 karmok 1d3+bénítás és +2 harapás 1d6+bénítás;

Spec bénítás 2d6 kör, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +3/+0/+0; KG.

Hp	12	6	8
	11	10	9
	4	10	12
	11	10	4
	9	7	2

Tornyok szigete: hat színpompás, befalazott torony áll a szigeten. Ki tudja, mit rejtenek.

Panodax szigete: a dombos sziget Panodax, az örült kertész birodalma. A szárazföld minden termékeny részét zöldellő ültetvény borítja, amit 2*30 főnyi rabszolgabrigád gondoz 30 rosszul felszerelt és szedett-vedett őr felügyelete alatt. A sziget összes lakója, Panodaxot is beleértve, az itt megtermelt maszlag nevű kábítószer foglya. A rossz ízű zöld levél eltompítja az örömet és fájdalmat, és bár az addikció butító és véletlenül sem kellemes, legalább segít elviselni a kemény és értelmetlen életet. Panodax alkalmanként véres áldozatot mutat be imádott növényei táplálására, amelyeket nimfák és najádok ajándéknak tart. Egy napon ő is így szeretné végezni.

A rabszolgák és a kertész lakóhelye egy kőkunyhókból és raktárból álló kicsiny település. A kábítószer Mungorvárosból érkező hajók szállítják el, és cserében élelmiszert és más fontos készleteket hagynak a szigeten. A szigeten semmilyen más csónak, tutaj vagy ezek ácsolására alkalmas fa nem található.

Örök (30): Sz 2-1; VO 14 (kivert bőr, kis fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +1 kihegyezett bot 1d6-1; +2/-1/-1.

Hp	3	5	13
	5	12	3
	4	9	14
	11	10	8
	9	8	6
	9	15	14
	6	3	8
	1	4	11
	12	11	11
	11	12	5

Magrar Yemmaure szigete: zátonyos, barátságatlan közsiget. Dús fűvén vadbivalyok kisebb kolóniája él. A mezőn egy földbesüllyesztett kőlapon vésett írás: „MAGRAR YEMMAURE UTÓDAIÉ EZ A KŐSZIGET, AMÍG A NAP ÉG ÉS A TENGERT ZÚG”.

Umman Akthán szigete: fekete bazaltsziget. A partról durva lépcsőfokok vezetnek a terméketlen fennsíkra, ahol régi sírpalota romja áll. Éjjel Umman Akthán testetlen árnya siratja nyughelyének kifosztását, és segítségért rimáncodik. Akárki közelít vagy szól hozzá, sikoltó kacajjal válaszol, és rabnőit, 3d4 kísérteties fénnel derengő repülő medúzát küld a karakterekre. Ha megtörik a rajta ülő átkot, átadja utolsó értékét: egy jada-arany amulettet (300 at).

Umman Akthán: Sz 3*; VO 13; Mozgás 30' repülés; Tám +3 testetlen érintés 1d6 Erő; Spec anyagtalán, sebzésfelfogás 5/+1, erősívás, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre; +1/+3/+1; KG.

Hp 16

Repülő medúzák (3d4): Sz 3*; VO 12; Mozgás 20' lebegés; Tám 4*+3 csáp 1+méreg (Közepes, 2d6 Hp/2d6 Hp); +1/+1/+1; S.

Hp	16	11	10
	14	8	18
	14	20	
	8	13	
	17	16	
	11	11	

A Zöld Realitás szigete: Távolról is furcsa küllemű, zöldes árnyalatú sziget. Felszínét különböző magasságú, zöld kristálykéreggel borított kőoszlopok erdeje borítja, de a talaj is zöldes sókkal szennyezett. A sziget kisugárzása halhatatlanná (nem legyőzhetetlenné!) teszi, akik nem hagyják el a területét, de fokozatosan anyagtalanná is, ahogy fokozatosan a miénktől idegen Zöld Realitás részeivé válnak. A szigeten megszállottakként ténferegnek a Zöld Realitás bamba hívei, nem törődve idegenekkel, egymással vagy saját magukkal. Másokból csak test nélküli, áttetsző árnyak maradtak, vagy a fényt és a tiszta levegőt egy pillanatra megtörő tompa moccanás. A sziget egyik völgyében egy Svih nevű aprócska kolónia állt, amely ma halott és néptelen.

