

# Szenvedés a Szigonyhal-Szigeten

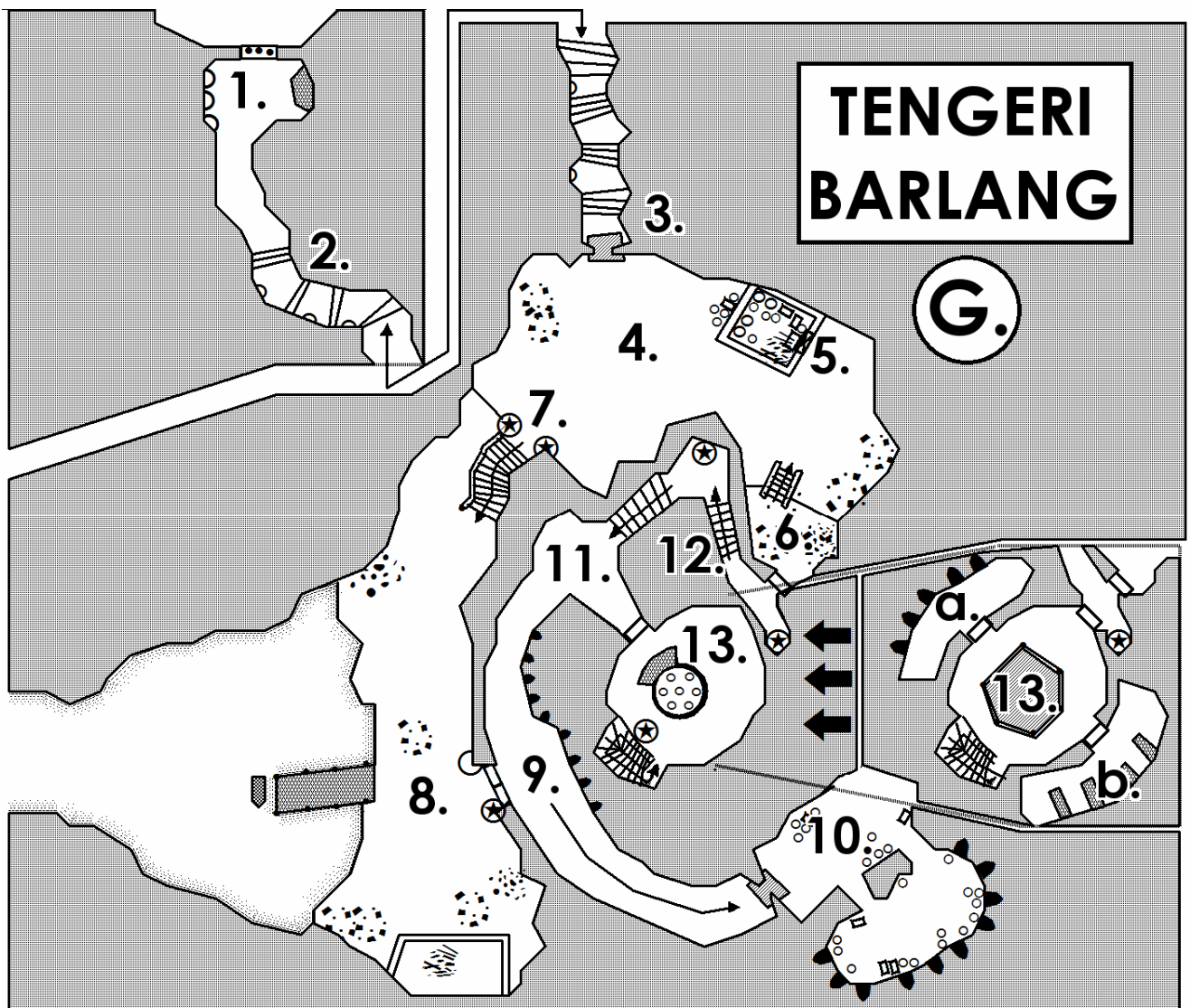
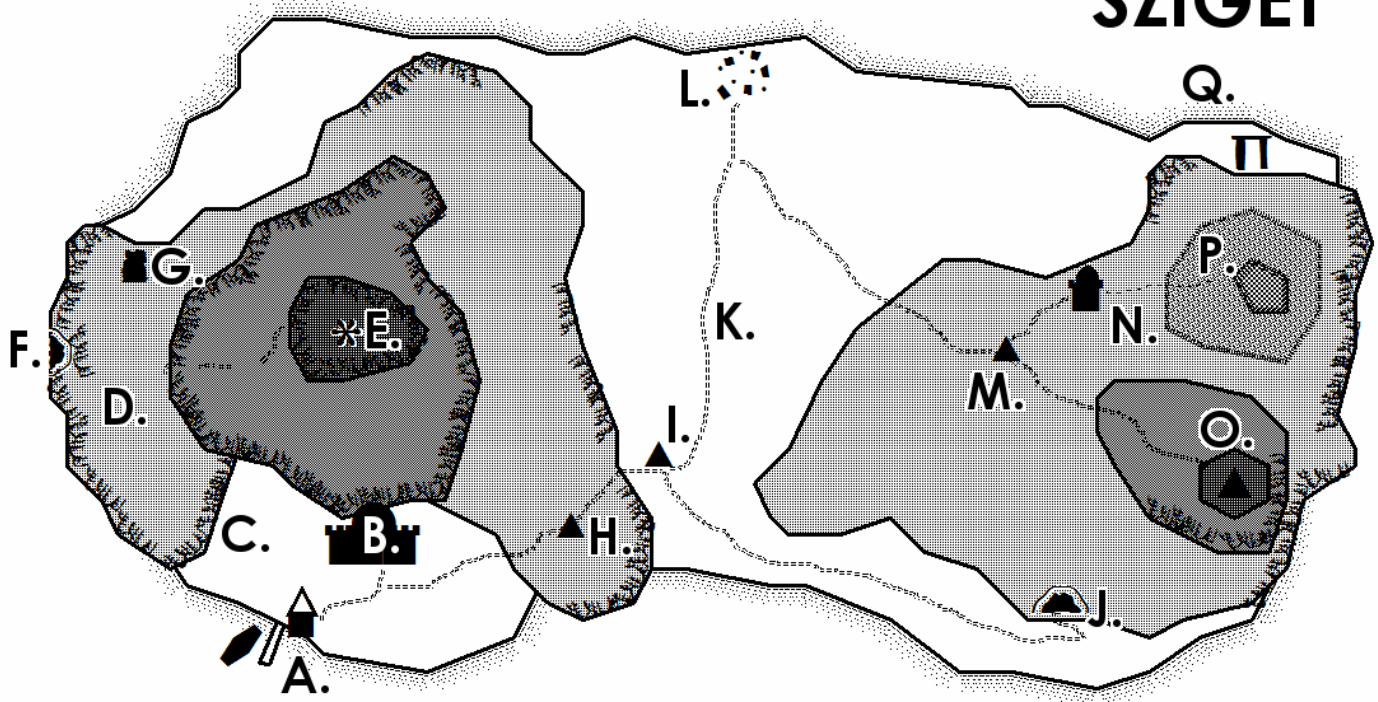
*írta: Lux Gábor*



**Kard és Mágia kalandmodul 3–5. szintű kalandozók számára**

**E.M.D.T. 27.**

# SZIGONYHAL-SZIGET



# Szenvedés a Szigonyhal-Szigeten

írta: Lux Gábor

A borítót és a térképeket készítette: Lux Gábor

Tesztelte: Ács Gábor (Santiago del'Avellosz, Harcos 3)  
Faragó Kálmán (Buraszp Serfiruz, Harcos 4)  
Fehér László (Vifranavaz, Illuzionista 4)  
Hartyándi Mátyás (Marasura, Harcos 1/Varázsló 2)  
Izápy Gábor (Yar'Shalah, Íjász 3; Thorlig Jansen, északi Barbár 3)  
Tarnóczy Ádám (Ambróziusz, Harcos 4)

© 2013 by Lux Gábor. All rights reserved.

