

A GÁLYÁK TENGERÉNEK KALÓZAI: „FEKETE, MÉLY VÍZEN...”

A TENGER FARKASAI TALÁLKOZÓ VERSENYMODULJA 5-7. KALANDOZÓK SZÁMÁRA

ÍRTA:

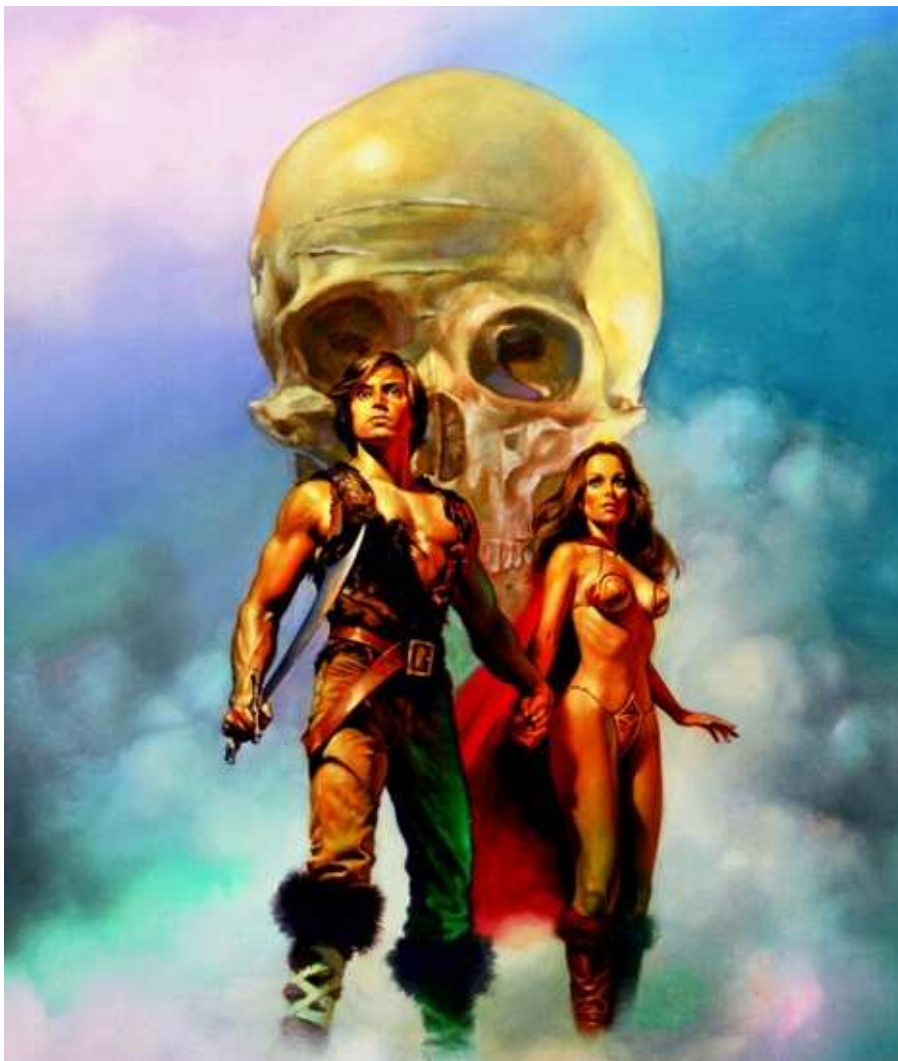
Gulandro

HELYSZÍN:

Dél-Ynev, a Gályák tengerén, a Hat Várostól a Kereskedő Hercegségéig

IDŐPONT:

P.sz. 3701. A Tűz és Fény hónapjának, Adron kvartjának Első (Áldozat) havában



A Tenger Farkasai Találkozó 2005. november 27.

© Kalandmesterek Ezüst Rendje 2005.



Emilio Salgari emlékére

Ahoy Kalandmester,

a most következő modul a Gályák tengerének véres habjai között játszódik, és mint lenni szokott most sem hiányzik a démonikus és fantasztikus háttér mely egy kaland meséléséhez szükséges. Ha lehet, most még nagyobb szabadságod van a történet alakításában, mint korábban: az obszidiánfő, melynek eltűnése e modul mozgatórugója olyan lehetőségeket rejt magában amilyenekre talán korábban nem is gondoltál volna. Így van lehetőséged arra, hogy játékosaidat nemcsak a tengerek hullámain sodord, de az idő megzabolázhatatlan szökőárjai között is.

Ám jól tudjuk, hogy nagy hatalommal nagyobb felelősség is jár, ezért fontos, hogy a modult minél jobban ismerd és tudd milyen eseményre mi lesz a különböző szereplők és a környezet reakciója, válasza.



A Gályák tengerének harcos szellemű érája önmagában megadja az ott játszódó történetek alaphangulatát ezért a 70'-es és 80'-as évek híres kalózfilmjeinek hangulatát idéző helyszínek, mint a Korallvár, a Madarak szigete (☺) vagy a 'bukán' falu ezek hangulatában mesélhető és a klasszikus M* helyszínek (pl. Orwella szentély) beleillesztése ebbe a milióbe az igazi kalandmestert próbáló feladat, de nincs kétségem afelől, hogy ha már idáig eljutottál sikerrel veszed majd ezt az akadályt is.

Mindezek alapján a modul egy klasszikus **adventure-fantasy** történet, s mint ilyen elsősorban a kalandfilmek hangulatát hivatott visszaadni és így ebben is érdemes mesélni, egy ideig. A M* világának számtalan csodája és különleges hangulata azonban itt is jól kijöhet ha a különböző karaktereket jól meséli le az ember. Marac gorkviki-shadoni mentalitása, a Hetedik életunt stílusa vagy a kegyelmet nem ismerő főpapnő karaktere mind - mind lehetőség a mesélő kezében arra, hogy a játékosaival elhitesse valóban Yneven járnak és hihetetlen kalandokban vesznek részt miközben az Egyszarvú fedélzetén utaznak és a Gályák tengerének hullámain hasítják.

Itt kell köszönetes mondanom **Kolozsvári Dorottyának** és **Fekecs Máténak**, amiért képeikkel hozzájárultak kaland szereplőinek életre keltéséhez. A borítón Boris Vallejo festménye látható. Boros Zoltánnak és Szikszai Gábornak köszönet eddigi képeikért melyek Ynevet jelentik sokunknak.

Minden kalandmesternek jó mesélést és minden játékosnak jó szórakozást kívánok!

Szilágyi „Amund” János

Prolóógus

Armen városa békésen fürdőzött a reggeli nap fényében, mikor Marac, a város ünnepelt kapitánya büszkén lépett ki a Púpos kandúr fogadó ajtaján a Hurkok terének kora reggeli zsidobongó piacára. A tér, mely egykor a lator tengeri vadászok kivégzéseinek adott otthont (innen eredeztetik nevét is a helyi krónikások), ma ugyanezeknek nyújtott biztonságos búvóhelyet a pyarroni inkvizíció és gorvik kopói elől. „Hova kerül világ.”- gondolta magában az ifjú, aki jó kiállása mellett sármját is apjától örökölte. Meg kell hagyni, igaza volt: az elmúlt évek kaotikus eseményei eleven tűzfészekké tették a Gályák tengerén cirkáló hajók fedélzetét, hála a sok ellentétnek és rejtett viszálykodásnak. Mióta az eronei kalózherceget megölték (egyesek szerint a pyarroniak, mások magukat a gorvikiakat okolták) a tenger fiai nehezen túrték meg még a maguk fajtát is sokáig a közelükben, és ez kihatott a Testvériségre is.

Na igen, a Testvériség – motyogta maga elé Marac, miközben szablyája kardövét csatolta fel, ahogy a kikötő felé tartott a macskaköves utcák girbe-gurba útvesztőjében – ők egy másik történet – morogta csakúgy magának. A tenger és a szárnyalás közelsége megrészesítette ugyan, de nem tudta feledtetni vele azt a nyomást, melyet a Testvériséghez való visszatérés rótt rá. Összeszorított fogakkal haladt el Armen kevésbé neves nyilvános házai előtt, és fel sem figyelt az ablakokból őt szólókat, kétes gyönyörök ígéretőinek pajkos kiáltásaira. Céltudatosan haladt, magas szárú csizmája és hófehér bő inge szinte nemesi színben tűntette fel őt az alsóváros lakóinak szemében, így senki sem tolakodott hozzászólni vagy megzavarni látható gondterheltségében.

Amikor kiért a mólóhoz, melynél az Egyszarvú várt rá, az ő hajója egy pillanatra minden gondját elfeledte. Ahogy tekintetét egyre feljebb emelte az árbocok mentén úgy érezte lelke a kibontott vitorlával együtt száll magasba, oda ahová mindig is vágyott, ahol igazán szabad lehet. Az Egyszarvú a Belső tenger büszkesége volt, ennél nemesebb és gyorsabb hajó évek óta nem hasította a Hat Város menti vizek habjait és Marac ebben a pillanatban a világ legboldogabb emberének érezte magát. Az Egyszarvú egy hűség kedves szépségével ragyogott az armeni öböl vízének tükreben. Kibontott vitorlázata zabolátlan dzsinnek dühöngését idézte, ahogy a szél bele-belekapott a kifeszített vásznakba a hajó élő és érző lényként árasztotta magából a repülés, száguldás és szárnyalás vágyát. Nincsen tengerjáró akinek egy ilyen látvány nem dobogtatná meg rumtól eltompult szívverését így Marac is átszellemült arccal és szinte átlényegülve állt a hajóra vezető palló feljárománál a vitorlás látványában gyönyörködve. A palánk túlsó oldaláról harc- és hajóstársai kurjantgattak neki vidáman és hívták maguk közé. Marac il Tenebresse con Corde elmosolyodott, ez nem volt ritka vagy távoli tőle hisz mindig játszott egy félmosoly ajkain, de ezúttal teljes szájjal és teljes szívvel mosolygott ahogy az öböl szája felől érkező szél felborzolta frissen nyírt haját és belekapott nemes anyagból varrt ingébe mely e pillanatban a hajó vitorláihoz vált hasonlatossá.

A pillanat nem tartott sokáig, a szél tovaszállt messze, a kifürkészhetetlen titkokat rejtő Kleramonta-hegy felé és ott enyészett el. A fiatal kapitány pedig magában állt a pallón és nem vette rá a lélek, hogy még a fedélzetre lépjen. Féloldalt fordult hogy belássa a karcsú hajó kasztellját, a hajókormány felépítményét a hajó végében, de tekintete nem jutott odáig, megakadt egy oly égi tüneményen mely ezúttal a földön járt láthatóan két, szemfájdítóan gyönyörű lábón a halandók között. Marac megbabonázva nézte a szépséges lányt kinek világosfehér öltözékére hulló mogyoróbarna hajzuhataga egyszerűen vonzotta a tekintetét és láthatóan matrózai pillantását is. A fedélzet irányából máris éles kurjantások és pajzán ajánlatok hallatszottak melyeket a fiatal lánynak címeztek és bár Marac igen távol állt tőle azt azonban még látta hogy a hófehér arcon rózsaszín pír jelenik meg és félve indul el az ellenkező irányba. Marac ekkor döbönt rá, hogy lélegzetet is elfelejtett venni ijedtében és már lépett volna a fiatal lány irányába, hogy megállítsa, hogy nevét kérdezze és hogy...

- Öné ez a hajó? – a kérdésben rejlt ellenkezést nem tűrő hangnem ha lehet egy szempillantás alatt kijózanította a lélekben eltévedt hajóst és a kérdező felé fordult. Nem lepődött meg, nagyon. Úgy tűnt ez a reggel a földre szállt angyalok napjának kezdete és ahogy végig nézett az előtte álló láthatóan szemrevaló asszony vonásain és testének alig rejtett vonalain a szíve mélyén nem is igazán bánta ezt.

- Mi tehetek önért nemes asszonyom? – hajbókolt szinte ösztönösen az újabb szépség előtt, aki ha lehet mindenben ellentéte volt a korábban látott angyalnak, mind lélekben mind testi valójában az ártatlanság volt az a barnahajú lány, míg az előtte magasodó nő, a szó legszorosabb értelmében véve az a fajta nő volt akitől az anyák joggal óvják fiaikat. Testének minden rezzenéséből valamilyen ösztönös vágy, a szerelem vagy vérszomj csendült ki, bár ez a kettő sok helyen együtt jár manapság. Mikor idáig ért gondolatban már a köszöntésből emelkedett fel és úgy középtájon tudatosult benne mindaz amiket gyermekkorában a dzsadok meséinek hurijairól hallott. Pedig még csak reggel volt.

- Azt még meglátjuk. – a nő hangjában beállt változás volt az, amiért a leghűségesebb férfi is nyáladzó bolonddá válik és annak, aki ilyen szemekkel néz rá, annak a síríg hú szolgája lesz. Marac egy pillanat alatt

meghalt és újjászületett amikor elkövette azt a hibát, hogy az asszony végtelennek tűnő tekintetéből próbált annak szándékai mögé látni. Gyenge, erőtlen próbálkozás volt. A tudata rejtekében még élt egy apró kép arról a hófehér ruhás angyalról akit meg kell találnia és utána kellene menni, de ezt egyre jobban szorította ki egy kéjvörös lepelbe burkolózó nő képe aki lassan, arcán a leírhatatlan gyönyöröket ígérő mosollyal közeledett felé...

- */Beszélt már?/** – a kínozókamra vörhenyes fényében kibontakozó alak látványa egy pillantásra megfagyasztotta a vért a rab ereiben, pedig a kízó mesterek mindent megtettek azért hogy helyzete elég forró legyen. Az olvasztótégely fölött lengve minden halandó tartása és büszkesége megtörik, de nem úgy a szépek népének gyermekeié.

- */Még nem uram./* – hangzott a bőrmellényes nyurga férfi tisztelettudó válasza a fujtató mellől. A csapás amely ezután a falhoz repítette a meglepetés erejével hatott és értetlenül nézett fel a sötét köpönyeges alakra, akinek kortalan vonásai kiismerhetetlenül fénylettek a kohó fűtötte hőségben. Az alak ekkor a másik foglár, feltehetően a kízó mester felé fordult:

- */Honnan veszi a bátorságodat a tanítványod, hogy hozzám beszéljen?/* – kérdezte olyan hangon, hogy a falnál fekvő figura ha egy pillanatra is, de tökéletesen megelégedett és azzal hogy nem neki címezték a kérdést. Az agg mester azonban már ismerhette az ura habitusát és gondosan ügyelve, nehogy annak szemébe nézzen lehajtott fejjel csóválta fejét.

- */Helyes, látom te legalább emlékszel a leckékre. Most, szólhatsz hozzám. Halljam mivel kívánjátok megtörni a foglyot?/*

- */Arra gondoltunk nagyságos uram hogy ha levágnánk a kezeit egymás után talán megeredne a nyelve./*

A sötét alak úgy nézett végig előbb a kízó mesteren, majd a lánc végén függő elf rabon és az alatta gőzölgő fémkohón, melynek hője ilyen távolságból is szinte elviselhetetlen volt, mintha csak valami gyerekes badarságot hallott volna mely még csak arra sem méltó, hogy tudatáig eljusson ám végül elgondolkodott és vállrándítva, kegyesen intett selyemkesztyűs kezével a fogoly irányába:

- */Levágja ő magának./* - a fogoly arcán kiütő őszinte félelem csupán halvány tükre volt a sötét perelines alak kegyetlen vigyorának.

A liánok éjsötét hálójában próbált minél előbb távolabb jutni üldözőjétől. Megpróbált fogást találni egy vastagabb gyökéren, de keze izzadt volt és végtagjai elfáradtak a kimerítő hajszába így fogása kisiklott az esőáztatta fa ágai közül ő maga pedig hangosan csattant a fa tövénél összegyűlt melegvizű pocsolyában. A legjobb és legkitartóbb futó volt társai közül és ez, ez a valami mégis itt koslat a nyomában. Egy pillanatra elfogta a pánik, gyűlölte ezt az egészet, a kapitányt amiért idehozta őket, a térképet ami az utat mutatta, a társait akik elvetették az ötletét a visszavonulásról, még akkor is mikor ezek az átkozottak már vagy hármat elragadtak közülük és gyűlölte magát amiért utolsónak maradt a csapatból.

Próbált valami megnyugtatóra gondolni, a hajó nem lehet messze, a fővénynél egy csónak várja, ha odáig eljut akkor már nyert ügye van, a Sarlón maradtak észre fogják venni, észre kell venniük. De akárhogy is igyekezett fókuszálni egyre csak társai kifordult testeit, üveges tekintetét látta a barlangnak, annak az átkozott pokol kapunak, a szájánál melyben korábban a kapitánya is eltűnt és aztán a hangok ismét lecsaptak rá: károgó, sikoltó, túlvilági ricsaj tépte elméjét és úgy érezte a hangok karmokká válva karistolják koponyája belső oldalát. Anyja szoknyája mellől szökött gyermekként görnyedt földig és húzódott magzati pózba egyre csak tiltakozva és sikítva. Aztán a hangok ahogyan jöttek úgy szálltak tova a trópusi monszun kavarta szélben mely a pálmák törzseit hajlítgatta féktelen jókedvében ő pedig egy pocsolyában feküdt nyakig, arccal a kiismerhetetlen titkokat rejtő és sugalmazó éjszakai égbolt felé. Ekkor eszmélt csak rá hogy él, pontosabban mikor az egyik törött bordájából áradó fájdalom a tudatáig jutott. Nem törődhetett vele, a hajó, el kell érnie...

A parton sötét félhomály fogadta, a vihar is csitulni látszott, a távolban megpillantotta a Sarló körvonalait a felkelő kék hold fényében. Révült állapotban tolt a vízre a parton várakozó lélekvesztőt és szinte gépies mozdulatokkal kezdett evezni a hajó irányába. Megmenekült, most már senki nem bánthatja. Diadalittasan nézett végig a kihalt parton és a némaságba burkolózó vadonon majd a kék hold fényében halványan látszó hegyormot mely az istenek figyelmeztető ujjaként magasodott az átkos sziget rengetege fölé. Túlélte, már csak ez számított.