A kórákok szigete: Sziklakkal borított sziget. Különösen kemény kőpáncélú rákok élnek a parton és egy tengerparti barlangban (egyszerre 2d6 jön). A barlangtól mellett a homokban eltemetett kerek halak: rákpáncélok, kövek, és néhány nedves elektrumérmékkel tömött zsák (7*300 elektrum).

Óriásrákok (2d6): Sz 3+2; VO 20; Mozgás 20'; Tám 2*+5 ollók 1d6+2; +5/+3/+3; S.

Hp	17	24	19
	27	24	17
	14	21	22
	25	20	15
	24	22	21

Asszonyok szigete: Istárt imádó amazon civilizáció. Az utópikus misztériumhit dogmatikus és végtelesen rugalmatlan nézetek kialakulásához vezetett a szigetlakók között, ezért az egyetlen város, Díziüm népessége az összeomlás szélére került. Ennek ellenére még ma is minden férfit száműznek első gyermeke megszületése után, és a többletet rablópartyákon próbálják előteremteni.

Díziüm városa bronzal és fehér cseréppel borított gömbépületek, patinás kupolák és hosszú oszlopsorok együttese. A legfontosabb épület Istár agóráként is funkcionáló temploma, ahol a szertartásokon a polgárok (felöltött nők) végigjárják és megtapasztalják az Őt Állandóságot. A város vezetését Istár Álmodói látják el: ők korlátozott, de potens illuzionista erők fölött rendelkeznek. Az álmodók közösen képesek a *megálmodás* segítségével befolyásolni a városon uralkodó valóságot, de belső ellentéteik miatt erre utoljára két évtizede került sor.

Díziümot olajligetek és búzatáblák veszik körbe. A környező szigeteken dús őserdő terül el; gyakoriak az óriáslepkék (1:6, 1 = 2d4 óriáslepké, 6 = amazonok).

Istár Álmodói: Amazon 4+2**; VO 20/22 (lánging, nagy fémpajzs, Ügyesség, Amz, Amz pszionikus); Mozgás 30'; Tám +6 lándzsa 1d8+2; Spec naponta egyszer alkalmazhatják az *álom*, *rémálom* vagy *fantáziagyilkos* varázslatot; +6/+3/+3; T.J.

Hp	30
	32
	26
	30

Amazonok (15 fős csoport): Sz Amazon 3+2*; VO 19/21 (lánging, nagy fémpajzs, Ügy, Amz, Amz pszionikus); Mozgás 30'; Tám +5 hosszú kard 1d8+2 vagy +5 lándzsa 1d8+2; +5/+3/+3; T.J.

Hp	22	19	18
	25	16	31
	23	21	22
	21	25	22
	19	14	24

Óriáslepkék (2d4): Sz 2+2*; VO 12; Mozgás 30' repülés; Tám +4 nyelv 1d4+méreg (Közepes, 1d6 Hp/1d6 Hp); Spec pollen 3/nap, méreg, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +2/+5/+2; S.