## Háttér

Néhány évtizeddel ezelőtt a Szigonyhal-sziget egzotikus üdülőhely volt a déli tengereken, vendégei pedig egy bűnös, de dúsgazdag város kiélt arisztokratái. Szín pompásra festett hajók érkeztek elkényeztetett fiatal nemesekkel, kalandokra vágyó asszonyaikkal, gyermekeik és szolgálók seregével. A pihenésre berendezett palotán és díszkertjein túl könnyű vadászatra és biztonságos felfedezésre alkalmas vadon nyílt, ahol az a néhány nyugtalanító emlék sem keltett nagyobb felfordulást, ami még az üdülőparadicsom előtti időkből maradt hátra. Az az egy-két baljós eset csak emelte a hely varázsát és vonzerejét. A Szigonyhal-sziget azonban balvágzattal vállalkozásnak bizonyult. A palota nem váltotta be a hozzá fűzött anyagi reményeket: a mindig újra vágyakozó vendégsereg megcsappant, a távoli vidékekről érkezett utazók száma csekély maradt, és az üzlet hamarosan összeomlott. A mozdítható berendezést elhordták, a többi pedig átadták az enyészetnek. A városban a sziget emlékezte pár fakó emlékként maradt fenn, majd igazán már úgy sem.

## A látogatók

A szigetet hosszas elhagyatottsága után most egyszerre négy csoport kereste fel, mindannyian idegenek. Egyikük sem rendelkezik pontos információkkal úti céljáról, és egyikük sem készült fel igazán a sziget próbatételeire.

**Dúr Láni:** Pökhendi, ellenszenves fiatalember, a felelőtlen arisztokrata mintapéldánya. Turbánt, páncélját borító bő ruházatot és csúcsos papucsokat visel, oldalán ősei varázskardja lóg. Kackiás kis bajusza csak kiemeli elhízásnak indult kölyökképét. Dúr Láninak a tétlenség okozta mérhetetlen unalmában ötlött eszébe gyermekkora csodálatos kirándulóhelye, és a múlt által bearanyozott emlékek rögvést arra sarkallták, hogy embereivel alig fél napi készülődés után sétahajójára szálljon és a szigetnek induljon – nem törődve vele, hogy az azóta kellemetlen rommá és pusztulattá lőn.

"Expedíciója" alatt önhitt és könnyelmű mind emberei életével és testi épségével, mind saját pénzével. Aki az általa kiöltött abszurd "hőstettekben" részt vesz, bizonyosan számíthat a busás jutalomra és az udvarias tapsra, bár arra is, hogy legközelebb ismét rá esik a választás. Bár Dúr Láni könnyen bánik másokkal, önmagát nem sodorja okatlan veszélybe. Saját képességeiről nagyon jó véleménnyel van, és a maga módján bátor harcos, de nem rohan a pusztulásba, és ha csapatát veszni, az őt körülvevő veszedelmeket pedig diadalmaskodni látja, visszatér hajójához és még időben távozik. Ezt természetesen azzal indokolja, hogy ráunt erre az egész hercehurcára. Ugyanezt teszi, ha néhány érdekesebb hőstettet vagy vadászsikert könyvelhet el. Néhány kedvenc kifejezése: „Ezt nevezem!” „Badzsul ötven szent nevére és tizenegy ajkára!” „Miféle vonakodás ez? Előre!”

Radzsap Dúr Láni vezírje. Tokás-sörtés-turbános fickó, aki könnyen kifulladás, de kellő időben gyors, mint a villám. Ő hordozza az úr pénzét, és ő adja át parancsait az alacsonyabb származásúaknak és fogadja az ő szavaikat is (egy ekkora urat megszólítani kiváltság, ami nem jut ki akárkinek). Takarékosan bánik az ura pénzével, mindig kevesebbet ad, mint amennyi járna – örüljön, aki kapja, hogy kapott. Fondorlatos és kíméletlen, de nem tudja a fiatal nemes érdeklődését irányítani.

A katonák színes ruhákba öltözött, bajuszborostás, barna bőrű fickók. Egykedvűen és hűségesen szolgálják urukat, mint apáik, nagyapáik és nagyapáik nagyapái tették. Nem örömmel, de bármilyen parancsának engedelmeskednek, és értelmetlen ügyekért is életüket adják érte. Az ágyékkötés, fejükre csavart viselő szolgálókra is ez érvényes, csak ők gyávák és igazából teljesen passzívok.

Dúr Lániék Tulashnár palotája előtt, a kikötőben (A.) érnek partot, és itt lehorgonyozva indulnak neki a szigetnek.

**Dúr Láni:** Harcos 4; VO 20 (szalagvért, nagy fém-pajzs, Úgy); Mozgás 20'; Tám +4 *hosszú kard* -1 1d8+2 vagy +6 visszacsapó íj 1d8+1; +5/+3/+1; Erő 13, Úgy 15, Egs 12, Int 10, Böl 10, Kar 8; TG; -1-es *hosszú kard*, nagyúri ruha 6\*40 at citrinnel, 150 at-s jádéval ékesített karpánt, 20 at-s doromb, *közepes sebek gyógyítása ital*, *Mung pora*\*2.

Hp 23

**Radzsap:** Tolvaj 2+1; Kezd +5; VO 12 (kis pajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +2 szablya 1d6+1 [+1d6] vagy +2 korbács 1d3+1; +1/+4/+1; SG; tobzokaszerű alakot ábrázoló medál, 340 at.  
Hp 11

**Örök (11):** Harcos 2; VO 13 (gyűrűvért); Mozgás 30'; Tám +2 alabárd 1d10+2; +3/+0/+0.

Hp	10	9	9
	16	16	
	7	7	
	15	6	
	11	19	

**Szolgák (10):** Sz 1; VO 10; Mozgás 30'; Tám +1 ököl 1d4; +2/+0/+0.

Hp	4	2
	1	7
	8	7
	3	7
	6	4

**Szemészedő bárka:** Ebben az ütött-kopott, lepatogzott tarka festékű, de jókora alkotmányban huszonnégy atyafi szorong a vizet kanalizva: fejükön színes rongyokat viselő, széles de hiányos vigyorú borostás-bajuszos férfiak. Minthogy a kikötőben mindennek hamar híre megy, ők is evezőre kaptak és némi késéssel Dúr Lániék után szegődtek. Utána 1d3+1 nappal érnek partot, bár más helyen.

Mindannyian egy alacsony becsületű páriánemzetség tagjai, akik a nagyurak szemetéből élnek, és itt is hátrahagyott értékekben reménykednek. Ha idegenekre bukkannak és túlerőben érzik magukat, bocsánatkérő az-üzlet-az-üzlet vidámsággal forgatják ki őket értékeikből, bár, ha megesik rajtuk a szívük, visszaviszik őket a szárazföldre. Nagyurakkal összefutva azonban semmit meg nem próbálnának, sőt, a végtelenségig szervilisek.

Vezetőjük egy szürke szakállú, víg kedélyű öreg, Kafír: ő még emlékszik azokra az időkre, amikor ide jártak mulatni az urak! Nagy kár is, hogy vége lett! A szemészedők a tengeri barlang (G.) előtti parton, északnyugatra kötnek ki, de hamarosan délre indulnak becserkészni és „megszedni” az elhagyott táborhelyet.