- */Ki a felelős ezért a mulasztásért Jerich?/* - a magiszter kérdése egy szöges korbács erejével vágta földhöz a térdeplő köpenyes alakot. Hosszú, fekete haja kibomlott és madárszárnyhoz hasonlatos éjfélete köpönyegével egy magasságban súrolta a fogadóterem sötétbarna színű szőnyegét. Tudta hogy hiba történt és a Zengő torony ura szemében nem számít, hogy valójában ki miatt történt és Jerich ezt nagyon jól tudta. Tekintetét felemelte a szőnyegről és ura szemébe nézett, neve volt, így joga is hozzá.

- /Minden bűn azé ki elszenvedi a büntetést, uram./ - idézte a Sötét dalnokok jól ismert esküszövegéből és imájából. A szavai mögött rejlő gúnyért kapott hatalomszó a falig csapta kissé megroppantotta csontjait is. Levegőért kapkodva görnyedt össze és hálás volt előrelátásáért amiért féltve őrzött lantját, melynek rovátkái mind egy-egy megszentelt szűz vérének egy cseppjét tartalmazták, nem hozta magával a magiszteri meghallgatásra.

- /Sokat merészelsz, pedig keveset értesz. A halált azonban nem érdemled meg tőlem, legalábbis az én kezemtől még nem. Beszélt már a fogoly?/ - kérdőn meredt ősz hajfonatai közül megalázott tanítványa szemeibe aki minden erejével azon volt, hogy a gyűlölet jeleit ne fedezzék fel arcán és szavain.

- /Nem uram. A Nép fiának bosszúállóí sohasem beszélnek, csak remélhetjük hogy ezúttal megtörik az akarata./

- /Bosszúállók, sereneya-k az ő nyelvükön. Persze rögtön négyen. Mégis mit akarhattak ilyen távol otthonuktól és miféle céllal érkeztek? Ezt kell megtudnunk Jerich, ez legyen most a legfőbb teendőd./

- /Számíthatsz rám mester. Ígérem kiderítem, ha kell az életem árán is./ -erre a kijelentésre a vén torokhangú krákogásba kezdett és arcán a kegyetlen elégtétel öröme játszott.

- /Ez legyen a legkevesebb./

Az öreg rikoltás szerű kacaja még jóval azután is Jerich fülében csengett, hogy a súlyos, kétszárnyú kapu tépett madárszárnyakat formázó szárnyai hangos csattanással becsukódtak mögötte.

- Ha megint azok miatt a zavaros fejű pyarroniak miatt...

- Bocsáss meg Commodore, de nem erről van szó. A Szent Főatya maga...

- Őneki is tudnia kellene, hogy ez örülség. Nem teszem kockára a teljes flottámat egy félórult ügynök hagymázás képzelődéséért. Ezt add át az uradnak és hagyjon engem békén, egy háborút kell megnyernem az országnak.

Az északi végek parancsnokának nem lehetett sok oka panaszra, legalábbis lakhelyét illetően semmiképpen sem. A legkitűnőbb bútorok foglalták el a parancsnoki kajüt nagy részét, a falon egy, a Gályák tengerét részletesen ábrázoló térképpel mely előtt most egy szürkecsuhás barát próbált egy pontot buzgón mutatni az asztal fölött tornyosuló, tengerészvértet viselő flottaparancsnoknak, de alacsonynak bizonyult és ezért olykor fel-felágaskodott míg beszámolóját tartotta. Most egész másfajta veszedelem, a shadoni commodore szemeibe kellett néznie ami nem egy tisztességben megőszült tengeri medve vélemény szerint kellemetlenebb mintha egy kráken nyelne le több kisebb darabban és ahogy a szerencsétlen akolita azokba a mélyen tűző szemekbe pillantott igazat kellett adnia ennek a hasonlatnak, bár az igazat meg kell vallani nem igazán tudta hogy a krákent eszik e vagy isszák.

- Azt kívánjátok tőle, hogy vezessem végig a rajt a gorkivi fattyak állásai előtt a kellemesebb oldalam mutatva végig csak azért hogy valami giccses ereklyét, ezt a ...

- Uram, ez nem egy giccses valami. A beszámolóik szerint egy teljesen egyszerű külsejű...

- Magasról testek rá hogy mit szűrtak el azok a barom aquir fattyak és hogy milyen műtűrüket sikerült megint a határaik rosszabbik oldalán elveszíteni, nem áldozok fel egyetlen karavelt sem.

- Cormack parancsnok, könyörgök. Ezrek halhatnak meg. – a fiatal szerzetes kezdte elveszíteni türelmét, láthatóan minden érvét felhasználta már a hajlíthatatlan flottaparancsnokkal szemben.

- Neked csak parancsnok úr! – hördült fel a vértés alak és ha lehet még nagyobbak, még fenyegetőbbnek tetszett ekkor.

- Talán valami gond van Palero? – az ajtón belépő hosszú csuhát viselő, köpenyes alak arcáról sugárzó nyugalom egy pillanat alatt rendes méretére kicsinyítette a felágaskodott hadurat aki visszaroskadt hatalmas székébe.

- Félek Celestius mester a tárgyalások balsikerrel végződtek. – Palero lehajtott fejjel adta tudtára az idős szerzetesnek a veszteséget ám annak egy pillanatra sem tűnt el arcáról a megnyugtató, békés mosoly.

- Menj ki kérlek Palero, beszélnem kell a commodore-al. – kérte a fiút aki egy hang nélkül, megsemmisülve indult az ajtó felé és csendesen berakta mag után az ajtót. Celestius megrázta magát, embermagas vándorbotját egy kanapéhoz támasztotta majd oda ült, ahonnan korábban a tanítványa kelt fel. Tekintetét a parancsnok tekintetébe fúrta, melyről azt rebesgetik kellemetlenebb, mintha egy kráken nyelne le több kisebb darabban majd így szólt:

- Régen láttalak Cormac. Beszéljessünk.

Ahogy a fedélzetre lépett az első dolog, ami feltűnt neki az a csend volt. Nem szólították társai a hajófedélzetről, és nem hallotta a strázsa kiáltását sem, hogy kiféle-miféle szerzet kötött ki a hajónál. A második egy társa holtteste volt, amiben sikeresen elesett. Félórult állapotban mászott a palánkig és nekivetett a hátát. Ekkor ismerte csak fel Derten, a bunkó merev vonásait a gyér holdfényben és látta meg a kecses, hibátlan, vérnélküli vágást annak torkán. Amikor végül sikerült elszakítania figyelmét a holttestről

fedezte föl, hogy a fedélzeten több társának is kitekert, hideg teste hevernek valamilyen perverz rend szerint elhelyezve.

- Örülök, hogy idáig jutottál. – a hangban, mely e szavakat kimondta azonban semmi öröm nem volt érezhető, de igazság szerint semmilyen más érzélem sem. Félve kapta a fejét abba az irányba, ahol kormányhoz vezető lépcső volt, és ahol most egy embermagas jelenés térdelt rideg nyugalommal. Kezében egy éjfékete penge csillogott amelyet a szerencsétlen matróz még soha életében nem látott és soha életében nem is kívánt látni. Ez a jelenés azonban ekkor felpattant és elindult felé. A járásából hiányzott minden amit emberinek lehetne nevezni egy vadállat kegyetlenségével és egy jéghegy közönyével közeledett reménybeli áldozata, mert nem volt kétséges a szándéka, felé és különös, hajlított pengéjét unottan lóbálta maga mellett mintha csak először készülne vért ontani, pedig ez korántsem volt így.

- Jól megfuttattál, tudod-e? – a szándékolt pajkosságból nemhogy semmi sem jött át, de ha lehet még falfehérbé tette a magára maradt tengerjáró arcát, aki nem is igen tudott mit kezdeni a kérdéssel inkább hisztérikus hangon, zokogva kérdezte:

- Te vagy Con Algaris szelleme ugye? Ugye azért teszed mert a kapitányunk megbolygatta sírodat és örök nyugalmadat, igaz?

- Örök nyugalmadat? – ízlelgette a furcsa csengés, szinte ismeretlen szavakat ajkain a rémképszerű jelenés, de ez is csak kegyetlen színjátéka része volt csupán – Ha ez jobb kedvre derít kissé akkor felőlem lehet, ez nem változtat semmin.

Ekkor sikításszerű vijjogás kélt az árbocok magasából és a balsorsú kalóz elkövette azt a hibát, hogy felnézett a hang irányába és ezzel minden maradék ép elméjét elfecsérelte: a vitorlavásznak közül egy valószerűtlenül rémséges, tollafosztott keselyű trónolt, élettelen szemei helyén olyan izzással mely egy pillanat alatt felőrölte a matróz csökevényes elméjét és magától a látványtól nyáladzó örültté tette. A vihartépte köpenyes alak egy mozdulattal bevégezte a szerencsétlen életét, egy szinte hibátlan, vértelen torokvágással majd elégedett mosollyal maga is a madárszerű lény felé nézett és csupán a rideg fénnel kelt holdkorong láthatta a mosolyt arcán.

A csigalépcső homályában Jerich végre egyedül maradt gondolataival. Miért jutottak el idáig az elfek bosszúállói? Milyen hihetetlen terv részesei lettek a Zengő torony lakói hogy felfigyeltek rájuk a Nép déli tagjai? Ahogy egyre feljebb haladt értékelte át a Sötét bárdok helyzetét a Fekete határ innenső oldalán. Fontosak, olyannyira hogy a legjobb és legvénebb végrehajtókat küldték a toronyba, csakhogy aztán mind elpusztuljanak. Az elsőt a külső falnál akadt fenn, a másodikat a vadaskert oroszlánhiénái tépték szét, a harmadik pedig összezúzva végezte a torony falának tövében. A negyedik volt az aki eljutott az ereklyetartóig, de mikor rátaláltak ismeretlen nyelven kiáltozott csak és karjából folyta a vére. Talán egy ereklye mágikus védelme őrijtette meg? Nem tudta kitalálni, Jerich fellélegzett, a lantja nélkül meztelennek érezte magát a tanácsteremben, de most...

„/Ranagol segíts, de ha azt nem is, kísérij utamon végig./”

Kezdett megnyugodni, ez a mágikus védelem teória kezdett tetszeni neki, talán valóban ennyi és az elfek hibáztak, félresikerült akció volt. Ekkor érte el az ereklyecsarnok szintjét és hirtelen lépett be a terembe, a két mozduló szolgát kezének egy léha mozdulatával a fal tövébe lökte és azok élettelenül hanyatlottak el, most nincsen ideje magyarázkodnia.

„/Az akaratom hatalom, szavam törvény./”

Sorra haladt a hol furcsa, hol különös formájú tartóvitrinek között és riadt vadászaktyaként kereste az elf véérének nyomát. A mattfehér padlón nem lehet, hogy ne találja meg, egyszerűen nem lehet.

„/Vérnek, életnek hordozója vagy te magad. Annak teremője és elnyelője is./”

Elmosolyodott e régi vers idevágó sorain és egy mozdulattal újabb felé siető ór páncélját hevítette elviselhetetlen hőmérsékletűre. Egy ideig csípte orrát az égett hús szaga, de mos fontosabb dolga volt. Végül megtalálta, pontosan ott állt, ahol az elf is állt, kezében termett a lant és fennhangon énekelni, majd zenélni kezdett:

*„/Az idő lesz majd szerelmem, ami ma én,
Irigy idő roncsa, nyúlt szemete,
Ha vére szárad és arcára kemény
Ránc-sort gyűjt sok év; ha friss reggele
Elérta már a Kor meredek éjét,
S mind a báj, amin ma uralkodik,
Tűnő vagy eltűnt pompa lesz, a szépség,
Tovalopva tavasza kincseit./”*

Lassan ébredt csak a révületből és irányította a szemét az előtte álló vitrintartóra, látta a múltat és látta a jelent, egy pillanat alatt megértett mindent és ahogy az üres vitrintartóra nézett hirtelen elöntötte a harag és tehetetlenség érzése és az, hogy az elfek célja, bármi volt is pontosan célba ért. Némán egyenesedett fel, kezében elmaradhatatlan lantjával és csendesen a kapu felé indult, búsan pengetett csak, de nem énekelt hozzá ezúttal. Tartogatta erejét a találkozásra mesterével. A terem őrei tanultak társaik esetéből és kifelé még csak mozdulatot sem tettek a nagyhatalmú bárdherceg felé. Főleg mikor annak szemébe tekintettek, abba a hideg ragyogásba mely a halálba indulók sajátja és nem érthették, hogyan is érthették volna mit jelent az üres hely az ereklyetartók között ahol a halhatlan vére folyt és az hogy most e helyen csupán egy üres üveglap árválkodott. Valahol a Feket határ mélyén, a Zengő toronyban egy ifjú dalnok utolsó dalára készült.

Előbb Celestius, majd Cormac lépett ki a hajó kajütjéből az izgatottan várakozó fiúhoz. Celestius, arcán elégedett mosollyal nézett végig a shadoni koronaváros mozgalmas kikötőjén, ahol a hajókat készítették fel hosszú útjukra a Corma-dinai csatákra. Büszke fregattok és karavelek osztoztak a kikötő sötét fodru vízén, a távolban sirályok szálltak fel fészükéből és Cormac, a shadoni flotta commodore-ja a hajókormányhoz lépett és maga is végignézett a hajók során. Ekkor kieresztette legendásan öblös hangját, mely mágikus segítség nélkül is elhallatszott a közelben horgonyzó hajók kaptányaihoz, akik maguk is hajóik kasztellján várták a parancsnok utasításait, a többi kapitány a kirendelt papjaik révén értesült a parancsokról:

- Emberek! A nyugati fürtelem ezúttal békés tengeri szomszédunk, pyarron vizeit fertőzi ártányos gonoszságával. Ahhoz hogy aljas szentföldi talpnyalóit helyre tegyük a magunk vizein előbb szövetségeseink segítségére kell vonulnunk bizonyítván hatalmas és mindenható urunk kegyelmességét és feljebbvalóságát. Készítsétek a hajókat hosszú, melegvízű útra. A Gályák tengerén van dolgunk. – itt egy pillanatra összeakadt a tekintete az öt figyelő Celestiussal – Domvik legyen mindnyájunkkal!

Utolsó kiáltásának visszhangja, mely a környező hajókról szállt fel az égre majd a többi hajóra is átterjedt égrepesztő hangerővel szólt és úgy tetszett a szél is ezt visszhangozza a kikötő teljes hosszában. Csak mikor az éljenzés elült fordult az ifjú Palero mesteréhez és arcán őszinte csodálattal így szólt hozzá:

- Uram, mivel vetted rá a parancsnokot erre mikor úgy tetszett nincs égi vagy földi hatalom mely képes lenne megváltoztatni elhatározását?

- Úgy hiszem rosszul közelítettél a parancsnokhoz tanítványom. – kezdte az idős szerzetes majd a fiú értetlen tekintetét látva így folytatta – Lehet hogy nem kérted tőle elég szépen. Az udvariasság olykor csodákat tehet még a hozzá hasonló egyszerű emberekkel is. Ne feledd, Domvik végtelen, megérteni nem, csak ismernünk adatott és ez a legfontosabb.

- Nem fogom feledni mester, ígérem.

A Gályák tengerének szélkorbácsolta vizein magányos háromárbcos hajó sodródott a déli partok felé. Fedélzete lángolt és úgy tetszett lángjait kitekeredett emberi testek táplálják. A tengeri matrózok teste egy ábrát formáztak, egy vérvörös fénnel égő, a tenger minden részén ismert szimbólumot. A hajó kasztellján rémálomszerű figura állt és büszkén tekintett le a tetemekre. Arcán ha öröm nem is, de az elégedettség egy fajtája látszott. Az elégedett vadász nyugalma. Magasra csaptak a lángok mikor a vitorlákhoz értek és belekaptak. A vásznak közül egy keselyűforma jelenés rebhent fel halandók számára elviselhetetlen, visító rikoltozással és a tatbástyán tornyosuló alak karjára száll és az mintha ez a világ legtermészetesebb dolga lenne végigsimította a madár áttetsző fel-felragyogó tollazatát és együtt kacagott vele tovább mikor egy régi ének jutott eszébe, amit még akkor tanult mikor még tudta élvezni a tenger friss illatát és képes volt arra amit a halandók úgy neveznek, érezni.

„Fekete, mély vízen
Fehér sziklák alatt,
Halkan és csendesen
Kalózhajó halad.

Árboca megtörött,
Vitorla rongyaló
És a fedélzetén
Egy csomó holt kalóz.”

Fejét hátravetve, kacagva szavalt miközben a feltámadó szél belekapott tépett köpenyébe és felkavarta a lángokat melyek holtak testéből kirakva a Testvériség rettegett jelképét, a két keresztbetett lábszárcsontot és a koponyát ábrázolták.

*-/fordítás a birodalmi khors-ból a könnyebb érthetőség végett/

Háttér és előzmények

Kalózkodás a Gályák tengerén

A Gályák Tengere minden tekintetben kedvezett a kalóz életmódnak. A független, tengerparti városállamok, netán kisebb államközösségek rendszerint nem engedhették meg maguknak egy komolyabb hadiflotta felszerelését, ám bevételük jórészt tengeri kereskedelemről származott, s így védtelenek voltak a nyílt tengeren vagy a partok mentén portyázó könnyű, gyors futású gallókkal és karakkákkal szemben, amik jó manőverezhetőségük mellett rendszerint tűzerő és fegyverre fogható legény tekintetében is messze felülmúlták a mély merülésű lomha és nehézkes barkokat.

Azok a kapitányok pedig, akik megengedhették maguknak egy ilyen hajó felszerelését, s maguk mellé kellő számú és eléggé elvetemült, vagy elkeseredett legénységet is tudott toborozni, annak nem kellett többet a piaci árfolyamok alakulására, a jó szerencsére – no meg Antoh úrnő kegyeire - bízni boldogulását. A magányos, netán három-négy hajót tömörítő flották végigprédáltak egy-egy partszakaszt, kifosztották a védtelen városokat és falvakat vagy elsüllyesztettek egy áruval alaposan megrakott hajót valahol a kereskedő útvonalak mentén, majd rendszerint magukat is kereskedőhajónak álcázva adtak túl a zsákmányolt árun.

Az ilyen kalózkodások aztán öt-hat holdhónap, netán egy év múlva belefutottak a városállamok kényszer- és érdekszövetségeiből felállított hadiflottájába, és ha nem tudtak időben vitorlát bontva elhajózni, a brigantik rendszerint a tenger fenekén, vagy a kikötőkben fellógatva végezték.