Pollen: 1 – irritáció (Reflex vagy -2 mindenre)
2 – narkolepszia (Reflex vagy álom)
3 – bénítás (Reflex vagy bénulás 2d4 kör)
4 – méreg (Reflex vagy 3d4 Hp)

Hp	11	13	8
	10	17	11
	10	11	8
	15	7	17
	19	8	19
	11	14	11
	9	13	13
	7	8	15
	12	13	14
	9	12	14

A teknős kútjának szigete: egy teknősformájú kútról ismert, erdős-hegyes sziget. Az egész erdőséget átjárja a magasan fekvő hőforrásokból leereszkedő pára, amelyben veszélyes flóra tenyészik (1:3 eséllyel 1 óriás Vénusz légycsapója). A buzgó, gőzölgő források közepén áll a kút, megzöldült és kérges réztáblával: „KI A KŐ TUDÁSÁVAL NEM BÍR, KŐKÉNT ISMERI MEG / KI BÍRJA A HATALMÁT, AZT A KŐ SZOLGÁLNIA FOGJA”. A víz megivója egyszeri használatra megkapja a *kőfal* varázslat elmondásának képességét, de 15% eséllyel maga is kővé válik (Nehéz Kitarítás). Második alkalommal -2 jár a mentődobásra, harmadszor -4, stb.

Óriás Vénusz légycsapója (1): Sz 6+2; VO 14; Mozgás –; Tám +8 harapás 2d6+2+megragadás; Spec bódító illat, megragadás, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +5/+2/+2; S.

Hp	41
	41
	41
	39
	32

A két fivér szigete: kénes források és hamuval teli tűzkatlanok tépik az összeomlott élővilágú szigetet. A göröngyök között szigetlakók régi faluja – kúpos, méhkasformájú kőkunyhók, hátrahagyott készletek (száraz hánccsfonat, egy kunyhónyi ásóbot, szikkadt gumók...). Minden épület bejárata fölött ugyanaz a gyámkő: balra szakállas, sisakos férfi, jobbra csupasz arcú, hosszú hajú, nordikus vonású társa.

12	11	23
15	11	14
3	10	16
17	16	3
13	5	16

Askor szigete: Zátonyok övezte erdős sziget, egy kihunyó tűzhányó roskatag kúpja. A mohos-liános tölcserben befelé néző bazaltszobrok állnak, nagyrészt már szétmállva. A tölcser alján négyszögletes bazalttemplom liános romjai állnak, színes madarak szállnak ki-be a mohalepte oszlopok között.

Askor hatalmas kolosszusa hátára fordulva a földön fekszik: busa fej, kúpos fogakkal teli pofa, tömpe kezek és öklök, túlhangsúlyozott fallosz, bokánál letörött lábak. Előtte rostély és hamuval teli gödör, fölötte a zömök kupoláról láncon lelógó bronzgömb. Felirat a kőpadlón: „NEM TÁVOZIK AZ A SZIGETRŐL, AKI EMBERT NEM ÁLDOZ ASKOR SZÍNE ELŐTT”.

Ha áldozat nélkül hagyják el a templomot, a hét még ép, Askort másoló szobor felizzó szemmel megelevenedik a kráter lejtőjén, és maga indul el bemutatni az áldozatot az utazókon (a szobrok elég gyenge lábakon állnak, és a törmelékes lejtőn némi leleménnyel elgáncsolhatók). Ha emberáldozatot tesznek Askor lezuhant teste előtt, a kőkolosszus üvölt és hányja-veti magát. Aki sikeres Nehéz Koncentráció próbát tesz, megtanulhatja vagy egyszeri varázslatra fejében rögzítheti a *kő szolgálata* varázslatot. A bronzgömböt összezúzva 1200 at értékű rubintpor szerezhető meg.

Eleven szobrok (7): Sz 4+2; VO 18; Mozgás 30'; Tám 2*+6 ütés 1d8+2; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, a hidegre és a tűzre, sebzés-felfogás 5/+1, labilis; +6/+3/+3; TG.

Hp	20	34
	25	31
	21	
	35	
	25	

Iskander kán szigete: Apró erdőbe száműzött, szenilis vén harcos végső otthona. A legnagyobb kán kétszázharminc év tanúja, akit azért hoztak a paradicsomi szigetre, hogy utolsó éveit ne kelljen szégyenben leélnie. 30 fanatikus nomád harcos, megannyi megvénült bajtárs óvja hírét és biztonságát. Iskander kán egyetlen kincse egy +3-as szablya; a drágakövekkel kivert fegyver értéke magában 4000 at. Bajtársai még 1100 at értékű kincscsel rendelkeznek.