**Páriák (24):** Sz 1; VO 10; Mozgás 30'; Tám +1 török 1d4 vagy +1 rozsdás rövidkardok 1d6; +2/+0/+0.

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

**Sharwár Mirza:** Parancsoláshoz és engedelmessé váló szolgálkhoz szokott nemes. A konzervatív tradicionalisták közé tartozik, akik jelenleg nem állnak a legjobb helyzetben az udvarnál, ám Sharwár Mirza tanácsait még a leghatalmasabbak is meghallgatják. A mirza vörössel szegett fekete öltözéket és ehhez illő sötétkék-vörös turbánt visel; szájában hegyesre

csiszolt drágakőfogak villognak (700 at, ha valaki szörnyű munkával ellopná őket – a következményeket lásd lent). Néhány szófordulata: „Csakugyan...” „Milyen ármány lopakodik amott?” „Készülj, idegen: a föld férgeihez készülsz!”

Tíz válogatott emberével azért jött a szigetre, hogy Dúr Lánit itt, minden szemtől távol elveszejtse, majd vagyonát markába kaparintsa. Ezért titkolt név alatt kis hajót béreltetett, s kerülőúton eredt leendő áldozata után, a rossz széljárás miatt késéssel (+1d2 nap). A szigeten amennyire tud, rejtőzködik, és előnyös helyzetből támad (ha Dúr Láni társaságával „baleset” végezne, még jobb). Ha rosszul áll a helyzete, visszavonul, de csak akkor, ha kiléte nem lepeződött le riválisa előtt: ekkor nincsen veszíteni valója. Három emberét mindig hajója mellett hagyja, amit Guruthlál barlangjánál (Q.) horgonyoz le.

**Sharwár Mirza:** Harcos 6; VO 14 (védőgyűrű +1, védőköpeny +1, Ügy); Mozgás 30'; Tám +6/+1 buzogány 1d8+2 vagy +8/+3 rövidíj 1d6; +7/+4/+5; Erő 10, Ügy 15, Egs 12, Int 16, Böl 18, Kar 16; KG; *feladás pora\*2, tűzlehellet itala* (1d4 tűzcsóva, 5d4 Hp, Rfx ½), *védőgyűrű +1, védőköpeny +1*, 310 at.  
Hp 44

**Örök (10):** Harcos 2+1; VO 14 (gyűrűvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 alabárdok 1d10+3; +4/+1/+1.

Hp	9	13
	7	10
	14	17
	13	10
	15	15



**Drágakő fogak:** Az arisztokrácia tradicionalista frakciójának ismertetőjele, hogy a tehetősek saját fogaikat kristállyal vagy drágakövekkel pótolják ki. A hegyes ragadozófogak bestiaszerű külsőt kölcsönöznek a nagyuraknak, amit egyesek ujjaik végére erősített rézsarukba foglalt drágakőkarmokkal egészítenek ki. Mások elvetik a szokást; Mirvander kán például nem hódol neki. A holtak öronyáját fogaikkal együtt családi archívumokban őrizgetik, birtoklásuk komoly presztízs és felelősség.

A fogak értéke egy személynél 2d6\*100 at, és minden esetben egyedi munka; még tulajdonosuk halálában is beazonosítható. Nagyon kevesen mennek eltulajdonítani őket, mert vevőt találni rájuk a városban lehetetlen, és csempészt sem könnyű. Naponta 20% kumulatív esély van rá, hogy a karaktert álmában foszforszkáló, csillogó fogú csontvázak árnyai támadják meg, 100 at értékékként egy. Ha nem győzedelmeskedik felettük, vagy nem kényszeríti magát ébredésre Nehéz Koncentrációval vagy Akaraterővel, akkor másnap holtestét alaposan megrágvá találják a csillogó fogak mellett. Ha legyőzi támadóit, a kumulatív esély újra kezdődik, míg a fogaktól meg nem válik, vagy az átok nem diadalmaskodik fölette.

**Lidércárnyak (2-12):** Sz 2\*; VO 13; Mozgás 30'; Tám +2 testetlen érintés karmok 2d4; +0/+3/+0; KG.

Hp	8	9	7
	6	15	7

5	5	13
8	13	
7	13	



**A játékos karakterek:** A negyedik csoportot a játékos karakterek jelentik. Az ő jelenlétük döntő jelentőségű lehet az események alakulásában, és attól is függ, miként kerültek a szigetre.

- **Dúr Láni szolgálatában:** ekkor a csapat a kíséret részét adja, fejenként 20 aranyért és további jutalmak ígéretével. Ha nincs közöttük, aki előkelőnek néz ki vagy annak tudná kiadni magát, akkor a bizalmatlan Radzsap parancsol nekik. Az úr úgy tekint rájuk, mint érdekes, de nem túl jelentős vadászkutyákra, hacsak valamivel valóban ki nem vívják az elismerését.
- **Sharwár Mirza szolgálatában:** a mirza is kereshetett még kikötői semmirekellőket a munkához, emberenként 30-30 aranyat, az ellenfele legyőzöjének még százat ajánlva. Minden érzékeny részletet titkol, de szükség esetén bízik bérencei pénzéhségében. A hasznos szolgákat nem feltétlenül veszejti el céljai teljesülésével.
- **Más célokat követve vagy hajótöröttekként:** lehet a szigeten bármi, ami felkeltheti a karakterek figyelmét, esetleg a tengerek vethetik itt partra őket. Ekkor kívülről cseppennek a konfliktusba.
- **Préda gyanánt:** Ebben a variációban, amely kezdőkalandként is beválhat, Dúr Láni és Sharwár Mirza nem törnek nyíltan egymás életére, hanem embervadászatban mérik össze képességeiket. Ekkor a karakterek az egyik véletlenszerű helyen, minimálfelszereléssel partra dobott csoport, akiket az urak majd nemes trófeaként elejtenek. További 24 emberre a szemészedők statisztikáit lehet használni.

A meghalt játékos karakterek cseréjére a más csoportok maradékai, foglyai vagy hátrahagyott emberei, esetleg a negyedik szkenárióban a többi „vad” ad lehetőséget.



## A Szigonyhal-sziget

A sziget nagyját két meredek hegy teszi ki, és tagolja részekre. A meredélyek réseiben csak néhány görcsös fa lapul, de a lapályokon és a völgyek kőgörgötegein bozót és liget is több van. Állatokból nincs sok, legfeljebb kisebb nyúlfélék; a szigeten nincsenek véletlen találkozások sem. A továbbiakban a helyszínek leírásainál néhány megjegyzés jelzi Dúr Láni reakcióit, ha a karakterek vele tartanak. A célirányos Sharwár Mirzát kevésbé érdekli környezete, a szemészedők pedig eleve nem távolodnak el a parttól és bárkájuktól.

**A. Dokk:** Szüette, roskatag móló, amit a partnál nagyrészt megettek a termeszék. Kilátástalan gaz övezte régi, festett deszkabódé, mellette jelzőha-

rang, amely egyetlen rántásra leszakad. A termeszék a bódé alatt építették fel várukat, és aki az összeroskadó padlóval középük zuhan, körönként 2d3 Hp-t sebződik. A kövezett, bár alaposan benőtt út mellett régi tábla: „**Tulashnár Palotája 2 sztd. →**” A hegyek oldalában jól látni a fekete kövekből épült, romos építményt és az onnan induló utakat.

**B. Tulashnár palotája:** Valamikor kertszerűnek tűnhettek a fekete kövekből emelt palota előtti gazverte teraszok, de az egykorvult pihenőből csak az épület maradt. A központi, négyzetes rész fölé beszakadt kupola emelkedik, alatta egy körbefutó teraszon csonka, hiányos szobrok merednek az alattuk heverő törmelékhalomokra. A belső tér és a két oldalszárny szintén rossz állapotú.

A palota nappal üres és elhagyatott, de éjszáként megjönnek az új urai: a nyugati hegycsúcs (E.) szárnyas majmai, akik szabadulásuk után birtokukba vették a romlásnak indult épületet. A majmok mindenkit elpusztítanak, akit a „területükön” találnak.