Mint láthatjuk a kalózkodás hagyományai visszanyúlnak egészen az első emberi városok felemelkedéséig, vagy talán még régebbre... Az ezredfordulóra azonban a Pyarroni Államközösség szárnypróbálgatásai nyomán – főleg a Hat Város (P.sz. 506) valamint Predoc és Edorl csatlakozásával (P.sz. 950) – és Godon bukása után Shadon térnyerésével a tengeri fosztogatók élete meglehetősen sanyarúvá vált.

A lassan tarthatatlanná fokozódó állapotot végül Gorvik megalapítása fordította csaknem az ellentétére. Az Égi Fény 1445. évére ugyanis a Shadleki romlásszektorok olyannyira megerősödtek, hogy nyíltan dacolni mertek a gyengülő hatalmú Bel Croma dinasztiával. A Raquo Amanovik vezette hitszegő nyáj véres harcok árán vágta át magát a Gályák Tengere felé, és a Berrana-roda foknál elragadta a kikötőben állomásozó majd' kétszáz hajóból álló királyi flottát, s átkelve a tengeren megvetették lábukat a Ravanói-öböltől délre fekvő földeken.

Az üldözött hajórajokat a legenda szerint maga Ranagol szórta szét a Szent Föld partjainál; a zátonyok közt kibontakozó ütközetben, mint mondják, közel húszezer megtért és bűnös lelke került a Kosfejes úr ítélőszéke elé. A vereség súlyos érvágást okozott ugyan a Fényes Birodalomnak, ugyanakkor megkönnyebbülést is hozott Shadon számára; bár gyászolta elesett fiait, ugyanakkor fellelegezhetett, hogy az eretnekekkel együtt a háború viharának fellegei is távoztak Ronella és Carappó partjairól.

Domvik birodalma, miután elveszítette északi flottájának színe javát, évekig képtelen volt felocsúdni a veszteség kábulatából (pyar történettudorok szerint a Bel Cormák nem is igen törték össze magukat a nagy sietségben, hogy nyugati szomszédjaik segítségére legyenek, még akkor sem, mikor Gorvik kosfejdíszes lobogója már a déli part mentén is fel-feltűnedezett.)

Legveszettebb híre egy elvetemült golviki nemesnek, bizonyos Kalack con Corde-nek volt, ki saját kincstárából több tucat, ha nem félszáz könnyű gallót szereltetett föl, s parancsba adta nekik, hogy Ranagol nevében fosztogassák és prédálják fel a part menti vidékeket a már akkor is forrongó Kereskedő Hercegségektől a Hat Városig. Sőt, a merészebbjei eljutottak Edorl partjaiig, és nem egy Ronellai hajó esett áldozatul golviki kalózkodásuk a Cormai-dina zátonyvizein is. Farkasfejes címere után a Gályák tengerének szélében-hosszában csak a Tenger Farkasaként emlegették con Corde kegyetlen legényeit.

A „Hitzegés” és Erone alapítása

Raquo Amanovik P.sz. 1447-ben királlyá avatta magát, s hitszegésének gyümölcsét nyolc éven át élvezhette, mikor Észak-Shadon tartományainak egyesített és újonnan felszerelt flottája végül elhagyta a Fényes Birodalom kötőit, hogy az Amanovik által megszentelt földön vegyenek véres elégtételt elesett hitsorsosaik halálért.

Ranagol szolgálai már ekkor sem voltak az önzetlen összefogás hívei, a papság illetve a nagyhatalmú nemesek bandériumai mind külön-külön, saját zászlók alatt, saját parancsnokuk irányításával vonultak harcba, flottájuk az egyes tartomány- és önkényurak hajórajából állt, mik gyakran egymással is éppúgy összetűzésbe álltak, mint az ellenséggel.

Raquo Amanovik ugyan vasszigorral próbált pálcája alá gyűjteni egy egységes gorviki haderőt, ám ez – a nemesség határozott szembeszegülésének köszönhetően – csupán félig-meddig sikerült. A tengeri haderő vezetőjéül végül hűséges vazallusát, tengeri jártasságából, befolyásából és veszett hírből ítélve méltán alkalmas nemesurat, Kalack con Cordét nevezte ki, ami nem egy vetélytársában és ellenlábásában keltett forrongó gyűlöletet.

A shadoni flotta P.sz. 1456 tavaszán érte el a Szent Föld partjait, ám az Amanovik hajóinak indulása előtti éjszakán Kalack con Cordét meggyilkolták. Az őrjögő gorvikiak ugyan karóba húztak két shadoni árnyjárót, akik valószínűsíthetően végeztek urukkal, azonban meg kell jegyezni, hogy az sem kizárható lehetőség, hogy saját embereinek árulása végzett az egyre nagyobb hatalomra szert tevő nemessel.

Valószínű egyébként, hogy con Corde is előre érezhette, milyen egészségtelen következményekkel járhat számára e megtisztelő rang, mert flottája elsötisztjéhez még aznap éjszaka egy halála esetén felbontandó levél érkezett, melyet hű harcosai elolvastva végzetes megoldásra szánták el magukat. Hajnalhasadta előtt fürge, kis merülésű hajóik a horizonton gyülekező shadoni flotta hatalmas galeaszaihoz és karaveljeihez úsztatták, bűváraik jó párat ellenséges hajót meglékeltek, s nem egyet boszorkányos praktikáikkal robbantottak fel a hajnal első bágadt sugarainál.

Az általános zűrzavart kihasználva a kalóz életmódban edződött gorviki legények elleptek több nehézfegyverzetű shadoni sorhajót, s naftavetőiket a szoros rajokban közeledő többi ellenséges hajóra irányozva tüzet nyitottak. A hajnal közeledtekor már tizennégy – részben zsákmányolt – gorviki gálya és számtalan kisebb hajó indult a különös levél parancsának további részeit teljesíteni (sokan a con Corde-nak hűséget esküdtöt kapitányok közül a gorviki kikötőkből, vagy a később kibontakozó tengeri ütközet után dezertáltak, és csatlakoztak renegát társaikhoz).

Az éjszaka folyamán közel harminc shadoni hadihajót süllyesztettek el, sokat harcképtelenné tettek, és nem egyet zsákmányoltak tengeren túli rokonaiktól. A Birodalmi Haderő azonban így is elsőprő diadalt aratott a megcsappant létszámú, s egyébként is fegyelmezetlenül küzdő, kevésbé felszerelt és parancsnokuktól megfosztott gorviki flotta fölött. Az óhaza bosszúszomjas nehézgyalogosai és inkvizítori pedig megvetették lábukat a mai Rokmund és Akvilonia partjainál, és az elkövetkező két évtizedben nem is távoztak onnan...

A renegát hajósoknak egyenesen kapóra jött Shadon és Gorvik egymással való gyürkőzése, hiszen jó huszonöt éven keresztül egyik félnek sem volt érkezése elégtételt venni az „árulókon”, akik partra léptek a mai Kereskedő Hercegségek helyén, és P.sz. 1456-ban megalapították Erone városát, mit azóta is a kalózhercegek nemzettségei irányítottak, több-kevesebb sikerrel dacolva az Anyaország hatalmával egészen a 3690-es események bekövetkeztéig.

Ám a Hercegek tudták, hogy nem tarthatnának ki mindörökké a Inkvizíciós Háborúból lassan eszmélő Gorvikkal szemben, ki ráadásul fegyvertársra talált a távoli, mégis rettegett híru Kránban. Így aztán a Pyarron szerinti 1500-as évek derekán a Gorviki befolyástól szorongatott Erone különbékét kötött Pyarronnal, melyben egy, a Gályák tengerét behálózó kereskedelmi szövetség terve szerepelt. A később Gildia néven ismert tengeri szövetség tagjai Pyarron, Shadon, Hat Város és a Kereskedő hercegségek voltak. Ez az érdekszövetség a közös tengeri piac felosztását és a vámok mértékét szabályozta, és évekig töretlen békét garantált a tengeren utazók számára. Ám mint tudjuk, a béke mindig csupán átmeneti állapot és sosem tart sokáig. ..

A Dúlástól Corma-dináig: az „új kalózhullám”

A váratlan világpolitikai fordulat nem kisebb horderejű esemény volt, mint a Dúlás, és ennek folyamányaként Pyarron pusztulása. A Pyarroni hit visszaszorulása és Ranagol hihetetlen térhódítását látva nem lehet vádolni a Kereskedő Hercegségek vezetőit, hogy ezen idők során politikájukkal igyekeztek nyitni keleti szomszédjuk, Gorvik felé, aki ekkor került be a – pár éven belül épp miatta feloszló – Gildiába mint teljes jogú fél.

3678-ban így Gorvik törvényesen is hatalmat nyert Erone fölött, és kényszerítette egy vele illetve rajta keresztül Kránnal történő kereskedelmi egyezmény aláírására, aminek jármát a hercegség azóta is nyögi, s folyton folyvást szabadulni kíván tőle. Ugyanakkor kínosan ügyel arra, nehogy ismét az újjáépülő Pyarron hatalmi körébe meneküljön, ami nagy valószínűséggel magával vonná fő bevételi forrása, a tengeri rablás és orgazdaság beszüntetését. Talán ennek a hintapolitikának, talán egy készülő merész húzásnak köszönhetette, hogy Cadata Aggia Erone am Erone-t – a hercegség utolsó uralkodóját – az Égi Fény 3690. esztendejében holtan találták nyoszolyáján.

Hogy az erőskezű kalózherceg Pyarron vagy Gorvik szemében jelentett inkább szálkát, arról megoszlanak a vélemények, mindenesetre a kalmárdinasztiák közt kirobbanó belviszályt kihasználva 3698-ban Gorvik helytartót nevezett ki a Hercegség élére Corsairo Conte Corcoran személyében.

Gorvik kihasználva az Államszövetség gyengeségét, kiterjesztett befolyási övezetét, s hűségesküre kényszerítette a Hercegségek nagyjait: ismét lángba borultak a városok a Gályák tengerének partvidékén. Shadon pedig, hogy véget vessen a Gorviki térhódításnak, P.sz. 3682-ben támadást indított Corma-dina zátonyvizei ellen, ami köztudottan a déli part kalózzainak bevehetetlen rejtekhelyének számított. Gorvik válaszlépés nem késlekedett soká, s a szigeteken kibontakozó harcok lekötötték mind a Szent Föld, mind a Fényes Birodalom seregeit, ami nem hogy pontot tett volna, inkább csak fokozta a tengeren dúló káoszt.

A Shadoni-Gorviki harcok elültével, és Pyarron bámulatos főnix-szerű feltámadásával hamvaiból, valamelyest normalizálódott a helyzet a Délvidéken, ám az időközben megerősödött Tengeri Farkasokat már korántsem volt olyan könnyű megregulázni, mint korábban.

Az elfeledett amund istenség testet öltése a sivatagban pedig csak újabb löketet adott a kibontakozó újabb kalózhullámnak, ugyanis a pénzüket menekítő dzsad bankházak egyre másra lepték el hajóikkal a tenger északi partjait, hogy vagyonukat a tengeren túlra menekítsék Amhe-Ramun haragja elől. A hihetetlen gazdagsággal kecsegtető siker pedig még a józanabb vérmérsékletű kalmárokat is megfertőzte, s nem áttalottak a hajóikkal rajtaütöni a dzsad menekültek bárkáin mesés kincsek után kutatva.

A Testvériség létrejötté

Ezen idők megénekelt kapitánya volt Emilio con Algaris, aki korábban gorviki parancsnok, majd eronei szabadkapitány lett, és aki felelőssé tehető az ezen idők legkegyetlenebb fosztogatásaiért. Ő azonban előrelátóbb volt nem egy pályatársánál, s nem nézte jó szemmel a hirtelen „elgorvikiasodást”, hiszen joggal félt attól, hogy hamarosan (akár Gorvik, akár az Államközösség, vagy Shadon részéről) tisztogatást hajtanak végre a szabad kapitányok között is. Con Algaris egyébként Cadata Aggia Erone am Erone hűbérese és emellett jó barátja is volt, egészen annak tragikus haláláig. Egyikük sem szívlelte a gorvikiakat, ám Cadattót egyre nagyobb nyomás terhelte a beszivárgó gorvikiak miatt és így con Algarisnak nem maradt sok választása.

Ez idő tájt esett fogságába egy Kyel pap, aki a kapitány szeme láttára regulázta meg a legénységének felét egy harci ostromkaszával. A vad, harcos szellemet tisztelő Algaris felajánlotta a papnak, hogy csatlakozzon hozzá, amibe az (a kapitány legnagyobb meglepetésére) belement, és együtt szálltak szembe a növekvő gorviki nyomással. Összefogva több más szabad kapitánnyal - akiket fűtött a gorvikiak iránti gyűlölet - elszakadtak a Hercegségek felügyelete alól, és egy különös, elhagyatott szigeten - Moho'tonon (Korallvár) - megalapították a szabad kalózzok szövetségét melyet azóta is „Testvériség” néven ismer és retteg a Gályák tengerének minden hajója.

A Testvériség létrejötté (a szájhagyomány alapján valahova a 70-es évek közepére tehető), mely elsősorban egy Gorvik ellen létrehozott érdekszövetség, a nagyobb hatalmak ugrásra készen várják, hogy a kalózzok közül végül melyik oldal viszonyul erősebbnek. Gorvik tengeri vadászai egytől egyig con Algaris fejéért indultak, hogy országukon esett sérelmüket megtorolják, míg a katonai haderő a Bel Cormai harcokkal volt elfoglalva, éppúgy ahogy Shadon. Pyarron sebeit nyalogatta, míg Hat Város elégedett volt a kialakult helyzettel. A csata immáron csak a Testvériség farkasain állt vagy bukott, és ők nem adják olcsón a bőrüket.

A közelmúlt eseményei

A kalóz: Con Algaris számtalan csatában vezette kalózeit győzelemre hol Gorvik, hol az ellene törő pyar kalózzadász flottákk ellen. Számtalan hatalmas értékű kincset rabolt össze parancsnoksága alatt. Érthető tehát, hogy élete alkonya közeledtével ő is arra vágyott, hogy békében éljen. Ezért titkon kiegyezett egy ismeretlen Hat Városi nemessel, hogy az összeharácsolt kincse fejében nyugodt éveket vásároljon magának.

Con Algaris utolsó nagy fogása az **Al Ratta kincse** volt, egy dzsád bankház nagy értékű aranyszállítmánya, melyet egy zátonyokra futott hajóról zsákmányolt P.sz. 3692-ben a Shadontól északkeletre fekvő Karantó városa melletti vizeken, majd egy ismeretlen helyre rejtett el, melynek helyét rajta kívül mindössze három személy ismerte: hergoli elsőtisztje, egy gorviki szakács és kyel renegát papja.



Kincset biztonságban tudva indult volna végre a Hat Városba a jól megérdemelt békés évek letöltésére, ám ármány és cselszövés áldozata lett. A közhiedelem szerint a hergoli elsőtisztje által szervezett rajtaütésben lemészárolták Con Algarist és teljes legénységét. Kyel papja is csupán a szakács segítségével menekült meg, és együtt jutottak vissza Moho'tonra, ahol a Testvériség kalózái bosszút esküdtek az áruló hergoli kalóz ellen. Ám az az utóbbi időig egy gorviki nemes védettségét élvezte Eronében Corsairo conte Corcoran mellett. Fontos megjegyezni hogy Algaris bölcs kapitány lévén több részre „vágta” kincséhez vezető „térképét”. Ennek első része közszájon forog, ezt **Monorteu, a hergoli első tiszt** őrizte, második darabját **Anhkor, a pap** kapta megőrzésre, míg utolsó darabját az azóta alkoholba menekült **Heroldo con Corde, a gorviki szakács** igyekezett megőrizni.

A gyilkos: Nemrég azonban a hergoli kimerészkedett a nyílt vízre, mert úgy érezte 8-9 évvel a nagy múltú kalóz halála után már nem érheti bántódás. El is érte a Madarak szigetét, ahol a kincset elrejtették, ám ott a **Halál Hetedik Nagymestere** várta és lemészárolta őt és teljes legénységét. A Hetediket a kyel pap bízta meg a hergoli likvidálásával, és így a Hetedik a szelek szárnyán indult galrex madara hátán fizetségéért Korallvárba.

A zenész: A kráni Zengő toronyból, a sötét bárdok őrzött ereklyeterméből eltűnt egy értékes ritkaság, az Obszidiánfő, aquir ereklye. Ez a momentum a Fekete határ urait arra ösztönözte, hogy dél hírhedt mestergyilkosát kérjék fel a fontos kegytárgy visszahozatalára és annak elrablónak megbüntetésére. E célból küldik **Jerichet**, a sötét dalnokot Moho'tonra, hogy vegye fel a kapcsolatot a Hetedikkel, és ajánljon neki olyan alkut, melyet nem lesz módja visszautasítania.

A boszorkány: Az obszidiánfő, minekután saját akaratából indult el világot látni, Armen városába érkezik, ahol rögtön felkelti egy nagyhatalmú nőszemély figyelmét aki úgy gondolta, jobb ha ez a varázstárgy minél előbb eléri a Kereskedő Hercegségeket. Személyét takarja jótékony homály és ismeretlenség. Céljai elérésére egy csapat kalandozót és egy bugris kapitányt, bizonyos **Marac il Tenebresse con Cordét** szemel ki.

A lány: Mit tehet egy unatkozó nemeslány, mikor meghívást kap a hírhedt Orwellánus rendbe? A kalandvágy és az ismeretlen csábítása nagyobb, mintsem a fiatal kis **Eya** képes lenne ellenállni a késztetésnek, hogy békés armeni otthonából a Gályák tengerének egy eldugott szigetére induljon és ott megismerhesse a Kitaszított izgalmaival kecsegtető misztériumait. Hajót keresve érkezik az armeni dokkokhoz, ahol az első pillanatban beleszeret a fiatal és jóképő Marac kapitányba. Ez a váratlan érzés azonban arra készíti, hogy tervét feledve hazainduljon, és letegyen veszélyes vállalkozásáról. Hibáján kívül érkezik rossz időben, mikor a boszorkány éppen a kapitányt és annak teljes legénységét babonázza meg, így - mivel ő is szemtanúja az esetnek - sorsa elkerülhetetlen: átfirt emlékekkel, ajultan kerül ő maga is az Egyszarvú fedélzetére a sötét ládával és annak tartalmával együtt.