Nomád harcosok (30): Sz Íjász 3-1; VO 11 (bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +2/+2 visszacsapó lj 1d8-1 vagy +2 szablya 1d6-1; +2/+0/+0.

Hp	14	14	15
	19	5	15
	9	14	21
	15	16	9
	9	15	23

Az oltalom zónájának szigete: a hosszúkás sziget északi felén megalomán fémkupola emelkedik, egy felszíni kupolaváros burkának maradványa. A régóta szabad ég alatt álló belső építmények már mind leromlottak, és csak pár formátlan halom maradt belőlük. A kupola most zárandokhely Yaram népe számára, és a felnőtte válási szertartás színhelye is: a yaramiták itt fogadják meg szüleik és közösségük előtt, hogy soha zsarnok és isten előtt meg nem hajolnak.

Yaram városa (500 lakos) kis kikötő a sziget déli részén, ahol az idegenek számára a hit szabad, de a hittérítés tilos. A szigetlakók ateisták, akik elismerik az istenek létezését, de nem az emberek fölötti uralmuk jogát. Civilizációjuk demokratikus és jól fejlett. A mindennapi uralmat a nyolc döntnök választott tanácsa gyakorolja, de gyakoriak a közvetlen demokratikus módszerek is. Yaram harcossai jó hajósok és ismert fosztogatók; régóta háborúban állnak a Doáz szigetén élő Kang-imádókkal.

Doáz szigete: az itt lakók harciasságáról és vehe mens természetéről híres erdős sziget. Doáz lakói, amellet hogy tehetséges földművelők, akik termékeny földjük javaival messzi földön kereskednek, Ezerszemű Kang fanatikus rajongói. A sziget közepén, egy kis folyó mellett álló népes falu főterén, az aprócska palotával szemben Kang hatalmas bronzszobra áll; az idol izzó szemmel és kongó hangon figyelmeztet, ha ellenség lép Doáz földjére. Az uralkodó királynői dinasztia negyedik generációjának feje IV. Heléna, hasonló nevű felmenőinek méltó utódja. Doáz és Yaram között régóta állandóak az összecsapások, rajtaütések és más összeütközések, a lakók néha még a közeli városok utcáin is egymásnak rontanak. Ha elfogják „Yaram férgét” (aki lehet rosszkor rossz helyen lévő idegen is), alapos vallatás után feláldozzák bálványuk előtt.

Halottak szigete: ligetekkel fedett, látszólag kellemes kis birodalom. A pár kőből és vesszők fonatából tákolt kunyhókban tetemfűvel fertőzött kis kolónia tengeti életét. A szigetlakók vesztettül gyűlölik az egészségeseket, és csellel vagy erőszakkal mindent elkövetnek azért, hogy megfertőzzék őket. Ők maguk egy mély verembe taszítják, aki már nem tud dolgozni a kórtól, és ott hagyják éhenpusztulni.

A szigetlakók rettegett „démona” Pangrolm, egy embersakál, aki immunis a betegségre. Pangrolm egyedül lakik egy kicsiny kőtoronyban, és amikor nem a falusiakat gyötéri válogatott trükkjeivel, ritka tárgyakkal kereskedik. Árui/kincsei: 300 elektrum, 500 at, fegyverméreg II.*10 70 at, fegyverméreg III.*4 110 at, ópium*4 40 at, szennyes rongyok olaja*9 25 at, jáde tör 350 at, díszesen gravírozott kötőjás 60 at, ősrégi bíbordrapéria (mállékony, mérgezett vörösrínú penésszel átjárt) 30 at, réz Mereszkan-idol 170 at, faragott „ósmaszk” (akármint is jelentsen ez) 60 at, mumifikált, karmos-pikkelyes mancs borostyánkarmokkal (valójában egy történelmelőtti kigyóember mágus maradványa, és felbe-

csülhetetlenül értékes/veszélyes!) 150 at, elektrumszengettyű 20 at, furcsa anyagból készült szelence (bakelit) 40 at, hat matt fekete kerámiahasáb 6*10 at.