A prehumán bestiákban szörnyű intelligencia lapul. Ha lehet, támadásukat az oromzatról vagy a belső csarnok párkányairól lelökött szobrokkal és kődíszekkel kezdik (Reflex, 4d10 Hp sebzés). Ezután több irányból támadnak, megpróbálván megosztani és csoportonként megölni ellenfeleiket. Általában két majom támad a kupola mellől (kívülről, de a résen jól belátják a belső teret is), egy az emeleti körcsarnokból és egy a földszinti szolgaszállásokból. Szárnyaikkal könnyen változtatják helyüket, máskor meg a roppant bőrlebernyegeket köpenyként maguk köré vonva osonnak a sötét folyosókon.

**[Dúr Láni csoportjánál a megosztás könnyen mehet: a szolgák egyáltalán nem mernek a palotába lépni, a katonák kb. fele pedig a majmokat látva makacsolja meg magát. Dúr Láni viszont magabiztosan és vehemensen nyomul előre. Sharwár Mirza sokkal elővigyázatosabb, és egyben tartja csapatát.]**

**B1.** Íves bejárat. A kőív néhány darabja már lezuhant; a földön gaz és törmelék. A kapu nagy részét eltűzelték, egy máglya nyomai még látszanak.

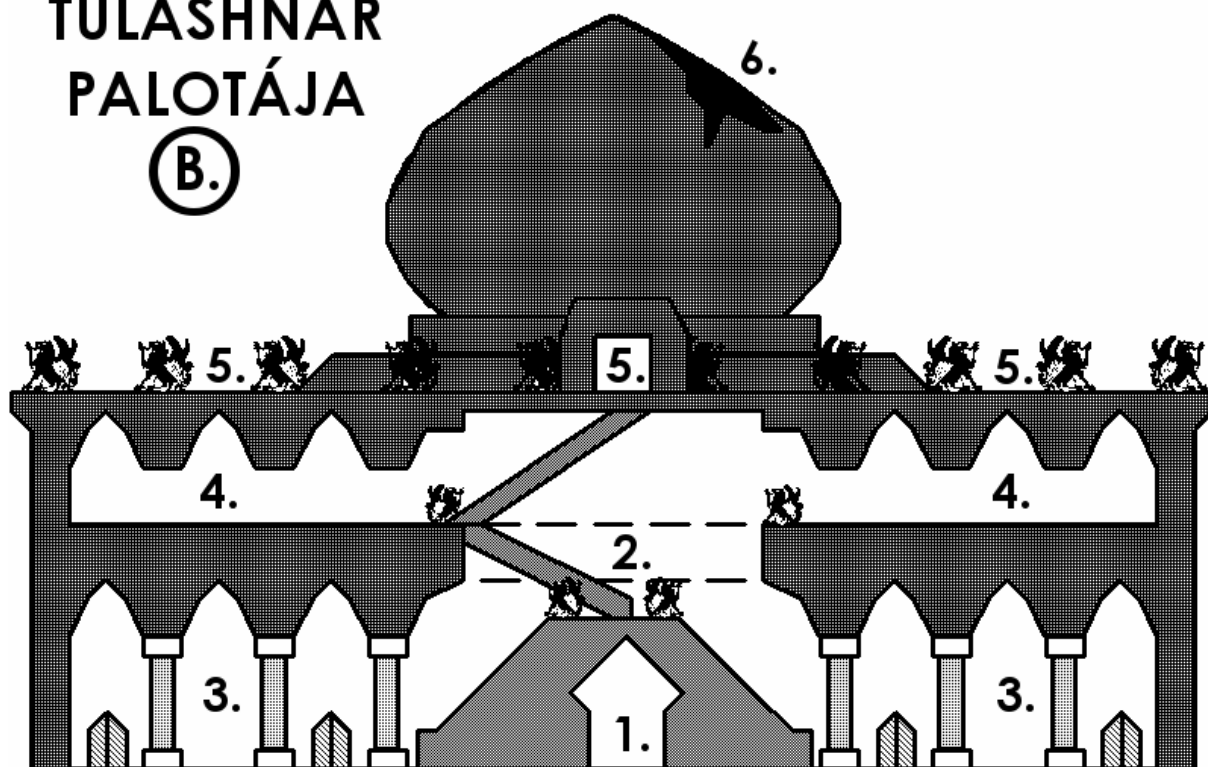
**B2.** Belső csarnok. A galériával és a kupolával egyetlen teret alkot, amit a betóduló nap- vagy holdfény világít meg. Redves rothadás, a fekete köveken, a törmelék halmain és a nyirkos deszkákon gerendákon kúszónövények és színes gombák. A lépcsősor a galériára, majd a tetőteraszra vezet.

**B3.** Az oldalszárnyak különösen romosak. Szolgaszállások részben még ép, részben bedőlt ajtókkal, mocsok és törmelék; kőlapok alatt fekete vízzel elárasztott ciszternák. Több rés vezet a szabadba, amin ember és majomszörny egyaránt átfér.

**B4.** Galéria és lakosztályok. Csak néhány rothadó zsák maradt felismerhetetlenségig rothadt szövettel, és pár szinten rothadó faliszőnyeg. Az egyik mögött elfalazott falikamra lapul, amit így könnyű azonosítani. Egy ólomdobozban értékek rejtőznek: 450 elektrum és 2\*50 at értékű ékköves mellű.

# TULASHNÁR PALOTÁJA

(B.)



**B5.** A tetőteraszt mind lentről, mint fentről fenyegetővé teszi a kupola roppant tömege és a túlméretezett, meredező kőszobrok. Ideális rejtekhely majmok számára.

**B6.** A kőkupola repedt kővén végigfutó hasadékon keresztül be lehet kémlelni a csarnokot – bár a rést félig-meddig eltakaró árnyék is feltűnővé válhat.

**C. Sziklafal:** A fekete bazaltmeredélyen kötél segítségével nélkül két Mászás próbával lehet feljutni.

**D. Fennsík:** A tengerre néző köves-hangás fennsík. Északi oldalán könnyű lemászni, délen (C.) kevésbé, nyugatra pedig egyenesen belebukik a tengerbe. A hegytetőre több párkányon felkapaszkodva, Mászás próbával lehet felmászni, de ezt a szárnyas majmok könnyen megneszelik, és a kapaszkodókra támadnak kövekkel (Reflex, 4d6 Hp és Nehéz Mászás, vagy le is zuhan) és karmaikkal. Egy-két helyen még látszanak a roskatag fa lépcsősorok helyei, de ezeknek már semmiféle szerepük nincs.

[Dúr Láninak esze ágában sincs mászni, mint ahogy Sharwár Mirzának sem.]

**E. Majomfészek:** Tágas, magas, csúcsos kupolát formázó ketrec. Oldalán görbült lyuk tátong, ahol a rácsokat szétfeszítő majmok kitértek. A szörnyűségek a környékbeli szigeteken vadásznak, mivel itt már csak a páriák faluja maradt (L.), őket viszont nem szeretik. A ketrecet elkeseredetten védik, lehetőleg úgy, hogy a támadókat elragadják (+5-ös manőver), majd ledobják a mélybe. A ketrecben csontokon és a lenti palotából összegyűjtött ócskaságokon kívül 35 et, egy ép szalagvért, egy 30 at

értékű akvamarin, egy 200 at értékű gyöngy és egy 200 at értékű, brossba foglalt opál található.

**Szárnyas majmok (4):** Sz 4+2; VO 14; Mozgás 30' / Repülés 30'; Tám +6/+6 karmok 1d6+2 vagy +6 harapás 1d4+2; Spec két sikeres találat esetén szagatás 2d6+4; +6/+3/+3; KG; Osonás +6, Rejtőzés +6, Mászás +6.