A kalandozók: a boszorkány semmit nem bíz a véletlenre. A módszeresen kiválasztott kalandozókat hamis emlékekkel megtöltve rakja fel veszélyes rakományával egyetemben a hajóra és a hajót, mely amúgy is kifutásra készült a tenger felé irányítja. Immáron csak haza kell érnie, hogy felkészüljön az ereklye fogadására, míg a hajó megkezdi különös útját öntudatlan utasaival az ezer veszélyt rejtő Gályák tengerén át...

„Fekete, mély vízen
Fehér sziklák alatt,
Halkan és csendesen
Kalózhajó halad.

Árboca megtörött,
Vitorla rongyaló
És a fedélzetén
Egy csomó holt kalóz.

Héhohó, hé fiúk,
Hol van a kapitány,
Hol van Con Algaris,
Hol az a vén zsivány?

Az árbocrúdon egy
Fekete macska lóg,
Szemei fátyolos,
Zöldes üveggolyók.

Fekete, mély vízen
Fehér sziklák alatt,
Halkan és csendesen
Kalózhajó halad.

Szeli a kék vizet,
Vér mossa tatjait.
Sohasem éri el
Hat Város partjait.”

Con Algaris balladája

A kaland cselekménye vázlatosan

I. fejezet: „Azok a másnapok...”

- ébredés az Egyszarvú fedélzetén
- találkozás Marackal (gorviki kapitány) és legényeivel
- találkozás Eyával (orwellánus akolita)
- a láda megtalálása a hajóközben (jelenés a „megbízásról”)
- kráken a hajó közelében
- a Vihar

II. fejezet: A Gályák tengerének kalózzai

- találkozás a Testvériség egy hajójával
- út a Moho'ton (Korallvár) szigetére
- megérkezés a kalózzok szigetére
- (a Hetedik megérkezik a kalózzok szigetére)
- találkozás a Kyel pappal
- (a Kráni követ megérkezik a kalózzok szigetére)
- a dzsad háznál tűz üt ki
- (a szürkecsuklyások ellopják a huri kaputárgyát)
- küzdelem a kalózzok szigetén
- Marac bácsikája megjelenik a térképpel

III. fejezet: Kalandok a kalózhajón

- út a Madarak szigetére
- a pyarroni postahajó és az eronei kalózzok harca a tengeren
- újabb találkozás a krákenel és hajótörés

IV. fejezet: Visszatérés a Madarak szigetére

- a Madarak szigetén
- találkozás a shadonival
- találkozás a 'bukán' törzsszel vagy Orwella papnőivel
- küzdelem a kincsért és a ládáért a Madarak Szigetén
- vihar a tengeren, a Hetedik érkezése a gilraxon és a Kráken támadása

V. fejezet: „...ha vége jó.”

- út Erone partjai felé
- a Shadoni-blokád és „tisztítótűz”
- (az obszidiánfő utoljára alkalmazza az egyéni hatalomszavát)
- Armen kikötőjében találkozás Marackal és Eyával az Egyszarvúnál
- út a Gályák tengerén...☺

I. Fejezet: „Azok a másnapok...”

„Lágy hullámmzás morájára ébredsz, feletted hófehér sziklák vonala. Lassan változó kontúrok ússzák végtelen hosszait a lassan tisztuló kék ég végtelenében, és a hófehér sziklák lassan tompulnak csupán békés bárányfelhőkké a szemed előtt, míg tovalebbennek a messzeségbe...”

A kaland kezdetén hőseink az **Egyszarvú** fedélzetén ébrednek fel, tudatukat „kimosták”, és így minden idegennek és ismeretlennek tűnik. Mikor felébrednek, társaik is egy ideig idegeneknek fognak tűnni, és meglehetősen fog ellenérzést vagy dühöt kiváltani (!fontos, hogy **pszi pajzsaik is le vannak bontva** ekkor!). Ahogy értelmetlenül téblábolnak a hajón, találkoznak majd a matrózokkal és a kapitánnyal, Marackal, aki ekkorra már sokkal jobb állapotban van, és **átírt emlékeit megosztja a kalandozókkal** is: ő úgy tudja, hogy valami dzsád kereskedő kérésére szállítanak egy fekete fadobozt a Kereskedő Hercegségbeli Cadattó városába, Erone hercegségbe. Elmondja, hogy nem sokkal kihajózás után találtak rá a hajó előző tulajdonosának (bizonyos Zaxarus kapitány) rejtett rum tartalékaira, és úgy tűnik, hogy jól elintézték vele magukat (fontos lehet, hogy egy-két játékos valószínűleg „alkoholelles” karakterrel is jöhet - pl. varázsló -, és már ez is gyanús lehet a számára).

Marac szintizsza igazat mondd (legalábbis ő úgy tudja) és mondja, hogy a láda is ott kell legyen a fedélközben a kalandozók kabinjainak egyikében. Ekkor valószínűleg mindenki egy emberként, lassan józanodva indul a kabinok felderítésére, ahol valóban **megtalálják a matt fekete ládát**. Zár nincsen rajta, csupán egy különös arc formájú vasalat a láda tetején. A láda látványára mindannyiuk elméjében aktiválódik az időzített emlékvarázs, és egy dzsád kereskedő képe ugrik be a Lángoló kehely fogadóból, amint családja sanyarú sorsát ecseteli és azt, hogy ez a szállítmány mennyire fontos a számára. Ígérete szerint üzletfele Cadattóban várja majd a kalandozókat azok fizetségével, ő fogja felismerni őket. Vigyázzanak a ládjára, nagyon fontos.

(Megjegyzés: itt van mód egy különös szerepjátékra is, mikor is a láda segítségével vagy anélkül, de a megbízás jelenetét - mely sosem történt meg - akár valóban le lehet játszani, ezzel is a másnaposság érzetét mélyíteni vagy azt, hogy nem minden úgy van ahogy tűnik)

A „látomás” utána lehet kissé már több bizalommal fognak Marachoz fordulni, aki egyébként van olyan szimpatikus figura, hogy mindenkivel közvetlen, megnyerő stílusban tárgyaljon. Meghívja a vendégeit akár egy délutáni teára is (gyengéje az ilyesmi ugyanis), hogy hallhasson kalandjaikról. Ezután majdnem minden hétköznapi módon történik, eltekintve attól az apró momentumtól, hogy egy **újabb alélt utast találnak** a hajón (a fiatal Eya), aki azonban senki emlékei között nem szerepel, és ami a legrosszabb, ő maga is mindent elfelejtett (a boszorkánynak nem volt ideje neki is hamis emlékeket adni), így mint potyautas lehet csak a hajón.

A lány semmire sem emlékszik, ha azonban valahogy szóba kerül Armen városa elmondja, hogy sokat sétálgatott ott a fellegvár körül, és még a Lángoló kehelyről is hallhatott (ezek csupán emlékfoszlányok), a nevét nem is tudja még. A kaland folyamán Eya emlékei lassan és igen különös módon fognak visszavisszatérni, de erről mindig az adott résznél tesztek majd utalást. Ekkor még a teljesen tudatlan és jellegtelen lány gyönyörű szemekkel.

Marac persze rögtön arra gondol, hogy valamelyik legénye csempészte fel asszonyát a hajóra, és rögtön nekik is szegezi a kérdést (itt segíthetnek a JK-k is neki), ám amikor senki sem vállalja a felelősséget a lányért, akkor megadóan **a kapitány kiutal neki egy kabint**. Ám mikor a lány hálálkodni kezd, a Marac közli, hogy majd az érte kapott pénzből fedezik a kiadásait. Ez azért egy kicsit elrontja a lány élénkülő jókedvét, majd szipogva a kabinja felé indul egy matróz nyomában.

A lány és egy diestro

Ha a JK-k ezután látogatást kívánnak tenni a lánynál, azt fogják látni, hogy a matróz (aki ekkor már inkább tűnik kalóznak) éppen a lány ruháit tépi le, és igyekszik jól érezni magát vele. Feltehetőleg leütik vagy megölik a kalózt, ez Maracot sem fogja nagyon zavarni, mert még Zaxarus bandájából való (meg a játékosok is harcolhassanak valamit ha nagyon akarnak). Annyi veszedelem van az alakban, hogy diestro, vagyis **késelőművész**, és így ha nem meglepetésből támadnak rá, okozhat egy-két meglepetést a játékosoknak is (ld. később).

A Kráken, a vihar és a tea

Ha ezek az ügyek is tisztázódnak, **a karakterek elmehetnek teázni**. A kapitány igen szívélyes vendéglátó, és szívesen tölti teáját rummal. A társalgás során - ha Eya is ott van - pajkos megjegyzéseket tehet, amikre a lány rendre elpirul, de nem viszonzozza a közeledést, és Marac nem is forszírozza nagyon. Ha Maracot kérdezik **a tengeri kalózokról elmondhat egyet s mást** a 'caballeróknak' ha nagyon kíváncsiak rá. **Mesélhet a Testvériségről** is, annak megalakulásáról (ld. Régmúlt eseményei) és **akár Con Algaris kapitányról is**, akit ő példaképének tartott, mint minden szabad kapitány a Gályák tengerén.

Ha már elég rumot ivott, akkor **énekelgetheti még a balladából általa ismert versszakokat** is (1-3) az estebéd alkalmával. Ezt az idilli matróz képet zavarja meg a terek magasságából érkező kiáltás, melyre minden matróz kirohan (Marac nincs abban az állapotban). Ha játékosok is kimennek, akkor félelmetes látvány fogadja majd őket: **egy hatalmas Krák úszik egyenesen a hajó felé**, csápjaival maga előtt hasítja a vizet. A matrózok teljesen kétségbeesnek: a kötélletrákon rohangálnak le-föl, és hangosan veszekednek a biztosító állványoknál egymással (a játékosok ekkor akár maguk is kezükbe vehetik az irányítást, ha jártasak a hajózás és hadvezetés képzettségekben egyaránt, vagy Maracot is életre pofozhatják, aki azonnal éberebb lesz, ha közlik vele, hogy a hajója veszélyben van.)

Ekkor rögtön kiront, és parancsot ad, hogy **teljes vitorlázattal a közeledő vihar felé irányítsák a hajót**. A távolban kibontakozó vihar valóban félelmetes, de a közeledő Kráken is kellemetlen érzéssel tölthet el mindenkit. Ne feledjük, hogy ez az ősi lény emberfeletti gonoszsággal van megáldva, és már csupán az aurája is démonikus hatást kelt (nem is meglepő hogy ezt a lény úgy vonzza az obszidiánfölből áradó erő, mint lepkét a láng). Ha a vihart sikerül elérni, akkor van remény a túlélésre, **a Kráken ugyan megtámad k10 matrózt**, (ha 0-t dobsz akkor csak egyet, de az JK) de a hajóra nem tud rákapaszkodni a hullámmozgás miatt, és elsodorják őt. A vihar sem kevésbé veszedelmes. Hatalmas széllekeések és hullámok mossák tattól tatig a fedélzetet, és **újabb k6 matrózt ragadnak el**, miközben a vitorlázatot is valószínűleg teljesen leamortizálja. Ez azonban jobb ha JK teljesítményén múlik, ha tesznek azért, hogy a hajó ne süllyedjen el, akkor maradhat annyi vitorla, amivel később el tudnak még lavírozni.

A ládáról

A vihar közben ha valaki a láda közelében tartózkodik, akkor az mély, természetfeletti hangokat ad ki magából, amik kacajra emlékeztetnének, ha nem volna oly démoni, hogy gerincig hatol az aurájából áradó sötét. A vihar után lehet ezt a felfokozott izgalmi helyzet által keltett képzelgésre fogni is, de vajon ki hinné?

Ha azonban megpróbálják a ládát kinyitni, vagy megsemmisíteni akkor nem igen lesznek rá képesek. A ládát egy 30 E-s mágia védi bármilyen fürkészéstől, ezenfelül ha erőszakkal esnek neki, akkor 15 E-s villámvarázssal válaszol arra, aki megtámadta. Ha van valakinek legendaismerete vagy csupán varázsló, akkor gyanakodhat Abdul al Shared dzsad származású nekromanta művére (és nem is téved nagyon nagyot :D), de persze nem ez az igazság. Ez arra lenne jó, hogy a JK-k ne próbálják itt kinyitni a ládát, ami egyébként közvetlenül a manahálóból nyeri az újratöltéshez szükséges energiát.

Ha a ládát a vízbe dobják, akkor az obszidiánfő 3-4 kör alatt hatalomszavával visszahelyezi magát a hajóra (tetszik neki az út és kíváncsi a folytatásra is, számára a halandók szenvedése izgalmas érzés, és oly ritkán van ilyen élvezetben része a Sötét toronyban, hogy minden lehetőséget megragad most, hogy elszánta magát a távozásra).

A vihar elültével ismét nyugodt tenger fogadja a megtépázott és megfogyott hajósokat, és közben lassan leszáll az este is. **Az Egyszarvú horgonyt vet és Marac parancsot ad a károk felmérésére**. Éjszaka a karaktereket rémálom gyötri egy hajótöröttről és annak szenvedéseiről. Sötét hullámokról és a végén magukat látják a hajótörött helyében. Zihálva ébrednek, de a tenger csendes, ahogy a koponya is az ezen az éjjelen.

(Megjegyzés: az imbolygó hajón a karakterek harcértékei módosulnak valamelyest /Ké: -2, Té: -5, Vé: -5, Cé: -10/ ám azok, akik Mf-ú Hajózással rendelkeznek és Ügyességük meghaladja a 14-et, azok mentesülnek ez alól a hátrány alól)

A Krák

| | |
|--------------------------|---------------|
| Előfordulás: | ritka |
| Megjelenők száma: | 1 |
| Termet: | Ó |
| Sebesség: | 180 (V) |
| Ép: | lásd lentebb! |
| Fp: | lásd lentebb! |
| Támadás/kör: | változó |
| KÉ: | 0 |
| TÉ: | 100 |
| VÉ: | 90/160 |
| Sebzés: | lásd lent |
| AME, MME: | immúnis |
| Méreg: | immúnis |
| Intelligencia: | alacsony |



A krák egyike a világtengerek legendás szörnyetegeinek, melyekről minden matrózkocsmában hallhat a kíváncsiskodó. Persze pontos információkat ki is remélhetne, hisz a matróznép meglehetősen elferdítve, kiszínezve adja elő meséit. Mert bizony a matrózok inkább csak mesélnek e hatalmas lényekről, mert ők is sokad kézből szerzett információkra és történetekre építenek

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

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

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

Azért ilyen jó a védő értéke, mert csak akkor támadható a hajóról közelharcban, ha teste egy részét is felvonszolja a hajóra. Ez előbb-utóbb megtörténik, hiszen így igyekezik a hajót felbontani. A fedélzeten, testének közvetlen közelében nyálkát bocsát ki, ami a támadók dolgát nehezíti. Ha valaki például repülve bocsátkozik közelharcba krákkal, és a testét támadja, számára a test VÉ-je hússzal csökken

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

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

Egy karnak 110 Fp-je és 45 Ép-je van. Ezek az értékek nem számítanak bele a test értékeibe. A kar levágásához bizony úgymond "le kell verni" az Fp-ket és az Ép-ket, mintha egy különálló lényről volna szó.

Ha egy kar csak megüt valakit, az IK10+5 Fp-t sebződik, de ha a krák túlüt az áldozatot, akkor a sebzésen túl még át is karolja olyan szorosan, hogy a szerencsétlen mozdulni sem fog tudni. Ez után a kar 1k10 kör alatt a lényhez vonszolja az immáron zsákmánnyá lett tengerészt, és a pofájába tömködi. Ezzel le is zárult a szerencsétlen áldozat ynevi pályafutása, hiszen a kemény, csőszerű szájban biztos halál vár rá.

Az is tudvalévő, hogy e szörnyetegek akkor is hatásosan támadnak minden karjukkal, amikor testük még nincs a hajó fedélzetén, tehát szemüket nem használják a küzdelemben. A tengerész mesék úgy tartják, a kráknak még a karjain is vannak szemei. Persze ez így nem igaz, de az valószínű, hogy a polipszörny karjain valamiféle szerv érzékeli a mozgást, mi több, a mozdulatlan nagyméretű tárgyakat is.

Egy kar húszasnak megfelelő erővel vonszolja áldozatát, és hihetetlen sebességgel regenerálódnak: 1 Ép-t minden tizedik körben és 1 Fp-t minden körben. Feltételezések szerint egy tőből levágott kar három-négy nap alatt nő ki újra.

II. Fejezet: A Gályák tengerének kalózái

„Az ébredés nem olyan, mint azt az ember a romantikus regényekben olvasná erről, a gyomrotok tótágast áll az éjszakai hintázástól, és az első látásra dohos kajüt a második pillanatban sem lesz otthonosabb. Tüdőtök levegőért könyörög, és egy kicsit meg is szédültök az érzéstől, amit a függőágyból kilépve rohan meg titeket. A hajósok békésen alusznak körülöttem, és csak arra tudtok gondolni, hogy mennyire irigylitek őket ezért a képességükért. Csak remélhetitek, hogy egyszer ti is képesek lesztek ilyen nyugodt álomra az imbolygó pokol gyomrában. Ám látszólag ők valóban háborítatlanul nyugodnak, és egyikük arcán kaján mosoly jelzi, hogy álmaik tengerén győztes csatákat vívnak, és világszép asszonyokat rabolnak el büntetlenül. Mert mi másról álmodna egy kalóz...!”

A másnap reggel sem hoz sok megnyugvást a kalandozók számára. Reggel mikor felébrednek kellemetlen, **nyálkás köd veszi körül a hajót** és a karakterek birtokában lévő láda csendesen morog. Hamarosan ennek okát is megértik, mikor a kőből egy leamortizálódott hajó árboca tűnik fel. Ekkorra már valószínűleg sejtik ami ezután következik: **a yamm-haikan élőhalott tengerészei megcsákyazzák a hajót**, és elkezdik azt lerohanni. A túlerejük kellemetlen, a hatás fokozása kedvéért akár olyan élőhalott is lehet közöttük, akit az Egyszarvúról ragadott el a vihar előző este. E támadásnak nem célja a játékosok megölése, és emellett még **opcionális** is. Arra szolgál, hogy érezzük velük azt, hogy valami nagyon vonzza a tenger legundorítóbb és leggonoszabb lényeit az Egyszarvú közelébe.