Páriák (30 fős csoport): Sz 1-1; VO 9; Mozgás 30'; Tám +0 bot 1d6-1; +1/-1/-1.

Hp	4	1	2
	2	3	1
	4	3	7
	6	4	5
	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>5</u>
	7	6	7
	6	5	3
	3	6	3
	6	6	4
	1	6	5

Pangrolm: embersakál Tolvaj 6; VO 15; Mozgás 30'; Tám +4 harapás 2d4 [+3d6] vagy +4 rövidkard 1d6+méreg (Közepes, 3d6 Hp/3d6 Hp) [+3d6]; Spec altató tekintet, sebészfelfogás 5/hideg vas; +4/+1/+4; KG; Értékbecslés, Jelek Olvasása, Hallgatóság, Megfigyelés, Méregkeverés, Osonás, Rejtőzés.

Hp 23

A tűzkút szigete: a szigetet beborító őserdő belső régiója megkövesedett, s fái porló fekete kővé mevedtek. Olykor-olykor egy-egy ág hamufelhőt kavarva omlik a talajra. A sziget közepén egy tűzzel folyó rézkút áll, amelyben aki életét veszi, 1d100 év múlva megfiatalodva éled újjá. A kút őre Mamari, a madár-asszony: hol kékbe és vörösbe öltözött, unalmát egyszerűbb trükkökkel elűző illuzionista nő, hol kiáltó tűzmadár formájában jelenik meg. Arany-pikkelyekkel (7000 at) fedett kupolájú pavilonja mindenféle kényelemmel berendezett lak, ami fölött egy ifrit, NABODONOSZOR őrökdi. A pavilonba csak a kútból frissen visszatértek hivatalosak, és akkor is csak rövid pihenésre és egy korsó gránátalmaszörpre.

Mamari, a madár-asszony: Illuzionista 7*; VO 23 (védő karpánt VO 18, védőköpeny +3, Ügy); Mozgás 30'/repülés 60'; Tám +5 szikrázó dobótőr (szikrazuhannyá esik szét, majd összeáll, 1/nap, 4d4+4

hp); Spec halhatatlan (1d3 körön belül újjászületik), madárként szikrafújás 1/3 kör 4d4+4; +5/+7/+10; 11/16/11/16/15/14; SJ.

Varázslatok: 0: 6, 1: 5, 2: 4, 3: 2, 4: 1; NF 12+szint; 0: fény, illúzió érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények*3, trükkök; 1: hangillúzió*2, hipnózis, kisebb illúzió, láthatatlanság érzékelése, színes permet; 2: hipnotikus minta, illúzió, láthatatlanság, mágia érzékelése, tükörkép más; 3: félelem, hallucináció területe, illúzió megszüntetése, sugallat; 4: összezavarás, szívárványszínű minta, Ylam-Ylam csengettyűi.

Hp 17

Ifrit: Sz 10+3*; VO 18; Mozgás 30', repülés 60'; Tám +13 hatalmas handzsár 2d10+4 vagy +13 markolás 1d8+4; Spec varázslatok, immunis a tűzre; +10/+10/+10; TG.

Varázslatok: mágia érzékelése bármikor, kisebb teremtés, lángoló gömb, láthatatlanság, tűzfal, tűzpajzs 3/nap, gázforma, nagyobb illúzió, nagyobb teremtés, tűzpajzs 1/nap.

Hp 73

Oymlienk, a Hazar szigete: dús őserdővel borított szigetparadicsom, csupa hang és növény. Az erdőt hat vadászó, emberként szóló királytigris járja: Oymlienk, a Hazar, aki így lelt különös szétszórt életre. Lépcsős piramis-kriptája rozsdától nem fogott vas. Kincs: 1000 at értékű nehéz jádetál, +1-es buzogány, némaság gyűrűje. A tigrisek nem okvetlenül támadnak, de a sírt háborgatókat azért megesszik.