Hp	30
	30
	33
	24

**F. Tengeri barlang:** A sziklák között alacsony barlangszáj nyílik. Apály idején egy csónakkal vagy bárkával be lehet siklani, de vitorlásoknak már nem megoldható feladat az árbc leszerelése nélkül A barlangot nyílt tengerről Nehéz Megfigyeléssel, közlelről viszont automatikusan fel lehet fedezni. Dagály idején természetesen az egész rejtett. A barlang a G8. helyszínre vezet.

**G. Tengeri barlang, rácsos bejárat:** az előbbi barlang másik bejárata. A fővenyes part fölötti sziklák között rácsos kapu található a kövek között. A nyílt tengerről csak nehézségekkel (Nehéz Megfigyelés), de a fővenyről könnyedén meglelhető.

A bejárat szájníllást formáz, még a tömpe kőfogak is látszanak. A rács vezetősatornájában egy lezuhanó pengecsapda rejtőzik, amit a rács felemelése biztosít ki. A mechanizmus nagyon régi, ezért csak 1:6 eséllyel működik (3d6 Hp, Reflex).

[Dúr Láni – ha nem aratott még nagyobb diadalt a szigeten, vagy csapata még kellően ép – rendkívül lelkes a barlang felderítése iránt.

**Egyébként inkább más alkalomra halasztja a lehetőséget. Sharwár Mirza akkor tulajdonít neki jelentőséget, ha ide vezetnek ellensége nyomai.]**

**G1.** Bejárati grottó. Nehéz rézláncok a csörlődobokon, meg a rács ellensúlyai. A szemközti falon három megnyílt, nyitott szájú arcot ábrázoló faragvány látható stilizált, a Húsvét-szigetek formavilágát idéző megoldásokkal. Nagy kattanással mindannyiuk réznyelve fel és le húzható. Egykor ez volt a csapda és a csapórács zárómechanizmusa, de már régóta nem működik, és a karokat védő, a szájakban elhelyezett kisebb pengecsapdák is tönkrementek: csak 1:6 eséllyel aktiválódnak, ha a nyelveket birizgálják (Reflex, 1d6+2 Hp).

**G2.** Lefelé ereszkedő lépcsősor, durva alagút. A falakon a már látott durva ábrázatok, nyitott szájukban korom és olvadat viasz. A szájak mécseseknek lettek kiképezve, és egyikük csapda: lépcsőre lépve aktiválódik, ha aktiválódik: már csak 1:3 eséllyel. Hatása tűzcsóva, Reflex  $\frac{1}{2}$ , 3d4 Hp, maximum 4 alkalommal.

**G3.** A lépcsősor végén, a nagy barlangcsarnokba nyíló átjáró ismét fogas száját formáz. A lángcsapdát itt a boltív alatti lépőkő süti el, és hatása az ív alatti területre hat. 1:2 eséllyel működik, maximum 6 alkalommal, de egyre megbízhatatlanabban (1:2, 1:2, 1:3, 1:3, 1:6, 1:6).

**G4.** Boltozatos barlangtér, amelynek déli részét a sziklával egybeépített, mesterséges építmény fala zárja le. A csarnok többi része természetes cseppkőbarlang, de a talaj egyenletes, és színes, megrepedt kerámialapok borítják. A köveken néhol lehullott cseppkővek és törmelékhalom hevernek.

**G5.** Kétszintes, porló kőből felhúzott építmény, nyugati oldala mellett törött cserépedények halma. A földszinti bejáratot belülről eltorlaszolták, de az emelet ablaknyílásain könnyű bejutni. A felső szint padlója beszakadt, s csak néhány deszkából áll; alul viszont valóságos kis raktár található. Három láda fegyvert (40 dárdahegy, 13 szablya, 6 kis fapajzs) és két láda vasöntvényt a közelmúltban szállíthattak ide, mert lezsírozottak és jó állapotúak; a tartósított élelemmel és búzával teli zsákok halmai viszont érintésre szertefoszlanak. A legérdekesebb lelet egy korsónyi kocsonya, amelybe 12 hófehér kerámia-rudat süllyesztettek. A hengerek gyenge hőt árasztanak és enyhén vibrálnak.

**G6.** Terasz a szabálytalan épület és a barlangfalak hajlatában. A padló kerámialapjait diribdarabra törték, és mindenhol törmelék darabjai fekszenek. A bejárat magas, ősi rézajtó féregszerűen tekergő vasveretekkel; nincs bezárva, de nehezen nyílik.

**G7.** Ívelt lépcsősor vezet a nagy barlang alsó részébe. A lépcsőket két, alacsony talapzaton álló szobor őrzi: testük embernél alacsonyabb, de féregszerűen szelvényezett, lábaik pedig kacskas, rövid tuskók. Mindkét szobor háromágú rézszigonyt markol. Ezek az őrizők megelevenednek, ha valaki áthalad közöttük (vagy mellettük), de ügyetlenül,

döcögve mozognak: könnyen felbuknak, és ha ez történik, nem egykönnyen kelnek föl.

**Eleven szobrok (2):** Sz 4+2; VO 18; Mozgás 20'; Tám 2\*+6 szigony 1d8+2; Spec immunis az elmére ható mágiára, a hidegre és a tűzre, sebzésfelfogás 5/+1; +6/+3/+3; S; Ugrás -2, Egyensúlyozás -2.

Hp 23  
22

**G8.** Az alsó barlang felét mély tó foglalja el, amely egy alacsony, a dagály idején vízzel elöntött kijáraton át a tengerbe (F.) torkollik. Egy rothadó stég végén ósdi, a szétesés határán álló csónak árválkodik (1:6 eséllyel azonnal, további 1:6 eséllyel 1d6 órán belül elsüllyed). Délen egy, a **G5**-höz hasonló, de üres raktárpépület árválkodik.

A csarnokot keletről magas, szabálytalan épület határolja. A habarcs nélkül összeillesztett köveken semmiféle ablak nincs, csak egy dupla, féregszerű veretekkel díszített rézkapu, amit két alacsony talpazat fog közre. Az egyik olyan féregszerű szobor áll, mint az északi lépcsőnél, míg a másik mellett már csak összetört maradványok találhatók.

**Eleven szobor:**

Hp 18

**G9.** Díszes, kifakult nonfiguratív freskók uralják a magas körfolyosót. Kerek beugrásokban karcsú, valószínűtlen formájú amforák nyugszanak, egy részük már csak töredék. A járat délkeletre enyhén lejt.

**G10.** Egy újabb, fogas száját ábrázoló átjáró. Korros, kusza csontok halma. A lángcsapdát aktiváló lépőkő könnyen azonosítható és Ugrás próbával átugorható. 1:2 eséllyel működik, maximum 5 alkalommal, de egyre megbízhatatlanabban (1:2, 1:2, 1:3, 1:3, 1:6).

A belső tér durván megmunkált, az épület többi részéhez képest hitvány kivitelezésű kriptá. Por, hamu, törött cserépedények és csontok fekszenek kaotikus összevisszaságban. A kincs néhány jelentéktelen csecsebecse, kivéve az egyik csontváz arany nyakláncát (140 at). Ha a holtakat vagy tárgyaikat háborgatják, a maradványok megelevenednek és csontvázakká összeforrva támadnak.

**Csontvázak (24):** Sz 1; VO 13; Mozgás 30'; Tám +1 karmok 1d6; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +2/+0/+0; S.

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

**G11.** Félkör alakú fogadóterem, ahol a freskók egy jobban kivehető jelenetté állnak össze: szétkenődött, roncsoltnak tűnő stilizált emberformák hajlongnak egy magas, tekervényes test előtt, amelyet színes vonalakból álló erőtér vesz körül. Ugyanez a motívum ismétlődik a délnyugati rézajtón.

**G12.** Meredek, szűk folyosó és lépcsősor, freskók nélkül. Két féregtestű őriző védelmezi a helyet. Egyszerre csak egyikük elevenedik meg, de a fől-sőhöz hamarosan csatlakoznak a **G13.a** szoba mumifikálódott halottai is.