Ekkor érkezik a hajósok felmentésére egy Testvériséghez tartozó hajó az egyik Moho'ton-i parancsnokkal. A mesélőre van bízva, hogy ki lesz ez, de akár kockával is eldöntheti. Mindegyik kapitány kíségeti majd Marac hajóját a bajból, de nem mindegy, hogy utána milyen fogadtatása lesz a sokat szenvedett tengeri farkasoknak.

A Testvériség kapitányai

Abdul al Abadan, a dzsad kalózkapitány népére sokszor rácafol higgadt és humánus természetével. Kivétel persze, mikor az ellenséges hajók megcsákyázásáról van szó. Ilyenkor nincs alkalom, hogy ne ő legyen az első, aki az ellenség hajójára ugrik, és kezdi el a vérontást legendás jatagánjával. Ő szívélyesen fogadja a kalandozókat, és miután elkergeti naftavetői segítségével az élőholtakkal teli hajó mélyén rejtőző förtelmet, előzékenyek összekötteti a hajókat, hogy eljuthassanak Korallvárba. Bár igaz, rögtön felajánlja, hogy megveszi azt Maractól, az azonban erről hallani sem akar. Igazi békebeli kufár, vértől mocskos jatagánnal. Hajója egy több emeletes, dzsunkaszerű tengerjáró, a **Sánta dromedár**, ami mindig teli van különböző szárított fűszerekkel és valószínűleg Fűvel is, de ez nem bizonyított még.

Aron Tulor, a renegát shadoni kapitány Marac bácsikájának nagy jóbarátja. Mivel mindketten ugyanannak az időtöltésnek hódoltak szabadidejükben, a vén górviki igen jó barátságot kötött a shadoni születésű kapitánnyal, aki mindig fizetett neki egy újabb italt, ha meglátta. Aron önzetlen ember, de nem bolond. Tudja, hogy az öreg rejtegeti valahol az Al Ratta kincséhez vezető térkép egy részét, ezért úgy véli, ha pártolja a fiút, abból neki lehet haszna, és így is tesz. Elsőtisztje - a rettegett Karom - a félszemű khál kalóz elsőre mindenkiben bizalmatlanságot kelt, de a csendes fenevad egy idő után megkedvelhető. Hajójuk az **Esthajnal**, mely az Egyszarvúhoz hasonló shadoni karavel.

Vertigo Mendes, a hergoli parancsnok egy igazi militarista őrült. Alacsony termete de heves viselkedése egyaránt rettegetté és tiszteltté tette kalózái között. Nem tudni, hogy a harcászat elemeit hol sajátította el, de annyi bizonyos, hogy nem saját akaratából hagyta ott a hadsereget. Górvikiak iránti gyűlölete arra enged következtetni, hogy velük akasztotta össze groteszk hosszúságú harcsabajszát. Ő nem is viszonyul valami barátságosan Marachoz és kompániájához. Rögtön vasra vereti őket, míg nem tudják tisztázni, hogy nem górviki kémek. A hajója egy úszó erőd, az **Abbit sirály**, ennek megfelelően lomha ugyan, de fémpántokkal megerősített palánkjai szinte mindent kiállnak tengeri ütközetben.



Moho'ton (Korallvár)

Akárhogy is lesz, mindhárom kalóz az Egyszarvú legénységével elindul Moho'ton irányába, ahol Maracra és embereire további kihívások várnak. De most elsősorban magáról a kalózok szigetéről, Korallvárról kell szólnunk. Moho'ton a bukán bennszülöttek nyelvén „ébred álmodót” jelent, és mikor Con Algaris ezelőtt több mint 20 évvel partra lépett a terméketlen szigeten, önkényesen nevezte azt el Korallvárnak, mely azóta elterjedt a tengeri vadászok körében. Az azóta eltelt évek alatt valóságos kis város épült itt ki a tengerek számkivetettjei lakta földdarabon. Jelenleg közel 4-5000 lakosú kisebb állam eddig minden ellenük érkező sereggel dacolva sikeresen megvédte magát, és a kalózok kezdték elhinni, hogy szigetük valamilyen szent hely, és az istenek akaratából védettek itt.

Ezt az elképzelést egyébként az Atya is tovább mélyítette. **Ankhor, Kyel harcos lelkű papja** még a nagy alapító oldalán érkezett a szigetre, és rögtön megérezte annak különös auráját, mely mágikus energiáit bilincsbe verte, és elszakította Istenétől és annak áldásától is. Évekbe tellett, míg kitapasztalta a sziget különös mágikus természetét, és képessé vált arra, hogy istene által biztosított hatalmát a szigeten és annak környezetén is érvényesítse. Ő úgy vélte, hogy mivel a sziget földrajzilag Dél-Ynev legnagyobb mana forrásainak mértani közepén, a Városállamoktól északra elterülő szabad jogú vizeken terül el, így lehetséges, hogy ez a sziget minden olyan mana áramlattól távol van, hogy a mágiahasználat szinte lehetetlen. Istene hatalmasságának vélte, hogy később mégis képes lett a mágikus energiák irányítására.

A valóságtól ez azonban még mindig elég távol van, és a titok megfejtése sem a karakterek feladata. Az fontos azonban, hogy a szigeten mind a szakrális, mind a tapasztalati mágia használói **képtelenek újratölteni elméjüket Mana-pontokkal**, így kénytelenek abból gazdálkodni, amit a szigetre kerülésükkor már elméjükben tároltak. **A fejükben lévő mana pontokat is csak a torz mágiára vonatkozó szabályok szerint használhatják fel**, figyelembe véve az ott leírtakat.

Kivétel ez alól a varázslók Kisajtolás nevű pszi diszciplínája, ami minden körülmények között létrejön. Azok a varázstárgyak, melyek a manahálóból nyerik a működésükhöz szükséges energiát, Moho'tonon való tartózkodásuk alatt időlegesen elveszítik képességüket, de a tapasztalati úton, illetve rúnamágiával készült varázstárgyak továbbra is működnek. A Hatalom Italának csak akkor fejt ki hatását, amint használja elhagyja a sziget közvetlen környezetét, ám a Hatalom Amulettek továbbra is tökéletesen működnek. Egyetlen hátrányuk, hogy Moho'ton különleges kisugárzása miatt a bennük megkötött mana lassan elszivárog (2 Mp/óra). Hasonló történik minden olyan működő varázslattal, ami huzamosabb időt tölt a sziget területén (amint a varázslat teljes Mana-pont értéke „elszivárog” a mágia nyomtalanul elenyészik). Természetesen, ha elég időt töltenének itt folyamatosan, akkor egy-két év múlva képesek lennének a varázshasználatra, így azonban nem lesz módjuk erre.

Moho'ton igen egyszerűen épül fel. **A sziget három részre tagoldóik:** a városra, ahol a tengeri vadászok laknak, a falura, ahol a kalózokhoz állt bukán törzsek szállásterületei összeértek, és a sziget lakatlan oldalára. A **városban** minden ház nyilvános háznak számít, tehát minden ház mindenkié és ennek megfelelően azt tesz ott és akkor, ahol és amikor neki jól esik. Ez alól csupán a három nagyvezér hajlékai a kivétel, és a sziget csúcsán oromló hevenyészett **Kyel szentély**. A szigeten érdekes módon nincsen ateizmus, minden kalóznak kötelessége áldozni Kyelnek. Emellett titokban persze lehet mást istenekhez imádkozni, de a legtöbben valóban hisznek Kyelben, akinek papja nem egyszer mentette már meg a szigetet a gorviki Ranagol papok ártó mágiáitól. **A sziget másik fele lakatlan.** Ezt annak köszönheti, hogy az a része inkább sziklás, éles peremekkel teli és építeni sem lehetne rá igazán. Általában sirályok napoznak itt, vagy ritkán párok keresik a sziklák nyújtotta magányt, hogy együtt lehessenek.

Ankhor szentélye, mely az itt élők között csak mint „**Gyertyavár**” ismert, egy viszonylag kisebb méretű **Kyel templom**. A pap itt tart a hét minden utolsó (ötödik) napján egy misét Kyelhez a betérő kalózok számára, és meglepő módon sokan eljönnek ilyenkor. Ezen a napon **Ankhor** talán nem is fekszik le aludni sohasem, mert a kalózok ezt a napot használják fel arra, hogy a szent embernek meggyónják minden bűnüket, melyből értelemszerűen akad elég. A kalózok babonás emberek, akik hiszik és félik az egekben való hatalmát, nem kívánják kihívni haragukat akkor sem, ha szeretett szigetük védelmétől egy-egy portya idejére sokszor meg is kell válniuk. A kaland kezdetén még két nap van a miséig, így nincsenek sokan, egy-két buzgó és bűnös lélek keresi fel csak napközben a papot, aki általában éjfekete csuhában, hófehér csuklyával és élre fent harci kaszával áll a kalózok szeme elé (így nem csak a prédikáló papot, hanem a tette kész harcostársat is meglátják benne).

A sziget központi épülete Con Algaris egykori otthona, egy kisebb kastély, ahol egy elég igényesnek mondható fogadó és vendégváró nyílt az utóbbi években. A **Részezes Sírállyhoz** címzett ivó valóban a helyi élet középpontja. Itt találkoznak a kapitányok is, hogy egyeztessék terveiket, vagy ha ok adódik, döntsenek Moho'ton ügyében. A ház jelenlegi „tulajdonosa” egy idős asszony, Emilio egykori háziasszonya, akit végül sosem vett el, így a kalózok egymás között csak „szürke özvegyként” emlegetik, illetve ha már eleget ittak, akkor „**Mammának**”, hiszen ő itt mindannyiuk anyja is egyszerre.

Ezenkívül, mivel a kastély igen nagy, a másik felében **Mamma üzemeli a helyi árvaházat**, ahol minden lelenc gyereke ő és lánya, Helga vigyáz, akit nem is igen látni a városban sokat, olykor csak nappal a piacon, vagy esténként, mikor anyja mellett szolgál fel. Ő egy szépséges félelf lány, és bár ez mindenkinek feltűnt, soha senki nem vette még a fáradságot, hogy erről kérdezze a sokat látott asszonyt. Egyébként Mamma személye körül nem egy talány lappang, melyek egyike például az asszony valódi neve is.

A kalózok között évek óta dívik és húzódik már ez a fogadás, melynek értelmében mindenki egy aranyat tesz fel arra, hogy kitalálhassa a Mamma nevét, ám évek óta ez a „bravúr” még senkinek sem sikerült. Így az idős asszonynál mostanra igen tekintélyes summa halmozódott föl eme fogadás kapcsán. A legtöbben úgy hiszik, közel **1000 arany**nak kell lennie lassan a nyereségnek, és ez sokakat próbára csábít. A vendégváró maga egyébként két nagyobb részből áll: az első a matrózoknak és kalózoknak szolgál duhajkodásra és mulatozásra, míg egy vörös posztóval elkerített részen foglal helyet általában a három kapitány, hogy következő akciójukat tervezgessék, vagy csak hogy jól lerészegedjenek.

Abdul al Abadana háza, a híres „**Kék Szeráj**” egy dzsád stílusban berendezett teázó és kávézó, ahol a tulajdonképpeni bódítószerek kereskedelem folyik a Moho'toni kalózok körében. Abdul mással sem foglalkozik, mint a szigetre kerülő zsákmányokból felvásárolt ajzószerkeket továbbadásával és (rossznyelvek szerint) újabb és újabb mérgek, illetve „tompító” főzetek kiagyalásával, melyeket szigorúan kiválógatott dzsád áfiummesterek végeznek valahol e kéjlok mélyén.

Az esték itt méla nyugalomban telnek, mindenki a maga kis személyes fantáziavilágába menekül, ám ez az este, mikor a karakterek partot érnek itt más lesz, mint az eddigiek. Abdul ugyanis legfélétebb kincsét, egy mágikus béklyóba vert **hurit fog bemutatni háza lakóinak**, hiszen a nap felkeltével el kell „ajándékozni” azt kaputárgyával egyetemben (a huri lesz a Hetedik jutalma a hergoli áruló likvidálásáért, melyet a Kyel pap eszközölt ki a dzsádnál nem kevés diplomáciai csavar és csel felhasználásával, illetve azzal, hogy elárulta a kincshez vezető térkép rá eső felét). Így erre az alkalomra, ha lehet, nagyon felkészülnek a dzsád kalóz háza táján, szigorúan minden ór józan lesz, és mindenkit kétszer is ellenőriznek majd. A Hetediket éjfélig várják, valószínűleg akkor is fog megérkezni a sziget másik oldalán, a kihalt zátonyokra a gilraxmadár hátán lovagolva.

Aron Tulor otthona talán a leghétköznapibbnak tekinthető mind közül: egy régi vendégvárból kialakított fogadó, melynek szobáiban a shadoni közeli ismerősei és vendégei szállhatnak meg, illetve itt történik az az aktus, melyet a helyiek „hagyományörzésnek” is neveznek.

Minden este Gorvik ellenes danolászás és egy jobb-rosszabb mesélő segítségével idézik fel a kalózok iratlan történelmét, és merengenek el a rumgőzös múlt szépségein. E helyet ezért is nevezik „**Álomfogónak**” sokan, mert talán ehelyütt mélyülhet el az ember egyedül a zajos és lüktető várostól valamelyest távol. Fontos, hogy e házat régen egy mágus bűvölte meg, hogy tökéletesen hangszigetelt legyen, és így odabent az esti órákban semmi sem hallható abból, ami odakint történik, de kintről hallani, talán túlságosan is tisztán, azt ami odabent hangzik el.

Talán e különös közeg volt, ami **a szigetre érkező kráni követet, Jerichet** e helyhez vonzotta. Tudta, hogy míg a Hetedik nem ér partot, nincs más dolga, ezért ide tért be mindenki legnagyobb megrökönyödésére, és este játszani is fog, mert úgy érzi, hogy e hely valamilyen szakrális módon kötődik a zene művészetéhez.

Itt tengeti napjait egyébként **Marac bácsikája** is, aki minden szabadabb percét a borospince árnyat adó mélyén tölti, és csak esténként - a „távozó” rumos hordókat követve - éri el a földszint magasságát. Valójában azonban egész nap a pince egy rejtett hordójából induló ósereg járatot használva napfűrdőzik a sziget másik felén rumtól és bortól másnaposan, illetve telve.

Erről a járatról senki más nem tud, csak ő, ezért ide rejtette el a kincshez vezető térkép rá eső felét is. Ezt még valamikor réges-régen részegségében karcolta fel találmára az egyik hordó oldalára, aztán attól való félelmében, hogy megtalálják míg ő alszik, megfordította a hordó külső lapját. Ekkor találta az átjárót a hordó üres hátlapján. Így az átjáró belső oldalán található a két szó, ami nem más, mint a megoldás kulcsa: „**fehér rum**”. Kiverni sem tudnak többet az öregből, ő esküszik, hogy ezt súgta neki a vén Con Algaris utolsó találkozásukkor, és ő maga sem tudja, mit jelenthet ez. Évek óta issza a rumot, hogy rájöjjön, de állhatatos munkája eddig nem ért cél.

Vertigo otthona inkább nevezhető erődítménynek, mintsem lakajos házikónak. A duplafalú terméskővel megerősített „**Tűzfal**” félig természetes, félig mesterséges védművet képez a mohó’toni kikötőben, és ezzel együtt értelemszerűen minden áthaladó hajó előbb a szilaj természetű hergoli tűzvetőinek célterületén halad át, mielőtt még a parton kiköthetne. Ahhoz, hogy a betérő hajókat ne zúzzák ízzé-porrá a katapultok, és ne süllyedjenek el élő fáklyaként a Korallvár menti vizeken, egy egyezményes jelrendszert alakítottak ki egymás között a sziget kapitányai: mindannyiuk egy-egy tükröt tart magánál, illetve hajóján, mikor a kikötő felé igyekeznek, és ezzel jelzi szándékát arra, hogy békésen be kíván haladni.

Fontos, hogy ez a jelrendszer olyan utasításokat is képes a naftavetők biztonságosabb végén várakozó Mendesnek eljuttatni, mint például: „Az engem követő hajót sorozd meg, de az utána következőt semmiképpen sem.” Nem egyszer volt már rá példa, hogy Gorvik tengeri vadászai ilyen módon próbáltak bejutni a védett mohó’toni kikötőbe, de e sajátos jelzés révén mindannyian az eszelős hergoli naftatüzében végezték. Fontos, hogy itt található a szigeti börtön, ahol a renitensebb kalózokat illetve a fontosabb tűszokat tartják fogva.

A Tűzfal tövében szokták megrendezni a rabok segítségével elmés játékaikat, az úgynevezett „**Tűsz tusát**”. Ekkor kiválasztanak két foglyot a háts és két rabot a lovasok szerepére, majd egymásnak eresztik őket úgy, hogy a lovasok a lovaik nyakában egyensúlyozva próbálnak meg egymásban kárt tenni két spádéval és két lazoval, imitálva ezzel a valódi lovagi tornákat. A tusa halálig tart, a nyertes visszatérhet a cellájába, illetve ha úgy dönt, csatlakozhat a tenger farkasainak táborához is.

A falu a **bukánok** szállásterületét összefoglaló rész. Itt élnek az úgymond szegényebb kalózzok, akik nem kötődnek közvetlenül a kapitányokhoz, és nem is igazán szeretnék a szentély árnyékában élni, mivel megvan a maguk vallása, mely értelemszerűen a sziget köré épült fel. Az itteni házak szétszórtan helyezkednek el, egymástól tisztességesebb távolságban, és igazi szieszták helyszíne lehet. A szigeten egyedül itt próbálkoztak meg sikerrel a növénytermesztéssel és „természetesen” rögtön haszonnövényeket termeltek, melyek erjesztett levét a városban árulják a szomjas torkú tengeri vadászoknak.

Fontos, hogy ők semmilyen megkülönböztetés alá nem kerülnek, még az amúgy fajgyűlölő hergolival szemben sem. Bár bőrük sötét és hajuk is fekete mégsem tartják magukat különbnek senkinél. A Gályák tengerén elterjedt rassznak megfelelően erős testfelépítésű emberek, akik íjjal, parittyával és harci baltákkal harcolnak a tengeri vadászok oldalán. Számuk a kalózhajók fedélzetén egyenlő a vadászokkal és a harcból is egyenlően, ha nem jobban veszik ki a részüket.