Oymlienk, a Hazar: Sz 6+3; VO 15; Mozgás 40'; Tám 2*+9 karmok 1d6+3 és +9 harapás 1d10+3; +8/+8/+5; KS.

Hp	47	49
	38	
	48	
	43	
	39	

A vég szigete: sötétbarna pusztaság: a sárból felbugyogó kőolaj szennyezi a földet. A környékbeli teraszos földművelés halott, sáros tócsákban áll mindenhol az olaj, és hexnyi kiterjedésű szívárványos hártaként övezi a szigetet.



III. A tenger hordaléka

1. Zátonyok, 7 óriásrák. Egy sziklacsúcsra kőfokok vezetnek; a mélyedésben idol – rákfejű és ollójú humanoid, rézedényben 200 at értékű gyöngypor.

Óriásrákok (7): Sz 3+2; VO 18; Mozgás 20'; Tám 2*+5 ollók 1d6+2; +5/+3/+3; S.

Hp	17	28
	22	20
	20	

25
11

2. A vízalatti hínárerdő jókora, óriásgyíkokat ábrázoló szoborkoloszusokat ölel körül. A hínáros hátú struktúrák közel állnak az összeomláshoz.

3. Két óriásteknős egy fészekaljnyi tojásra vigyáz egy zátonyon. Mindketten igen agresszívek.

Óriásteknősök (2): Sz 10+2--; VO 20; Mozgás 20';
Tám +12 harapás 4d6+2; +7/+5/+3; S.

Hp 74 52

4. Egy sodródó kis vitorlás hajó. Terhe rothadó hal. Lemészárolt legénység és két, kardokkal és késekkel deszkához szegezett hárpia. A kapitány kabinjában is rakomány – olívaolaj, méhviasz. Félhalott, megbilincselte fogoly a hajófenékben.

5. A tiszta tenger mélyén széles, hosszú tengerárok látszik, mélységei ismeretlenek. Az árok két szélén elsüllyedt tornyok, köztük karcsú híd ível át.

6. Egy partmenti barlangban régi, bronzal vert hadigálya. Legénysége 20 bronz mechanikus szolgál. A gálya nem mozdítható, a harcosok pedig rég élettelenek és sótól kergesek.

7. A tenger alatt jókora, lábakon nyugvó bronzgömb áll. Belseje levegős, és látszólag négy kéjvágyó tengeri nimfa lakja. A különös bordély azonban halálos csapda; a nimfák magukat varázslattal álcázó tengeri boszorkányok, akik 8 tengeri zombinak is parancsolnak. Kincs: 300 et, 450 elektrum, *levitáció itala*, *illuzionista tekercs* (*nagyobb illúzió*).

Tengeri boszorkányok (4): Sz 3+2*; VO 14; Mozgás 30'/Úszás 40'; Tám 2*+5 karmok 1d4+2; Spec Varázslatellenállás 14, szörnyű megjelenés, halálos tekintet; +5/+3/+5; KG.

Hp 21
19
14
25

Tengeri zombik (8): Sz 4+1; VO mint korábban; Mozgás 30'; Tám +5 fegyverrel vagy ütés 1d6+1; Spec 1/2 sebzés a zúzófegyverektől, immunis az elmére ható varázslatokra; +5/+2/+2; S.

Hp 29 27
16 25
22 21
25
21

8. Tengeralatti teraszokon különböző mélységekben korrodált bronzgömbök valóságos fűrtjei. Mind vízzel telítettek, többségük repedt és tengeri állatok fészke.

9. A parton egy kis, törött szobrokkal és mohos oszlopokkal teli terasz környékén 4 kétfejű kígyó lapul. A kígyók fészkeiben 11, egyenként 50 at értékű kristálytojás.