**Eleven szobrok (2):** Sz 4+2; VO 18; Mozgás 20'; Tám 2\*+6 szigony 1d8+2; Spec immunis az elmére ható mágiára, a hidegre és a tűzre, sebzésfelfogás 5/+1; +6/+3/+3; S; Ugrás -2, Egyensúlyozás -2.  
Hp 30  
26

**G13.** Kétszintű kupolaterem. Az emeleten galéria veszi körül az alsó szintre nyíló aknát, és meredek lépcső ereszkedik le a földszint nagy részét elfoglaló dóm és az őrt álló féregszobor mellé. Az emelet két mellékkamrája (**a – b.**) alacsony, a kupolát követően ívelt falú helység. A falakat régi rézlapok fedik.

A földszinten egy szelvényezett testű őrszobor mellett fémből kialakított, beleágyazott kerek „üveg-szemekkel” (kémlélőablakkal) pettyezett kupola áll; a bejárat felőli oldalán emelt parancsnoki hídon rézkonzol magasodik. A teret a szemekből eredő halvány fénypázmák szelik át. A kupola kerületén ősi, cirkaalmas írásjelekkel (Jelek Olvasása) a következő felirat olvasható: „**GUARANSHAWÁR, AZ ÚR AKI KÚSZIK**”. A hidat az eleven szobor őrzi, és ha valaki rálépne, azonnal támad.

A kupola alatti aknában túlnyomás és nagyon alacsony hőmérséklet uralkodik, ezért felülete állandóan hideg, kondenzációval borított. Belül tejfehér köd kavarog. Az akna a hídon álló konzollal nyitható. A mechanizmus barokkosan komplikált, de a lényeg egyértelmű: négy kerek nyílásba kell beilleszteni a megfelelő kerámiarudakat (**G5.**), amelyek kiéve aktiválják és energiával töltik meg a kupola alatti hűtőkamra ősi berendezéseit.

Ha aktiválják a konzolt, a kupolában csavarok surrognak, kitóduló köd sziszeg és a rézfedél a gépek mindent betöltő moraja közepette fölemelkedik, fénybe borítva a kupolacsarnokot. A mélyből karcsú, szelvényezett fehér test; egy combnyi vastag, hosszú féreg emelkedik ki. A puha fehér húst krómként csillogó fémaproncsok fogják körül, amelyekből kicsiny csapok és csövek merednek a csapat felé. A testet vibráló, zsongó energiamező övezi.

Ez a jelenség Guaranshawár, az Úr Aki Kúszik; a Féreg inhumán csillagközi népének nagyhatalmú képviselője. Guaranshawár sziszegő hangon kommunikál, és nem feltétlenül ellenséges, bár logikáját idegen képzetek uralják, és gondolatait csak nagy nehézségek árán tudja lefordítani az alacsonyabb rendű életformák nyelvére. Érdeklődése jelenleg meglehetősen prózai, mivel eléggé legyengült a hosszú hibernáció alatt, és érzékeit „szabálytalan minták” uralják. Ezért elsőként eleven emberi táplálékot, különösen erős és egészséges testeket kér felébresztőtől, később pedig más különös dolgokat, amelyeket a csillagközi térből merített tudással vagy technológiai eszközökkel viszonz. Ha konfrontációra kerül sor és diadalmaskodik, akkor némi nehézség árán kapcsolatba lép faja más képviselőivel, és a Szigonyhal-sziget nemsokára egy teljesen új földöntúli fenyegetés bázisává válik.

A hűtőkamra több, fémhágsókkal összekötött szintből és egy szűk központi aknából áll. Fémlá-

dákban többféle ismeretlen célú tudományos eszköz hever, köztük egy teljesen feltöltött lézerlándzsa és AG öv, valamint három csillámló hengernyi argens (ezüstös idegméreg, Nehéz Kitartás, 2d3 óra zombiként irányítható állapot/3d6 Egészség).

[Ha idáig eljutott a csapattal, Dúr Láni – vagy különösen Sharwár Mirza – valósággal megszállottjává válik a rejtélynek, és nem nyugszik, amíg fel nem nyitja a fémkupolát. A következmények szinte biztosan a groteszk rettenetek egész tárházát nyújtják majd.]

**Eleven szobor:**

Hp 19

**Guaranshawár, az Úr Aki Kúszik:** Sz 6 MAX\*\*\*\*; VO 20; Mozgás 40'; Tám 8\*+6 sugarak; Spec sugarak, immunis az elmére ható varázslatokra; +5/+8/+8; TG.

Sugarak:

- Mentális támadás: Akaraterő vagy bénultság amíg a sugár aktív;
- Lézernyaláb: 1d10+ sebzés, fémeken és más anyagokon is keresztülvág;
- Hipnózis: Akaraterő vagy az áldozat engedelmessé bábba változik, amíg a sugár aktív;
- *Telekinézis* (mint varázslat).

Hp 48

a. A kamra ívesen emelkedő oldalában kialakított beugrókban barnára aszott holttestek ülnek foszladozó, bronz csillogású technikai kezelébasokban. Az egyikük 100 at értékű, tekerő féreg mintájával díszített arany medált visel. Ha a holttesteket megzavarják, vagy a közelből harc zaját hallják, meg-elevenednek és a komplexum védelmére kelnek.

**Mumifikálódott Holttestek (5):** Sz 3+1; VO 14; Mozgás 30'; Tám 2\*+4 karmok 1d6+1; Spec immunis az elmére ható varázslatokra; +4/+2/+2; S.

Hp 13  
15  
16  
15  
21

b. Fémpolcokkal megtöltött raktárhelység. A polcon gépezetek poros, szelvényezett darabjai hevernek; darázslábakhoz hasonló, gazdag mintákkal díszített réztagok. Pontos céljuk kiismerhetetlen.

**H. Ezerfogú kóró:** Száraz, tüskés növénycsomó az ösvény alatti lapályon. Egy fatáblán a következő felirat olvasható: „**Ezerfogú Kóró →**”. Sikeres Megfigyeléssel néhány kisebb madár aszott teteme látható a növénybe gabalyodva. A kóró négy telepe tűzáporral fogadja a túl közel merészkedőket.

[Ha eddig nem ejtett méltó zsákmányt, Dúr Láni már csak a hecc kedvéért is beküldi embereit a kóróhoz.]

**Ezerfogú Kórók (4):** Sz 3+1; VO 12; +4 tűzápor 2d4+1 (félkörívben maximum 3 ellenfélre); Spec tűzápor 4/nap, immunis az elmére ható varázslatokra; +4/-2/+2; S.

Hp 15  
20



**I. Elágazás:** Az út kettéágazik, és egy köemelvnyen kis fekete obeliszk áll. A déli oldalán egy keletre mutató nyíl és egy cseppköves barlangszáj, északi oldalán egy nyugatra mutató nyíl és egy kupolás épület, keleti oldalán pedig északra mutató nyíl és egy hegycsúcs vésete látható. Az obeliszk mellett kettétört fatábla maradványa hirdeti, hogy „**Vigyázat, növ...**”

**J1. Cikloptikus barlang:** Repedezett bazaltlépcsők szerpentinje vezet fel egy tatóngó barlangbejáráshoz. Az igen széles és kétembernyi magas száját megkövült láva tekervényei övezik; az egészet réz csapórácscsal lehetett lezárni, de a szerkezet használhatatlan, és a fémmonstrum beragadt. A falba ágyazott kőtábla épen maradt felén a következő felirat olvasható: „**CIKLOPTIKUS BARLANG: Csak fel...**” A bejáratot két jókora kétfejű kígyó őrzi.