Természetes gyűlölettel viseltetnek a gorvikiak iránt, illetve a shadoniakkal szemben, aki felprédálták egykori otthonaikat jelentő szigeteiket. „Sámánjaik” tanácsára indultak el a nagy vízén még egykor harcukhoz szövetségest keresni, és con Algarisban megtalálták azt, aki segíthetett nekik bosszújuk megvalósításában. Így mikor a gorviki kapitány partra lépett Mohó’tonon a bukán varázslók tanácsára döntött amellett, hogy támaszpontjukat és a törzsek otthonát e szigeten alapítsák meg.

A bukánok között akkor kezdődött meg a sziget vallásos tisztelete, mikor sámánjaik megéreztek annak ősi, mágikus hatását. Egy-egy sámán képességei az itt töltött idők során megnöttek, másoké meggyengültek, és lassan az évek során egyetlen bukán vérvonal lett a vallási értelemben vett uralkodó. Őket nevezték a piayenek, vagyis: „aki az ébren álmodóval beszél”. Ők például megjósolták egykor con Algarisnak is, hogy utolsó útján valaki elárulja őt, de nem hallgatott az akkori (és egyben mostani) bukán-sámánra. A piaye egy átlagos sátorszerű kunyhóban él, napjait állandó meditációs révületben tölti, ahogy magyarázatot keres a szigetet behálózó erő értelmére. Ezzel egyébként lassan a harmadik generáció próbálkozik, és ez eddig nem sikerült nekik. A sziget egyetlen tudós embere, Anhkor vélekedése szerint egy emberöltő nem elég, hogy a titokra rájöjjenek, és reméli, senkinek nem lesz módja soha, hogy annál tovább keresse Mohó’ton rejtelmét...

Cselekmény

- A szigetre érve a kalandozók és Marac **ahhoz a kalózhoz kerülnek, aki bekíséri őket** (így átjuthatnak a sziget öblének védelmén, amitől a Marac korábban tartott) és annak szállására kerülnek. Értelemszerűen Abdul megvendégeli őket, és a végén pofátlanul magas számlát tol az arcuk elé, Vertigo rögtön a börtönkoszttal és a hozzá dukáló szálláshellyel örvendeztet meg őket, míg Aron csak baráti vendégül látja őket.
- **A Kyel pap** amint megtudja (előbb utóbb megtudja), hogy idegenek érkeztek a szigetre, **értük küldet**, hogy látni szeretné őket (Mendeshez maga megy el teljes harci díszben, hogy nyomatékosítsa a kérését). A **Gyertyavárba kíséri őket**, ahol megkéri őket egy apró szívességre, miszerint jutassák el a pyarroni haditengerészet egy tisztjéhez bármi áron a levelét, mely tartalmaz egy teljes tanulmányt a Moho'toni kalózok életéről, és arról, hogy a látszat ellenére nem a gorkvikiakkal tart a Korallvári társaság. E levélben említi meg egyébként a kapitányok hamarosan megindított támadását is Erone ellen és reméli, ezt a pyarroniak sem fogják ellenezni, hiszen egykor maguk végeztek az ottani kalózherceggel is (Anhkor valóban tud a P.sz. 3982-es eseményekről).
- **Ezután szabadon járhatnak, kelhetnek a szigeten. Marac valószínűleg nagybácsikája keresésére indul.**
- **Marac tárgyal a kalózkapitányokkal** és igen gondterhelt: ahhoz, hogy ő is kalózkapitány lehessen minden kapitány feltételt szabott (ehhez ugyanis minden kapitány együttes beleegyezése kell) és kéri a karaktereket, hogy **segítsenek neki teljesíteni a Három Próbát**. Ennek értelmében a dzsad kérésére el kell lopnia egy értékes műtárgyat a bukán sámántól, hogy bizonyítsa mekkora tolvaj. Vertigo kérésére le kell győznie a shadoni első tisztjét, aki legutóbb jól elbánt vele, és megszerezni annak a szemkendőjét. Tulor pedig, hogy a fiú bizonyítson, Con Algaris kincsének megtalálását kérte a fiútól arra hivatkozva, hogy a Testvériség sorsának döntő fontosságú momentuma e kincs megtalálása.
- Késő délután a **Szürkecsuklyások** helyi szervezete veszi fel a kapcsolatot a kalandozókkal, és megbízza őket a dzsad házába rejtett dzsinn kaputárgy ellopásával (ezt maguk is elvégzik persze, de kellenek a bűnbakok). Ha a karakterek vannak olyan „balgák”, hogy ne fogadják ezt el, akkor mielőtt még bármelyik kapitányhoz is eljuthatnának a hírrel, öt diestro keresi meg őket és vadásznak rájuk a szigeten keresztül-kasul.
- A kráni követ, **Jerich, a sötét bárd**, egy aquir térkapu segítségével megjelenik a shadoni borospincéje mélyén a barlangokban, és mikor realizálja, hogy van ideje, zenélni kezd a maga bárd módján az ivó vendégeinek. Érdekes módon senki sem szól be neki, és nem merik háborgatni. Zenéje különös dallamokat „fest” az Álomfogó falaira, és a csúcspontként, valamivel éjfélnél előtt megidézzi Con Algaris emlékképét is az itt lévőknél. Ezután a Hetedik keresésére indul majd.
- A dzsad megparancsolja dzsinn rabjának, hogy kezdjen el táncolni és az vad táncba kezd, a férfiak csak a fegyveres, józan örök jelenléte miatt nem esnek neki azonnal a földöntúli szépségnek.
- Egy oktondi szolgáló hibájából **tűz üt ki a dzsad áfiumraktárai mélyén** (a titkos alkimista laborokban) ezért ijedségből áthelyezi a hurit tartalmazó kaputárgyat személyes szállására, ahonnan az ágyasa segítségével a Szürkecsuklyások megszerzik azt. (Ekkor a huri zavartan abbahagyja a táncot, és szomorúan leroskad várva új gazdáit hívására és parancsára.)
- **A Hetedik leszáll a sziget túloldalán** és a dzsad házához indul gyalogosan. A lángokból már tudja, hogy baj történt, ezért inkább a kikötő felé indul. Van némi rutinja az embervadászatban.
- Jerich két akkord között egy hatalomszó segítségével megszabadítja a „szürkéket” új játékuktól (pillanat hatalma), és zavartalanul folytatja játékát, miközben telepatikusan hívogatja a Hetediket, aki nem talál semmit a kikötőben pofoznivaló, meglopott tolvajokon kívül, és a hívás irányába indul.
- Borzalmas dolog történik valamivel éjfélnél után: **Marac bácsikája kijózanodik.** :) Ekkor felismerve rokonát, megmutatja neki a térkép rá eső részét, melyet évek óta tartogat neki melyet hagyatékul szánt. A titkos járat végén, ha ekkorra nem lenne hajója Maracnak vagy a kalandozóknak, egy kis, egyárbocos brigg vár minden eshetőségre készen.

A Hármas Próba

Ahhoz, hogy Marac teljes értékű és elfogadott kapitány legyen, előbb minden kapitány feltételeinek meg kell felelnie. Ezen három próba a kalózság három legfontosabb alappilléreit jelentő jellemvonásokat követelik meg: **enyveskezűség, harci kedv és kalandvágy** illetve az, hogy képes legyen a kalózság parancsolni és velük együtt működni. E próbákhoz szüksége van a kalandozókra is, hiszen legénysége ekkorra már mind részegen fetreng valahol, illetve szerteszét tobzódik a sziget nyilvános házainak valamelyikében.

A dzsad kérésére **el kell hozni a bukánok szent totemoszlopát** a műgyűjtő Abdulnak, hogy ezzel Marac bizonyíthassa mekkora rabló-tolvaj is valójában (ez pozitív vonás a kalózság között, és eszerint ha valami értékeset mondjuk éppen Abdultól szereznek meg, és ajánlják fel neki megvételekre akkor is megfeleltnek tartaná Maracot). A bukánok szállásterületeire nem nehéz bejutni, és **egy bukán kíséret is ad melléjük** a dzsad, név szerint egy bizonyos **Boo-makoo**, aki tréfás viselkedésével és gyermeki naivitásával hamar a csapat leghasznosabb és legkedveltebb tagja lehet. Ő eljuttatja a bátorlelkű tolvajokat a piaye sátráig feltűnés nélkül (bekeneki őket különféle kenőcsökkel, ha bőrük esetleg eltérő lenne, fontos ugyanis, hogy senki sem járhat a tengeri vadászok közül hívatlanul a sámán sátra környékén), majd feltárja előttük a ponyvát. **Odabent a vénség gubbaszt végtelen révületében**, arcszörzete félelmetesen megnőtt és ápolatlan, a sátor alját az öreg gubancos szakállja és haja alkotja, mely ekkorra már befonta a totemoszlopot is, ami a sátor közepén van felállítva, és a földbe verve 2-3 láb mélységig. Az öreg az oszloptól 4 lépésnyire guggol és zümmög egyenletesen. A feladat adott. :)

Vertigo Mendes osztja ki Maracnak és csapatának a kalózság próbák közül a harci kedvet igénylőt. Nemrég veszett össze a shadoni khál elsőtisztjével, saját bevallása szerint valamilyen retorikai kérdéssel (tehát Vertigo kötött bele a nagymacskába), majd az szabálytalan módon, csalással győzte le őt (értsd: biztosan csalt, mert minden különösebb nehézség nélkül fektette ki a kis embert, és hajította egy közeli kútba). Annak bizonyítékául, hogy ez sikerült nekik hozzájuk el a khál szemkötőjét (amit majd kirakhat trófeának és elmondhatja, hogy ő maga cselekedte ezt meg).



A karakterek könnyen megtalálhatják a khált, hiszen Aron testőréként egy lépést sem tesz a kapitánya mellől, aki ez idő tájt otthonában tartózkodik. Ha bemennek és nekiesnek a khálnak, az szó nélkül lefegyverzi őket, illetve pusztán kézzel eltöri a pallosnál kisebb fegyvereiket. Ezt egész egyszerűen azért teszi, mert nem beszél igazán még a közös nyelvet és csak gazdájával képes tárgyalni különös morgásokból és vonyításokból álló nyelvén. Helyette Aron közli a karakterekkel, hogy legyőzni ugyan nem győzhetik le a nagymacskát (akiről kiderül újfent, hogy **Karom** néven ismert), de helyette **párbajra hívatják**, és ha győznek, kérhetnek cserébe valamit (khálknál ekkor az ellenfél fegyvereit szokás, illetve más használati tárgyait, más kérés esetén jogosan visszautasíthatja). A párbaj menete egyszerű: **első vérig tartó párbaj** a Karom és Marac vagy egy általa kiállított személy között. A „viadal” első vérig (tehát min. 1 Ép veszteség) tart. Addig azonban megállás nélkül. Ha nem sikerül legyőzniük, akkor a khál visszaül, mintha mi sem történt volna, és ugyanazzal a személlyel nem lesz hajlandó újra megvívni. A kérdés az, ki fog megküzdeni a szigetek ünnepelt veremharcosával, Karommal, a khállal...

A harmadik próba a shadoni ötlete mellyel Marac egyszerre lehet a kalózkapitányok tagja és azok vezetője is (szerényen nem önmagát szánja erre a posztra, őt igazából csak a kincs és az arany érdekli). Ennek megfelelően **össze kellene gyűjteni térkép három darabját**, melyről tudvalevő, hogy több részre szakadt. Egyik darabját bizonyosan a **Kyel pap** őrzi valahol a szentélyben, második részét a **vén Heroldo Con Corde**, aki évek óta nem képes összefüggően beszélni állandó részszégsége miatt, illetve egy **hergoli kapitány** akiről az a hír járja, hogy nemrég valahol a Madarak szigete környékén lelte halálát teljes legénységével egyetemben. Ha erről a hergoliról kérdezik, kisülhet, hogy **Vertigo Mendes jó ismerőse** és rokona is volt egyúttal (ezeknél a hergoliaknál nem lehet tudni). Ha hozzá elmennek és kérdezősködnek, az valóságos dührohamot kap és elmondja, hogy a vén gazember, **Monorteu** miután elárulta Con Algarist, egy ízben járt a Korallvárban, és embereivel meghonosított egy, úgymond, borverset vagy nótát. Ezt azóta is csak mint **Con Algaris balladájaként ismernek** a kalózkodók és rendre minden évfordulón eléneklik a Részeges Sirályban a kapitány portréja alatt. Ezen alkalmakkor a vén Mamma még könnyezni szokott. E dalt azonban kevesen ismerik maradéktalanul a szigeten. Ez a lator végül nem árult el semmit abból, amit a gorvikitól megtudott, így egy életre magára haragította Mendest is. Ő csak azt sajnálja, hogy nem maga tekerhette ki annak a „nyavalyás orgyilkos szájha szoptatta kígyónak” a nyakát. Valójában azonban elárult, sőt, örömeiben elmondta mindenkinek részszégségében majd rémülten menekült el, mikor józanodva rájött, hogy legféltebb titkát kiadta. A kapitány ugyanis igen pontos eligazítást adott első tisztjének akkor mikor a következő sorokat sugta neki:

*„Fekete, mély vizen
Fehér sziklák alatt,
Halkan és csendesen
Kalózhajó halad.”*

Mohó'tonhoz közel ugyanis kiemelkedik a tengerből egy másik, jelentősen kisebb sziklazátony, melynek szikláin általában hófehér sirályok napoznak, és így nappal fehérlő sziklacsúcsnak tetszik a sok madártól. E szirt egyébként összekötve a Korallvár mértani középpontjában épült Gyertyavárral egy félegyenest képez, és némi térképészettel megállapítható az is, hogy ezen a vonalon egyetlen ismert tengeri sziget található, a Madarak szigete, mely korábban köztudottan egy dzsad kalóz rejtkehelye volt és már találtak is ott kincset, éppen valamiféle kalandozók. :)

A második része a térképnek sem sokkal egyszerűbb talány. Ez egy levél, melyet egykor a dzsad kalóz küldött fiának Pyarronba, hogy kincsét ezáltal találja meg. E végrendeletet még Con Algaris hagyta a papra, mikor fedélzetükre vették a kalandozókat azon a szigeten, és mikor a „térképet” átadta csak annyit mondott neki: „Egyszer már mondtam. Nem hiszek sem Kyelben, sem a gömbvillámban.” Ezen iratot akkor adja át a karaktereknek, ha azok megkérdezik járt e már a Madarak szigetén. Ekkor nosztalgikusan előbányássza a megsárgult papírost, és kigöngyöli a karaktereknek. Meg nem válik tőle, mert emlékei kötődnek hozzá. Szeretett kapitánya egyetlen emléke. A levél szövege:

*„Ne hidd, hogy e világtól válni félek,
hogy lelkemmel sötétbe szállni félek
Mind nem riaszt, hisz elpusztulni: törvény.
Mert nem tudtam jó úton járni: félek.
Tudod, hogy öröködből részesülsz majd,
Ha titkok függönye mögé kerülsz majd.
Igyál, hisz nem tudod honnan fakadtál,
Vigadj, hisz nem tudod, hová merülsz majd.
Megfordított gyertyák alatt,
Ahol a kék függöny hasad,
Belép csodálatos csapat,
Minden titkok felfénylenek
Galradzsa vigyázzon utadon már,
Keresd a kincset, hol madár se jár!”*

A térkép harmadik részlete a gorgviki Heroldo con Corde alkoholtól elnehezült elméjének mélyén a titkos folyosó bejáratának falán olvasható gorgviki írással: „fehér rum”. Az öreg esküdözik, hogy ezt mondta a kapitány neki utoljára: „Igyál mindig fehér rumot, az jól áll neked.” És közben sejtelmesen mosolygott. Ennél többre az öreg azóta sem jött rá, de a kapitány utolsó parancsát szóról-szóra betartotta és csak akkor nem ivott mikor aludt, bár sokszor még ekkor is talált módot a feladat végrehajtására.

Az obszidiánfő és a láda

Ezen a napon lesz mód először „találkozni” a különös útitársukkal, az acquir ereklyével. A láda, mely védelmi rúnáihoz a manahálóból szívja el az energiát, ekkor ugyanis Moho'tonnak „hála”, teljesen **hétköznapi alkalmatossággá válik, és minden különösebb nehézség nélkül nyitható lesz.** A ládából az ismert ereklye kerülhet elő, amit a karakterek remélhetőleg nem kezdenek boldogboldogtalannak mutogatni a szigeten. A dzsád egy értékes műtárgyat, Vertigo értéktelen kacatot, Aron veszélyes „kráni szemetet”, Anhkor pedig istentelen és bűnös tárgyat, Ranagol gonosz tervének eszközét látja majd a varázstárgyban. Nem érdemes tehát mutogatni. Fontosabb azonban, hogy a kegytárgy mikor a szigetre ér, nagyon „fellelkesül” és rögtön körsétára indul, persze a maga módján. :) Ekkor a **csapatot a nap folyamán három alkalommal helyezi vissza időben 5-10 évvel korábbra,** hogy a kalózkodás minden aspektusát „láthassa”. Az időugrásokat három kör torokhangú morgás előzi meg, és egy villanás sem kíséri, az idő lejártával akkorra kerülnek vissza, mikor a láda befejezi a kántálást, így akár egy beszélgetés kellős közepébe is.



Az obszidiánfő mágiája opcionális, de a kalandot mindenképpen színesítheti ez az időugrás. A fontos az, hogy a karakterek érezzék ezt az időbeli eltolódást, és hogy legyen módjuk kisebb dolgokban megváltoztatni a múltat, amit „később” a jelenben tapasztalhatnak is.

Először mikor a Részeges Sirályban van a csapat, illetve a ládát cipelő személy, akkor **az obszidiánfő visszadobja a teljes csapatot 20 évvel,** mikor is a ház még Con Algaris otthona volt. Itt feltűnik a sürgőforgó Mamma, ekkor jóval fiatalabban mint eddig láthatták. A fiatal és életunt Anhkor, aki üres vallási frázisokkal tukmálja a háznépet, Monorteu is itt van, aki Con Algaris oldalán lép be a terembe és barátként nevetgélnek a legutóbbi zsákmány emlékének. A házban összefuthatnak egy fiatal dzsád inassal (Abdul), aki nemrég lett matróz Con Algaris hajóján, mert eddig rabszolga volt. Vágyakozva nézeget egy kardot a falon, mely jól láthatóan egy jann-szablya, harci trófea.