Kétfejű kígyók (4): Sz 6+1; VO 14; Mozgás 20'; Tám 2*+7 harapás 1d6+méreg (Közepes, 1d6 Egs/2d6 Egs); Spec méreg; +6/+6/+3; S.

Hp 34
25
18
25

10. Állandóan halak sűrű serege vesz körül egy vízből negyedrészt kiálló bronzkolosszust. A halak nem csak leeszik a hínárt a roppant testről, hanem fényesre is tisztítják. A hegyesfogú koponya-fej tetején kevésbé igényes vízi szárnyasok költenek.

11. A tengerparton a sziklák közül kiemelkedő hegyes, háromlapú téglapiramisok. Sírkamrák, többségüket már feltörték és a holtakat is kilopták. Napnyugtakor néha visszajárnak az eltávozottak szellemei, és nézik a tengerbe bukó vörös korongot.

12. A tenger sűrű hínárrendetegéből kőbeliszkek csúcsai állnak ki. Egy út két oldalán állhattak, de most a mélységben már nincsen semmi látható.

13. Bestiális, primitív szobrok a víz alatt egy korallszírtén. Nyakukban hánckötél és kőkolonc: egy környékbeli település ide száműzött istenei, akiket a dühödtek lakók még évtizedekkel később is rituálisan újra és újra lekötöznek és megköveznek.

14. Kővel lehorgonyzott halászcsónakban kuporgó, halálához közeledő vénasszony, akit bosszúból hagyott itt fia, egy környéken élő halász. A vénség a karakterek segítségéért és bosszúért esdekel. A fiú szörnyűségesen ronda, szerencsétlen figura.

15. Üvegablakokkal pettyezett, kb. 100 m átmérőjű domború fémkúpola a tenger mélyén, fények derengő pászmái törnek ki belőle. Alulról úszással megközelíthető, levegővel jól ellátott vízalatti kert, dús vegetáció és 8 gyilkos inda. A kert szívében trapéz alakú, indákkal alaposan benőtt irányítóközpont, növényi anyaggal benőtt és megmérgezett régi csontvázak. Egyikük csillogó platinalapot szorongat (450 at), ami a kert leállítására szolgáló gép „kulcsa”. Három kis üvegtartálynyi szürkészöld folyadék, szétpermetezve méreg, egyben elvive *savbomba*.

Gyilkos indák (8): Sz 4+2; VO 15; Mozgás 20'; Tám +6 inda 1d6+2+megrágás, Spec fojtogatás 2d6/kör; +6/+3/+3; S.

Hp 24 24
31 32
22 26
25
32

16. Égőpiros, tintaszerű levét eresztő hínármező. Éreskor a tenger alja valósággal vöröslik a lé felhőtől. A szomszédos település halászsai hálókkal takarítják be a zsákmányt, és féltékenyen őrzik kincsüket.



Jogi Függelék

This version of *A tengerek urai* is done under version 1.0a of the of the Open Game License, below, by permission of Wizards of the Coast, Inc.

Notice of Open Game Content: This product contains Open Game Content, as defined in the Open Game License, below. Open Game Content may only be Used under and in terms of the Open Game License.

Designation of Open Game Content: All text containing game-related content within this book is hereby designated as Open Game Content, subject to the Product Identity designation below.

Designation of Product Identity: The following are hereby designated Product Identity, as per section 1(e) of the Open Game License: all artwork, illustrations and maps or other visual references, plot elements, description of geographic features or areas, and all text not specifically designated as Open Game Content, or data derived from OGL licensed material.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content; (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Kard és Mágia © Copyright 2008 by Gabor Lux.

Kard és Mágia: Szörnyek és Kincsek © Copyright 2008 by Gabor Lux.

Kard és Mágia: Mesélői Irányelvek © Copyright 2008 by Gabor Lux.

A tengerek urai © Copyright 2009 by Gabor Lux. All rights reserved.