**Kétfejű Kígyók (2):** Sz 6+1; VO 14; Mozgás 20'; Tám 2\*+7 harapás 1d6+1+méreg (Közepes, 1d6 Egs/2d6 Egs); +6/+6/+3; S.  
Hp 25  
39

**J2. Csarnok:** A sötétbe vesző barlangcsarnok mennyezetét durván megfaragott, masszív oszlopok tartják. A belső tér legfeltűnőbb eleme egy csupa élből megformált, expresszionista behatású díszkút, valamint a fölé hajló neoprimitív bálvány. A bazaltmonstrum befelé görbülő elefántcsont fogai között vörösen derengő kristálynyelv lüktet. Közel lépve a kútból vadul pulzáló fénypázmákkal kísért fülsértő, elektronikus ricsaj zendül, amely betölti az egész termet és lehetetlenné teszi a beszélgetést. Egy cirádás réztáblán a következő felirat olvasható:

**„SHRIWASNÁR, A NYÚZÓ  
XIV. Pán-Apokaliptikus Dinasztia  
Bedállá-periódus”**

A kút mélyéről áradó fény hipnotikus hatású; aki belepillant, Akaraterőt kell dobjon, vagy meredten bámulja a fényjelenséget, amíg el nem vonszolják vagy éhen nem pusztul. A kút mélyén lapuló energia elemésztí és villanásszerűen atomokra bontja, aki belezuhanna vagy leereszkedne.

A bálvány fogas szája csapda: benyúlva Nehéz Reflex, vagy az előbukkanó őrlőhengerek körönként 3d6 pontot sebeznek, és két kör leforgása alatt felőrlik a benyújtott végtagot vagy tárgyat.

Az őrlőket elkerülve és a kristálynyelvet pusztá kézzel megérintve Nehéz Kitartást kell dobni: ha a dobás nincs meg, de eléri a Közepes nehézséget, a kristály felizzik és a karakter 1d6+4 Erőt veszít; ha Közepes alatti, teste rögvést megszurkúl, majd hamuvá omlik (ugyanaz lesz osztályrésze, ha Ereje 0-ra csökken), és 1d4 kör múlva füstlidérc formájában éled újra. A nyelv kitöréséhez legalább 36 Hp sebzés kell, és az őrlők miatt nem könnyű feladat. Ha nem kapják el a (tűzforró) kristálydarabot, az belezuhan a kútba, és az energiák találkozása olyan fényrobbanást okoz, amely szilánkokra zúzza a kút kávját és a bálványt, és minden környéken tartózkodónak 6d6 Hp sebzést okoz (Reflex ½). A barlang

ezt követően 1d3+2 körön belül hatalmas robajjal beomlik. A kitört nyelv negyed-fél órán belül lehül.

**[A bálvány mind Dúr Láni, mind Sharwár Mirza figyelmét felkelti, és egyikük sem szívesen távozik anélkül, hogy legalább egy-két próbát ne tenne a kristálynyelv megszerzésére – akár mások életének kockáztatása árán is!]**

**Füstlidérc:** Sz 5\*\*; VO 17; Mozgás repülés 30'; Tám +5 testetlen érintés 1d6 + 1d6 Egs; Spec anyagtalan, életerősívás, sebzésfelfogás 5/+1, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra; +1/+4/+4; TG.

Hp újonnan dobandó



**Shriwasnár Kristálynyelve:** A vörös fénnel izzó, tapintásra enyhén meleg nyelv akkor aktiválódik, ha valakihez hozzáérintik. A célpontnak Kitartást kell dobni, vagy a *gyengítő sugár* varázslat hatásához hasonlóan 1d6+4 Erőt veszít. A 0-ra redukált Erejű áldozat hamuvá omlik, és ha legalább 3. szintű volt, 1:6 eséllyel 1d4 kör múlva füstlidércként éled újjá.

A nyelvben tárolt Erőpontok sikeres Koncentráció próbával kivonhatók, és vagy elveszített Erő pótlására, vagy azonos értékű Hp pótlására használhatók. A visszanyert Hp akár a karakter maximumát is meghaladhatja, bár ha eléri a másfélszeresét, Nehéz Kitartást kell dobni, vagy az elnyelt energia elszabadul, és ő maga válik hamuvá.

A nyelv használata nem kockázatmentes. Ha két adag energiát tárolnak benne, lüktető fénnel ég és tapintásra meleg, ha pedig a maximális kapacitásának megfelelő hármát, akkor tűzforró és érintése körönként 1d6 Hp sebzést okoz, amíg ismét ki nem hül (ekkor könnyű elejteni). Gyakori használata további veszélyekkel jár.



**K. Völgy:** A két hegyhát közötti sziklás-cserjés völgykatlan látszólag mozdulatlan, de a bozót és a kövek is veszélyeket rejtjenek. Az előbbiben előszerezettel lapulnak a kusza növénykőtegekből álló, fogas szájakat sarjasztó rettenetes csattogatók, a lapos kövek között pedig a trilobiták osztályába sorolható csusszanó gyökérkusz kiváló mimikrirel megáldott, mérgező fullánkkal felszerelt, de megtévesztően kőszzerű példányai. A találkozás esélye minden áthaladáskor 1d3; találkozás után pedig mindig újra kell dobni. Szerencsére mindkét féle szörnyőség rendkívül territoriális, és ezért nem hagyja el a völgyet.

**Rettenetes Csattogató (1d3, max 12):** Sz 4+1; VO 14; Mozgás 20'; Tám 4\*+2 harapás 1d6+1 + megragadás; Spec marcangolás 2d4+1/kör; +5/+2/+2; S.

Hp	30	19	21
	25	16	15
	24	16	
	21	21	
	28	26	

**Csusszanó Gyökérkusz (1d6):** Sz 1+2; VO 16; Mozgás 5'; Tám +3 fullánk 1d4+méreg (Közepes, 1d6 Hp/2d6 Hp); +4/-2/+2; S.

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

**L. A páriák faluja:** Alacsony cölöpökre épített szedett-vedett kunyhókból álló falu. Lakói mindannyian beteg kinézetű, rongyokba gubódzott, mankószurtos alakok. Ezek a szerencsétlenek naphosszat a parti köveket kajtatják hosszú botjaikkal a csusszanó gyökérkuszért, amely egyetlen éltető táplálékuk a sivár talajban termő olajos ízű gumók mellett.

A páriák vezetője a vénségesen vén Pávát, az előljáró: vézna kezével végigmutatva a falusiakon először „a feleségeit” mutatja be, majd (némi átfedéssel) „a leányait”. A faluban igen kevés a férfi, mert „a legtöbb kis izgága már apró korában rosszat tesz, és elkóborol vagy vízbe veszik – de nem is jó, ha túl sokan vannak, mert abból mindig vizsály van”.

A falu lakói olyan alávalónak tartják magukat, hogy soha nem hagynák el településüket és ütnék orrukat „a csodálatos kéjkeretekben és palotákban mulatozó urak dolgába” – meggyőződésük, hogy a sziget üdülőparadicsoma mindmáig virágzik. (Az egyetlen kivétel Pávát, aki ritka alkalmakkor feloson az Elragadtatás hegyére, és ott emberáldozatokat mutat be nemzetsége elrabolt tagjaiból). Teremtéstörténetük szerint, amit minden utazónak elmondanak, régen az istenek leköptek a föld felszínre: ezekből lettek az emberek; ami pedig oldalt lecsorgott, abból ők. A múltban, „amikor még minden jobb volt”, „a paloták szolgálói hozták nekik lerágott dolgokat, amelyeket tovább rágtak”, de ennek a szokásnak – nyilván bűneik miatt – régen vége szakadt.