Ez a jelent azért lehet fontos, mert ekkor hallhatják meg hogy **Algaris kedvesével találkozik,** és ha úgy látja, ketten vannak akkor **bizalmasan beszélget a Mammával.** Az pironkodva vallja be, hogy gyermeket vár tőle. A kapitány pedig ijedten néz rá vissza: „Ilona, ezt nem mondhatod komolyan! Tudod milyen lenne gyermekünk. Kitaszított mind a te, mind az én világomban.” Az asszony sírni kezd, de a kalóz vigasztalja és leveszi az „arcát”. A bukán jelekkel mintázott arcváltoztató maszk alól egy szépséges férfiarc tűnik elő, kortalan szépségű, halhatatlan elf arc. Csendesen ölelkeznek és nyugtatják egymást mikor is az obszidiánfő visszateszi a karaktereket a jelenbe, majd ismét elhallgat.

A második alkalommal a bukán törzsfő házában kerülnek majd vissza a múltba, közel 8-9 évvel korábbra. A vénség szeme kinyílik és a konyhá ajtaján Algaris, Monorteu és Anhkor lép be, valamivel fiatalabban. A karakterek szemtanúi lehetnek mikor **a sámán jósol a kalóznak,** megjósolja annak halálát és hogy áruló miatt veszti majd életét. A kalóz értetlenül néz két leghűségesebb emberére, azok pedig értetlenül rá vissza. Anhkor Kyelt emlegeti Monorteu szótlánul túri a kapitány pillantását, de végül a kapitány visszafordul, és hazugnak nevezi a vénséget. Az csak mosolyog majd szemeit lehunyva meditációba kezd. A kapitány csak legyint, emberei utána. Még három kör telik el, a karakterek ekkor cselekedhetnek, míg vissza nem kerülnek a jelenbe.

A harmadik alkalommal az Álomfogó egy bizonyos szobájában kell állniuk ahhoz, hogy átkerüljenek a múltba: ez a szoba mindig zárva van, nem valószínű, hogy be akarnának menni, de ha nagyon kíváncsiak, akkor Aron kinyitja nekik a nyakában függő kulccsal. Ez volt a régi szobája neki és egykori kedvesének, akiről csupán egy rézkarc maradt meg a szobában (a fiatalkori Mamma képe). A múltban egy öltözködő paraván mögé kerülnek a JK-k, hogy ne zavarják meg (rögtön) a szobában történt eseményeket.

A szobában egy férfi alszik együtt egy szép fiatal nővel (Ilona). Pihenésüket az ablak irányából érkező csörgés és dörömbölés zavarja meg: egy csapzott hajú, véres szakácsköpenyt viselő férfi zuhan be rajta és csak ennyit hörög: „Meghalt, megöltem.” A fiatalabb Heroldo, ki nemrég érkezett vissza egy lélekvesztőn a pappal, miután alávaló tettét megcselekedte. Feladta a renegát kapitányt Gorviki hittársainak, s az ő segítségével ártalmatlanná tette a hergoli elsőtisztet, majd orvul leszúrta Con Algarist. Ezután már csak színleg el kellett menekülnie a pappal együtt, aki ekkor még mindig nem volt mágiájának teljes birtokosa, így könnyen rá lehetett szedni. Együtt tértek vissza a szigetre és terjesztették el a hergoli árulását, aki miután visszatért, szembesült az őt felkoncolni vágyó tömeg dühével, és inkább más partokon keresett menedéket, míg egy napon el nem szánta magát, s idős korában nekivágott a kincs megtalálásának. Heroldot azonban gyötri a bűntudat ezért Aron itatni kezdi buzgón a gorvikit rummal, míg Ilona sírásban tör ki, hogy kedvese ily merénylet áldozata lett (a nő egyszerű lény, aki jó hozzá azért bármire képes).

Tulor nem tudja feltartóztatni a nőt, hogy kirohanjon az ajtón, dühében eltöri a falitükröt egy rumos üveggel, és a részegeskedő Heroldót kihajítja az ajtón, majd maga is kifelé indul, hangosan becsapja az ajtót maga után. Kint csend van, az álomfogóban senki sincsen a három összeesküvőn kívül. A karaktereknek az ajtócsapódás után 3-4 körük van cselekedni.

Eya nap közben különösen fog viselkedni majd egyre higgadtan. Ennek oka a boszorkányvarázslat részleges múlása. Sajnálatos módon emlékei nem sorrendben térnek vissza: a nap felkeltével Orwella yenevi helytartójának fogja magát képzelni, és ennek megfelelően dölyfös és rátarti lesz, majd a nap folyamán rájön, hogy titkolnia kell „valódi” személyazonosságát, és a rossz napra hivatkozik, szabadkozik reggeli viselkedése miatt. Ezzel együtt keresi Marac társaságát, mert azt reméli, az ő segítségével eljuthat rendje szigetére, ahol is újra együtt lehet szeretett nővéreivel. Különös viselkedése egészen a következő pihenésig, és 6 óras alvásig nem változik meg. Érdekes kettőség lehet egy szűz lány, világnagy kéjhölgyhöz illő viselkedése.

Jerich dala az Álomfogóban:

„Éjszín lepkék örvényében
Barna leány hajlós lépte.
Nyomában könnyű ködkígyó
Fehére.

*Lebben a föld
Fények egébe...*

Egy sose-volt vad ütem
Láncán lépdél, körbe térve.
Szíve zöngé színezüstből,
Tört ragad a jobb kezébe.

Hová hajt a furcsa ritmus,
sigiuriya, merre mégy te?
Fájdalmad méz és virágfürt –
Milyen hold hajol le érte?

*Lebben a föld
Fények egébe...”*

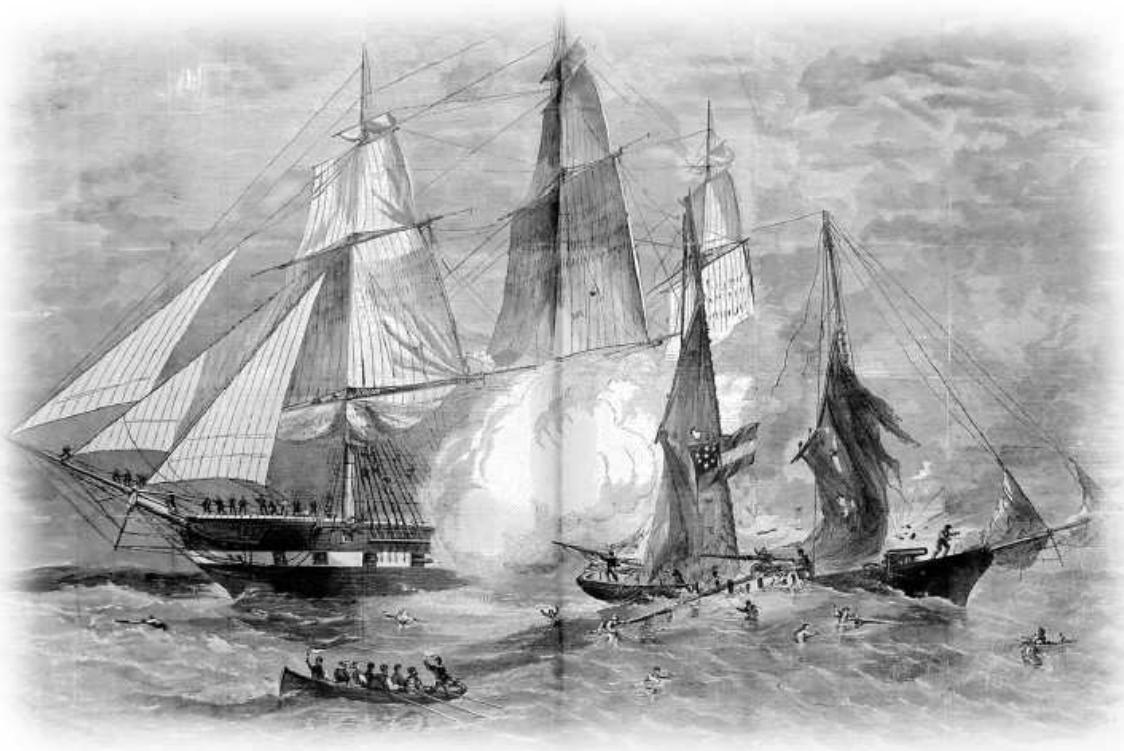
III. Fejezet: Kalandok a kalózhajón

„A reggeli nap kristálytisza fénye ezer apró szilánkká változtatja szemetek előtt a Gályák tengerének szelíden hullámzó vizét. Elképzelni sem tudnátok, hogy egy ilyen békés tájon, hogyan is lehetne bárkinek is gonosz, kapzsi gondolata. A természet ezen csodája előtt megnémul a dalnok, és a költőnek is gombóc nő a torkában. A Gályák tengerének felséges látóánya nem egy tengerész szívét ragadta már meg, hogy többé el sem vágyott onnan soha, és ahogy végignézték a fedélzeten álló, áhítatos csendben figyelő kalózosokon, ti magatok is átéreztek valamit a tengeri népek szívét görcsbe rántó érzésből...”

Bárhogyan is alakulnak a dolgok a karakterek és a szigetlakók számára, előbb vagy utóbb a karakterek tovább indulnak majd, feltehetőleg Marac segítségével (ha segítettek neki a próbák teljesítésében, illetve tovább, hogy befejezhesse azt), **meglehet Anhkör üzenetét is magukkal viszik**, és ezt akarják továbbítani. Illetve Eya - aki ekkor még mindig az ármánykodó Orwellánus nagyasszonynak képzei magát – mindenképpen azt akarja majd, hogy hajóra szálljanak, és elhagyják a szigetet (ez főleg akkor valószínű, ha valamilyen módon rájönnek, hogy az obszidiánfő felkutatásával a Halál Hetedik nagymesterét bízták meg, aki legutóbb Monorteuval is végzett.)

Akárhogy is, de a karakterek előbb-utóbb hajóra és tengerre szállnak, és az irányt akarva vagy akaratlanul, de Madarak szigete felé veszik. Ha a kincset keresik, akkor hamarosan **elhaladnak a „fehér sziklák alatt”** ami újabb segítség lehet a számukra. Ha mindezeket figyelmen kívül hagyják is, **Eya az éj leszálltával bejut a kapitány kabinjába** (fontos, hogy ezt tapasztalt tolvajként teszi, mert magáról ilyen tévképzetei is vannak), és **elállítja a földrajzi szélesség beállítására használt kvadránst**, ezzel a Madarak szigete felé terelgetve a hajót. Ha a lány nincs is itt, akkor egy nap elteltével az obszidiánfő dönt úgy, hogy a hajó teljes tömegét minden utasával együtt a sziget közelébe „helyezi” át.

A szigetig való eljutásig azonban még akadhat egy fontosabb epizód: az újdonsült „kalózosok” végig nézhetnek egy **tengeri csatát egy pyarroni postahajó és egy eronei kalóznaszád között**. E harcban az eroneiek rendelkeznek csupán naftavetőekkel, és így hamar megadásra kényszeríthetik a pyar hajó kapitányát, aki az első tűzzáporban élő fákljaként hal tűzhalált saját kasztellja tetején. A kajütből előkerülő **inkvizítor, Ecklesi Morhon, dreina felszentelt papja** még azonban alakíthat a csata menetén, amint átveszi a parancsnokságot a „Fuvallat” névre keresztelt karcsú hajón. Vele szemben az eronei csahos kutyaként ismert kalóz, **El Malacizio** áll, a „Tenger királynője” titulust viselő hajóján, aki arról híres, hogy a pyarronita szent embereket különös kegyetlenséggel szokta kivégeztetni (így ezúttal is inkább az inkvizítor elfogására tör, mintsem megölésére). Ezért a két hajó között hamarosan „test-test elleni” küzdelem alakul ki.



A karakterek érzés szerint beavatkozhatnak, és segíthetik a nekik szimpatikusabb felet (a végén ennek megfelelő megítélés alá kerülnek). A kalózhoz állva részesülhetnek a zsákmányból, ami összesen 450 aranypénzt jelent, és ennek közel egyharmadát (150 arany) kaphatják meg a kalózek oldalán harcolók. A pyarroniaknak segítve előbb kerülnek vattatás alá, mintsem az inkvizítor megköszönné, tudni akarja miféle kóbor csapat garázdálkodik ilyen különös kisugárással (az obszidiánfő mágiája enyhe, alig érzékelhető nyomot hagy a karakterek auráján). Ám ha ki tudják magyarázni magukat, illetve átadják neki Anhkör, a távollétében szentnek nyilvánított Kyel pap üzenetét ő szavát adja, hogy az eljuttatja majd a pyarroni Papi Szék elé. (Inkvizítor ide vagy oda, az ígértét be fogja tartani.) Ezután búcsút intenek a karaktereknek, és mindenki tovább indul a maga célja felé.



El Malacizio



Ecklesi Morhon

Rájuk esteledik és még semmi sem látszik a távolban, az éjszaka eseménytelenül telik. Hajnalban szólal meg a hajóharang felverve minden álmosan ébredőt. A hajó közelében régi ismerős, a Krák sötét kontúrjai rajzolódnak ki, és ezúttal nem látszik a közelben viharfelhő. A terek magasából az ötödik harci kör után hangzik fel a földet jelző kiáltás, és Marac parancsára a szörnyet távol kel tartani a hajótól, hogy elérhessék a partot. Mondanom sem kell, hogy ehhez a karakterek segítségére van szükség, mert a matrózok erre semmilyen módon nem képesek. Ha sikerül a ragaszkodó útitársat leszorítani a hajóról, a hullámok hátán hamar elérhetik a partot, igaz nem a legjobb kondíciókkal, de legalább élve. A hajó a zátonyoknak csapódva válik használhatatlanná, de legalább a Krák nem merészkedik a sekélyebb vizekbe, a túlélők (legyünk gonoszak, a karaktereken kívül Marac, Eya és k10 kalóz) pedig megérkeznek a **Madarak szigetére.** :)

Emlékek

A nap folyamán, amikor is elhagyják végre a kalózek szigetét, és ki is alusszák magukat, az emlékeik egyre tisztábban kezdenek majd visszatérni. Ez is Moho'ton különleges hatása: minden állandó mágiát hatástalanít egy idő után (szélsőséges esetben akár egy birodalmi kondicionálást is). Ekkor a karakterek valódi emlékei térnek vissza: egy vörös, bordó ruhás nő aki mormol és alélt testüket a kikötői verőlegényekkel viteti fel egy vitorlás fedélzetére. A nő arcát is láthatják, egy kéjsóvár, akaratos gorviki nő kegyetlen szépségű vonásai tolnak emlékeik közé. A dzsad megbízó is megváltozik valamelyest képzeletükben: sötét köpenyes varázslóforma figura, karján egy kígyóforma tetoválással és tar, kopasz fején sötét, nap formájú forradással. A játékosok mindezekkel akkor jöhetnek csak tisztába, ha mindenre külön-külön rákérdeznek, hiszen ezeket bár „tudják”, tudatosan kell előhívniuk elméjükből.

Eya is emlékezni kezd mindenre, és nagyon megijed (emlékeitől és önmagától is). Mindent elmond majd önként is akár, kivétel azt, hogy az orwellánusok szigetére készült volna. Különös dolog a női lélek. Mikor azt hinnéd, már minden részét ismered, és minden titkát megosztotta veled, akkor lepódsz majd meg a legjobban. Itt is erről van szó: **Eya mindent elmond, és arra kéri a karaktereket**, hogyha feladatukat teljesítették, **kísérjék vissza őt Armenbe**, apja busásan megjutalmazza majd őket (érdekes lehet a párhuzam a ballada és a kialakult helyzet között). Valójában azonban függetlenül attól, hogy milyen bánásmódban volt része idáig, **feltett szándéka mindenkit a papnők kezére adni**. Úgy érzi, most már nem térhet haza, ezt sosem bocsátaná meg neki otthon, és így csak egy megoldás maradt számára: mindenkit eltüntetni, aki tudhat gyalázatos szökésének körülményeiről. A női lélek rejtelsei...

IV. Fejezet: Visszatérés a Madarak Szigetére

„Végre mégiscsak megérkeznek a kis, szubtrópusi szigetre. Legnagyobb szélessége sem nagyobb 20 km-nél. Dús növényzet borítja, nagyobb állatot azonban nem látni rajta. Azonnal szembeötlik viszont, miről is kapta a nevét - ezer és ezer madár sereglék mindenfelé. Nem láttak még embert, ezért nem is félnek tőlük igazán, noha a kellő távolságot megtartják. A sziget maga vulkáni eredetű, erről árulkodik a közepén emelkedő hatalmas, kúp alakú hegy. A vulkán már régen szunnyad, ám a tetejét még nem nőtte be a növényzet. Az élet azonban nem hiányzik róla, mert a sziklás, köves vidéket kedvelő madarak ott fészkelnek. A növényzetet és a madarakat egy kis forrás látja el édesvízzel, ami a hegy lábánál ered, és vékony pataként csörgedezik alá egy nagyobb tóba, ahová egy 4-5 méteres zuhatagon át jut. Az egész sziget teljesen érintetlennek és lakatlanak látszik...”