**[Dúr Láni undorodik ezektől az alakoktól, de 50 at nászajándékot ajánl fel annak, aki feleségül venné Pávát „legszebb lányát”, a kigúvadó szemű, iszamos testű Dzsávatot. Ha valaki kap az alkalmon, tartja a szavát, Radzsap azonban titkon mindent elkövet, hogy elszabotálja a kibontakozó groteszk mulatságot. Sharwár Mirza lehetőleg messziről elkerüli az egész falut; ha azonban mégis idetéved, a találkozás nagyon könnyen rettentő mézszálalásba torkollik.]**

**M. Elágazás:** A kikövezett ösvényről keskenyebb csapás ágazik le. Egy jelzőoszlop két fatábláján a következők olvashatók: (északkeletre) „Rúmil Gúf Kontemplatív Türebéje 2 sztd. →” (délkeletre) „Az Elragadtatás Hegye. Csak a megfelelő á...” A bozótosban mindkét irányban egy-egy ezerfogu kóro és rettenetes csattogató lapul, együttesen vadászva az óvatlan idetévedőkre.

**Ezerfogu Kórok (2):** Sz 3+1; VO 12; +4 tüzápor 2d4+1 (félkörívben maximum 3 ellenfélre); Spec tüzápor 4/nap, immunis az elmére ható varázslatokra; +4/-2/+2; S.

Hp	14
	15

**Rettenetes Csattogatók (2):**

Hp	13	27
----	----	----

**N. Rúmil Gúf Kontemplatív Türebéje:** A tengerre néző, fák övezte tisztáson régi márványkövekből épített hatszögletű, kupolás épület áll. Mellette törött tábla maradéka: „...szopófűrt”. A tisztást borító virágágásokban bíborszínű, telt ajkakra emlékeztető bimbók bókolnak; a levegőben illatos pihéket sodor a meleg szél. A vérszopófűrt televénye türelmesen vár óvatlan áldozataira.

A türbe bejáratát kovácsolt vasajtó zárja le, de a lakat könnyedén feltörhető (Közepes Zárnyitás). Az árnyas belső térben egy száraz virágszirmokkal borított kőkeretben nyugszik Rúmil Gúf, a költő mumifikálódott teste. A néhai poéta ruhájába varrt drágakövek 300 at, arannyal hímzett csúcsos papucsai 30 at értékűek; gyönggyel kirakott lantja 120 at-t kóstál a szabadpiacon.

A tisztásról látszólag nem vezet tovább út: aki azonban alaposan átvizsgálja a környéket (Nehéz Nyomkeresés), egy alaposan benőtt ösvényre lel, amely keletnek tart és eltűnik egy kis erdő fái között.

**[Sem Rúmil Gúf, sem Sharwár Mirza nem olyan ostoba, hogy kikezdjen a vérszopófűrttel, ezért inkább a türbe köti le figyelmüket: emberek azonban nem biztos, hogy körültekintőek.]**

**Vérszopófűrt (2):** Sz 6; VO 14; Mozgás –; Tám 6\*+1 harapás 1d4 + vérszívás; Spec vérszívás 1d4/kör/száj, immunis az elmére ható varázslatokra; +5/+2/+2; S.

Hp	29
	23

**O. Az Elragadtatás hegye:** Meredek fokok hágnak fel a szélfúttá tetőre, ahol a sziklák menedékében kis kőkör áll. A kör közepén magasodó bazalthasábhoz fekete vasbilincseket láncoltak, tövében tűz maradványai. A kövekbe mintha régi fossziliákat: előtörni próbáló csontokat, kanyargó gégecsöveket ágyaztak volna, és e maradványokat szemlélve mintha hideg, vonagló görcs siklana át a bábáskodókon. Egy kőtáblán az alábbi felirat olvasható: „Az Elragadtatás Hegye. Éjszaka áldozatot bemutatni életveszélyes és szigorúan tilos!”

Ha valaki megszegi a tilalmat, ocsmány és embertelen kuncogás kíséretében a kő lapjából 1d3+1 ulyuleng tör elő, majd egyetlen kör lefolyása alatt a kozmosz ismeretlen bugyraiba ragadják a fohászodót, ha ennyi idő alatt harcképtelenné teszik. A karakter csak egy sikeres Nehéz Akaraterővel térhet vissza 1d6+1 nap múlva, a kozmosz sötét titkainak egyikének birtokában, de öszülten és ötannyi évvel öregebben. Nappal a rituálé hatástalan.

A kövek egyik repedésében valaki apró üreget alakított ki: elporlott áldozópalást, rézroszdával borított áldozótőr (+1-es tör), egy arany színvnyárs (60 at értékű, csavarodott nyele végén szív, másik végén villaszerűen kettéágazik) és négy sárgás ampullányi áldás olaja található.

**[Ez a hegy elsősorban Sharwár Mirza számára érdekes, aki affinitást érez az okkult tudományok iránt. Ha teheti, megfelelő áldozatot szerez, és bemutatja a rituálét.]**

**Ulyulengek (1d3+1):** Sz 5; VO 17; Mozgás repülés 50'; Tám 3\*+5 csápok 1d6 kábító; Spec immunis a hidegre és az elmére ható varázslatokra, napfény-érzékenység; +7/+4/+4; KG.

Hp 14  
27  
22  
27

**P. Az Illatos Gyanta erdeje:** Göcsörtös pínéak, babér és illatozó magnóliák szövevénye. A fák oldalán csillogó, illatos gyantacseppek ülnek borostyánok gyanánt. A gyanta becses füstölő, és egy nap munkával egy ember 60 at értéket gyűjthet össze belőle; de a bódító illat olyan vonzó, hogy Kitartást is kell dobni, vagy a gyűjtő a szer rabjává válik.

Az erdő közepén kiégett, elszenesedett facsonkok borította tisztás áll, a közepén kormos fekete sziklaujjakkal. A sziklák mellett 40' mély szakadék tátong, amelyből világó parazsakként csillámlanak a borostyánná égett gyantadarabok: a gyűjtemény értéke  $3d4*100$  at, de az őket összegyűjtő és a sziklák repedéseiben fészkelő három tűzhöllő féltékenyen vigyázza őket.

**Tűzhöllök (3):** Sz 4\*; VO 14; Mozgás repülés 30'; Tám +4 csőr 1d3; Spec tűzgolyó 4d6 Hp (Reflex ½, 3/nap), immunis a tűzre; +1/+4/+1; S.

Hp 28 16  
19

**Q. Guruthlál barlangja:** Durva vésetekkel „díszített” bazaltvasabok szegélyezik a barlangot záró bronzkaput. A kapun nincsen zár, csak nyitógyűrű, és a következő felirat:

„GURUTHLÁL BARLANGJA  
Hússal és vérral táplálja,  
Ki szóra bírná a mélységet!”

A belső teret a bronzal vert falakra aggatott ódon vaspajzsok és az alacsony, kerek trónon kuporgó málló bálvány uralják. A bajuszos, széles állkapcsú, sisakos vastestet félig megette a rozsda, a rothadó lyukakon át látható a test belsejét kitöltő régi szemét: rozsdálló vasdarabok, felaprított csontok, földé vált komposzt. Az oszlopokon kihunyt mécsesek.

Guruthlál már mozgásképtelen, de szája még mindig képes egy ember gyors és hatékony felaprítására (4d6 Hp/kör). Ha táplálkozik, megtelt teste rezgáin kibukik a szemét, és a torokból elégedett, hozzás bömbölés hallik. Guruthlál az Alvilág egyik bejáratának őrzője, és trónja nehéz görgőkön elmozdulva bejutást kínál a mélybe. Ha azonban megsértik, semmiféle erő el nem mozdítja amíg a testet szét nem verik (60 Hp). Guruthlál megsemmisülésekor átkot mond elpusztítóira, amely a múmia-rothadáshoz hasonló hatású (Kitartás).



## Jogi Függelék

This version of **Szenvedés a Szigonyhal-Szigeten** 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.

**Szenvedés a Szigonyhal-Szigeten** © Copyright 2013 by Gabor Lux. All rights reserved.