A szigeten szabadon kóborolhatnak és cselekedhetnek. Három fontosabb hatalmi oldal van a szigeten, mely az azóta ismertebbé vált szárazulatra költözött: az első oldal a **helyi bukán törzs**, a **Kagylóvadászok** („macha vella”), akik a Moho’toniaktól eltérően nem akartak behódolni a „névtelen gonosznak”, ahogyan ők a Korallvárat körülvevő erőt nevezik, és ezért inkább itt, távolabb a többi törzstől tűzték ki a partokon népük jelvényeit. Így **varázslójuk**, a **piaye hatalma töretlen** maradhatott, aki még személyesen ismerhette Algarist is, hiszen ő tanácsolta a törzsnek, hogy itt telepedjenek meg (remélte ugyanis, hogy kincse nem kell majd a pénzzel sosem törődő népnek). Minden szép és jó volt, egészen addig míg a **Mélység Nővérei** meg nem érkeztek a szigetre. Ők az eronei hatalmi harcban rossz oldalra pártolt, és ezért **száműzött orwellánus szekta**, akik e szigetet nézték ki arra a célra, hogy hatalmukat összegyűjtve egyszer majd visszavágjanak a dölyfös Kereskedő Hercegeknek. A szigeten ásatásokat kezdtek meg a kialudt vulkán oldalában, és e bányajaratok a szekta jelenlegi otthonai. Néhány bukán harcost sikerült elbolondítaniuk, így most őket uszítják fajtársaik ellen, ha azok botor módon a nőszemélyek ellen törnének (ez amúgy gyakran megesik). A sámán egyedül azonban ez idáig nem bírta a boszorkányok mágikus erejével, és néhány kisebb csetepatét leszámítva nem is készült végső leszámolásra. Persze a karakterek megjelenésével ez változhat még...

A sziget **semleges lakója** egy igazi furabogár, egy **szakadt hajótörött** aki kedvtelve napozik a parton és láthatóan nem igazán zavarj számkivetettsége. Ő **Vendell**, a **félkegyelmű shadoni**, akiről rendetlen szakálla miatt lassan nem lehet megállapítani vajon hány éves is valójában. Ő szívesen követi a karaktereket, mondván úgyszincs jobb dolga.

Az, hogy kikkel futnak össze a karakterek először, a mesélőre illetve a szerencsésükre van bízva. Érdekes egyébként előbb Vendellt bemesélni, aki **készségesen nyújt rövid beszámolót a sziget lakóiról**, akik igen kellemetlen „szomszédok” a shadoni számára, és olykor nagyom hangosak is. Különösen a Mélység Nővérei, akiknél vendégeskedett már egyszer, de nem tetszett neki ott, és inkább elment (értsd: az orwellánusoknak elégük volt a bolondból, és inkább elengedték, mert nem tartották arra érdemesnek, hogy feláldozzák).



Ezután egy bukán vadászcsapattal is találkozhatnak, akik, ha több férfit látnak, mint nőt, akkor igen barátságosak lesznek, és meghívják a csapatot a falujukba is. Itt a sámán megkéri őket, hogy segítsék harcukat a gonosz asszonyokkal szemben és harcoljanak az oldalukon. Az este folyamán a vén törzsfő elmond egy történetet is a szellem-madáról, akit nemrég látott a hegy körül, és fél attól, hogy ellenségeik oldalán fogynak harcra szállni (ez a karaktereknek lehet kellemetlen, ha a leírásból felismerik a Hetedik különös háttér állatát). Ezután így vagy úgy, de a nővérekkel kerülnek szembe a JK-k.

Harc az orwellánusokkal

A Mélység Nővéreinek „rossz napjaik” vannak, és így mágikusan tehetetlenek. Ezúttal egyedül bukán harcosaik és ágyasaik erejében és alkimista tudásukban bízhatnak. A bukánok fegyvereit különböző harci mérgekkel preparálják, illetve a bányákban kényes természetű légmérgeket eresztnek szabadon a behatólok megállítására. A boszorkányok nincsenek olyan sokan, mint azt a bukánok hiszik. Összesen 6 „banya” áll szembe a közel 40-50 törzstaggal és a kalandozókkal, igaz mindegyikőjük oldalán 8-10 bukán rabszolga áll és harcol akár haláláig is.

Van azonban egy másik út is, ha a karakterek emlékeznek egy kicsit. A dzsád levelében fiához, a második térképrészletnél említ egy utat a hegy gyomrába. Ha erre rájönnek, közvetlenül csapást mérhetnek az orwellánus boszorkányuk főpapnőjére, és ezzel megroppantva moráljukat, sok jó harcos életét válthatják meg.

Ez az út persze nem veszélyektől mentes: az egykori patakot mostanra elapasztotta a boszorkányok bányarobbantásait követő kőomlások, és így ezt a részt belepte a susnyás bozót. Nehéz megtalálni a valaha volt rést a sziklán, ám egy jó bukán vezetővel nem lehetetlen. Így a támadás fő vonalától eltérve, ahol a bányák magaslata ellen indítanak támadást, a karakterek egy külön úton indulhatnak a boszorkák felé, amerre egyébként a kincset is remélik. A kiszáradt víz alatti meder egy nyirkos barlang lett, melynek tetejéről gyilkos barlangi folyondárok csüngenek le, várva az óvatlan behatólokat.



Itt ha kihalna a csapat ezt megelőzendő az obszidiánfő „megpróbálja” megmenteni őket, de persze a maga módján. Ugrik velük közel 10 évet vissza, amikor még nincsenek itt folyondárok, viszont van víz. :) Így csömörből, vödörbe kerülnek és ekkor már az obszidiánfő elégedett lesz magával, vissza is csak 20 kör múlva juttatja őket. Addig kimenekülhetnek a vízből és rálehetnek a régi, Kaffar Dzsiddhima által összeharácsolt kincsekre is, de elvinni már sajnos nem lesz idejük, helyette vizesen ismét visszakerülnek a jelenbe. A túlélők egy hosszú bányajarat végén találják magukat, melyből valahonnan a távolból harci zaj és fájdalomkiáltások hallatszanak. A harc ekkor már valóban a belső szentélyeknél tart, és az utolsó papnők minden erejüket összeszedve egy közös pusztítóvarázsba kezdenek (remélem mondanom sem kell, hogyha sikerül, akkor a törzs, az orwellánusok és a kalandozók is mind odabent vesznek). A törzsi harcosokat megbolondított bukánok tartóztatják fel. A feladat adott... :)



Con Algaris kincse

A csata végeztével, ha a kalandozók nyernek, és nem végzik áldozókövön vagy kígyókkal teli veremben, akkor a törzsfő hálás lesz nekik, majd maradék népével visszaindul a faluba ünnepelni, melyre a kalandozók is hivatalosak. Erre akár el is mehetnek, pedig már csak karnyújtásnyira vannak a kincstől. A központi oltárkő mögött egy természetes gödör mélyén hemzseg egy rakás kígyó a veszélyesebb fajtából, **köztük láthatóan nem egy !női! holttest is fekszik**. Ha maradt életben akárcsak egy boszorkány is, az elmondhatja, hogy évek óta keresik az ellenszert a különleges kígyók marására, illetve ami távol tarthatná őket, de láthatólag ez eddig még nem sikerült. Ez azért fontos, árulja el némi vallatás után a nő, mert a kígyók egy járatot laktak be, ahonnan a boszorkányok már a kezdet-kezdeté óta olyan mágikus kisugárzást érzékeltek, amit főpapnőjük azelőtt még sohasem. (Algaris hihetetlen mennyiségű kincsei között nem egy nagyhatalmú varázstárgy is található). Remélhetőleg ekkor eszükbe jut **a térkép harmadik darabja, a „fehér rum”**, melyet csak a bukánok készítenek úgy, ahogyan Algaris egykor itta. Ez az a szer, mely képes távol tartani a kígyókat attól, **aki előtte legalább két és fél üveg tiszta fehér rumot benyakalt**, és annak nyílik csak meg az út a kincshez. A falubeliek is az alkohol nagy tisztelői, és a segítségért cserébe szívesen szolgáltatnak akármennyi rumot a „szent cél” érdekében.

A kígyók vermén túl, már csak egy nagy kétszárnyú ajtó található (amely egyébként térmágikus védeleme minden 30E alatti próbálkozást a szomszédos kígyóvermekbe irányít), ami nyitva van, és készségesen nyílik ki a karakterek számára. **Odabent található a kincs**, ami valóban lenyűgöző. A kialudt vulkán mélyén a katlan torkában felhalmozott kincs közel 30 láb magasan és 200 lépés sugarú körön belül terül el, felmérhetetlen gazdagság!

Ami persze nem tarthat sokáig, Eya aki utolsó tévképzetével és az utolsó orwellánus boszorkány segítségével eljut a Nővérek titkos tartalékaiig aláaknázzák a bányákat annyi robbanóanyaggal amennyivel lehet és az utolsó boszorkány pusztítás segítségével begyűjti magát és a hordókat is. Hatalmas robbanás rázza meg a katlant és újabb, láncreakció szerű detonációk. A vulkán éledezik és kitörni készül a kalandozók alatt, csak remélni lehet hogy élve kijutnak, aki mégis szedegetni akar, az 2k10 aranyat tud zsebre vágni mielőtt mindenképpen menekülnie kell (aki akar maradhat szedegetni, de az meghal). Kifelé menet az égboltra magasan csap fel a láva és az olvadt arany a mélybe száll vele, a tűzhányó már nem olyan aktív hogy sokáig égjen, rövid, hat órás füstölés után újra elalszik és a láva sem folyik tovább a hegy lábánál, a faluból nézve pedig kellemes tűzijáték.

Ám a füst idecsalja a Hetediket aki, tüstént leszáll „szellem-madarán”, és a láda keresésére indul. Egyenként vadássza le annak hordozóit, hacsak azok nem menekülnek el a tengeren valahogyan.



„Szerencsére” ekkor köt ki a parton Aron Tulor hajója, aki a karakterek segítségére lehet, mert nagyon érdekli a kincs sorsa. A vén Heroldo is itt van velük, kíváncsi rokona sikerére. A tengeren már valamivel nyugodtabb körülmények között beszélhetnek majd, míg a Hetedik égi úton be nem éri őket. A fedélzeten vigasztalan csata kezdődik, hiszen senki sem képes állni az élőholt fajvadász pusztító csapásait, akit a galrex is támogat.

Újabb szerencsájukra azonban kedvenc tengeri barátunk a **Krák is megjelenik**, és minden erejével az obszidiánfó elnyelésén fáradozik (értelemszerűen ha a Hetedik megszerzi akkor az ő elnyelésére). Ilzen körülmények között a karakterek valószínűleg hamar a koponya feladását választják. Tehetik, hiszen az majd csak visszakerül hozzájuk később, így remélhetőleg az éjszakai incidens kevés áldozattal végződik majd (Aron Tulor azonban odavész, önként ugrik a fiatal Marac és a Hetedik közé, hogy azt megvédhesse. Ha a csata végéig húzza, sok boldogságot kíván a fiataloknak, és kijelenti, hogy Marac teljesítette a harmadik próbát is, és ezzel átveheti Tulor helyét a Testvériség kapitányai között). A hajó új kapitányságával indul tova az éjszakában... Az emlékezés ideje ez. Aron testét kalóz tiszteletadás keretében a tengernek adják, és vele együtt emlékeznek mindazokra, akiket elvesztettek. Szinte a semmiből jelenik meg ekkor Jerich a hajó orrán és kezd mélabús, gyászdalba.

*„Látván, az idő, zord kéz, hogy töröl
S temet múlt kort s dús-büszke dísz, mely élt,
S a dícső tornyokat néha hogy letör,
S hogy percnyi düh rabja az örök érc;
Látván, az éhes óceán, hogy önt
Végig a parti királyságokon,
S a szilárd föld hogy nyom vissza vízözönt,
Mert rommal nő a tár s tárral a rom;
Látván a lét cseretüneteit,
Vagy magát a dúlt létet, romlanj,
Rájöttek, e sok roncs mire tanít:
Jön az idő s szerelmem elviszi.
Fél-halál ez a gondolat; s a kincset
Sírátja: hogy birtokol, de veszíthet!”*

V. Fejezet: „... ha vége jó”

„A hajnal korábban jön el, mintsem azt várnátok. A fedélzeten még senki sincsen, mikor felértek, így csupán magatok figyelitek a napfelkeltét a távoli horizonton, mely magányos jelzőfénynek tetszik a messzeségben. Megborzongtok, de nem a hideg miatt. A csend hűsítő palástként ereszkedik rátok, ahogyan érzitek, utolsó részéhez érkezettek és az utazás, melyet lehet, sohasem kívántatok, de utóbb életetek részévé vált. A tengeri kaland a végkifejlet felé közelít, ahogy a hajó megállíthatatlanul halad Erone partjai felé...”

Meséld azt, amit megfelelőnek érzel a karakterek eddigi játékának megfelelően, büntesd vagy jutalmazd őket belátásod szerint, de mostanra már elég szenvedésen mehettek át testben és lélekben egyaránt. Ha pedig nem, nos, tedd amit jónak látsz...

Vége?



Nem Játékos Karakterek

Marac il Tenebresse con Corde, a gorviki életművész (ejtsd: márák ill tenebressz kon kordé)

7. Tsz-ú harcos (tengeri vadász), jellem: káosz-élet, vallás: Ranagol



Marac minden tekintetben az apja fia. Ugyanolyan jóképű, éles eszű és balszerencsés. Apja már a korai nyugdíját megalapozó, utolsó útján akadt fenn a domvikiánus inkvizíció tengeri blokádján, és került végül azok kínvermeibe. Ebből a helyzetből a legtöbb, amit ember kívánhat, a gyors halál, de az idősebb Marac con Cordét nem olyan fából faragták, hogy csak úgy beadja a derekát. A három sikertelen szökési kísérlet ugyan egy időre elvette némileg a kedvét a távozástól, de úgy tűnik Domviknak is van szíve (vagy Ranagolnak humora), és egy napon magas rangú vendég, egy shadoni nemes hozta le családját, hogy azok szörnyülködhessenek a gaz rabok kínjain. E család legfiatalabb virága a kis Luna il Tenebresse volt, aki (természetesen) rögtön beleszeretett a bús tekintetű tengeri martalócba, és apjától kiharcolta hogy vegyék meg rabszolgának.

Így lett a Marac con Corde hamarosan a shadoni család kedvence, és később annak tagja is. Luna egy gyermeket szült neki, aki apja után lett Marac il Tenebresse con Corde, ám a lány belehalt a szülésbe és ezt Marac nem bírta elviselni. A fiát vádolta, amiért az világra jött, és hajón elküldte a csecsemőt gorviki rokonaihoz, hogy azok neveljék fel. (Később az idősebb Maracra megint csak lesújtott az inkvizíció, mikor hullagyalázáson kapták a helyi temetőben).

A kis Marac hamar kijárta az élet iskoláját, és olyan lett, mint apja: jóképű, éles eszű és balszerencsés. Férfivá érése napján az egész familiáját egy konkurens család tette el láb alól, minden nyomot a felserdült a fiú felé vezetve - kellemetlen. Így hát Marac apja mestersége, a kalózkodás (szebben: szabadelvű vízi árukereskedés) felé fordult. Egészen az elsőtisztig rangig vitte, és már ígéretet is kapott a hajó kapitányától, hogy övé lesz a hajó, de Armen közeli vizeken zátonyra futottak, és csak Marac tudott partra evickélni. Egy jó ideig Armen városában rostokolt, de egy kalandozó csapat segítségével sikerült szert tennie a Gályák tengerének egyik legszebb hajójára, az Egyszarvúra. Terve ezután az, hogy felkeresse bácsikáját a kalózkodó tanyáján, és teljesítse a kalózkodó próbáit.

„Ahoy, későn kelők! Látom nektek is feküdt a rum. Bizony ritka kincs a tengerjáró lelkének, és szívének is persze.”

„Kit tisztelhetek önben széphölgy? Nem úgy értettem. Ki fizetne önért a legtöbbet?”

„Az Egyszarvú a Gályák tengerének leggyorsabb hajója. A széllel száll, és hullámokat lovagol meg. Ahhoz ne nyúljon inkább.”

„Hajó a láthatáron? Remek. Tűzköböket és ballisztákat töltsd, és húzd fel a fehér zászlót. Nem, ez nem szégyen. Stratégia.”

Megjelenés és harcmódor: kevesen ügyelnek úgy az öltözködésükre, mint Marac. Rosszakarói szerint még sohasem viselte kétszer ugyanazt a ruha összeállítást. Meg kell hagyni, hogy minden adandó alkalommal szívdöglesztően öltözik, de nem kirívóan. Kedveli a pasztellszíneket és a csizmákat is. Oldalán egy díszes szablya lóg, de ha harcra kerül a sor, kettővel száll harcba (ugyanis a pengéje egy trükkös mestermunka: harc közben nem kis meglepetésre válhat belőle kettő Marac kezében. Hófehér inget, alatta finom szemű sodronyínget visel.

Eya Fragile, a fiatal orwellánus leány (ejtsd: éja frágil)

0. Tsz-ú papnő, jellem: éle-káosz, vallás: Orwella

Eya Fragile egy gazdag armeni kereskedőcsalád fiatal és elkényeztetett leánya. A 'törékeny' lány egy napon különös levelet kapott egy bizonyos Herena Evren nevű nőtől, aki állítása szerint Orwella déli szektájának nagyasszonya, aki felfigyelt a fiatal lányra armeni tartózkodása során, és szeretné, ha tagjai közé fogadnák. A lányról mindenki tudta, hogy igen nagy vadóc és bármit megtesz, amiről tudja, hogy apját dühítheti vele, ezért a levél instrukcióit követve elindult az észak-armeni házukból, hogy a kikötőben egy hajót fogjon, és eljusson a levélben megjelölt szigetre. Ott azonban a nagyhatalmú Kereskedő Hercegségbe tartozó boszorkány csapdába ejtette, és az Egyszarvúra rakatta a többiekkel együtt. A lány kalandor természet ugyan, de Maracot meglátva, és abba beleszeretve rögtön elfeledte volna tervét. Így azonban kissé máshogy alakulnak majd a dolgok az elveszett lány számára, mint ahogy azt ő korábban tervezte.

„A nevem? Istenem, a nevem! Nem emlékszem a nevemre! Domvik segíts rajtam. Elvesztettem az emlékeimet! (hüpp, hüpp)”

„A kapitány olyan kedves és önök is. Nem is tudom, mire mennék maguk nélkül.”

„A Rémület asszonya elsöpri a gyengéket, és uralni fogja a világot. Örökké gyötörni fogja lelketeket, s nevének hallatán félelem reszketi meg szíveteket!”

„Örökké...”



Megjelenés és „harcmodor”: Eya eredendően nem egy harcias természet. Azonban ha életét, vagy szeméremét veszélyben érzi, akkor vadmacskaként karmolja és ütlegeli azt, aki ellene tör. Igaz, nem sok sikerrel. Mikor rátalálnak a mogyoróbarna hajú leányzóra, az világos fehér ruhát visel, és jó ideig ebben is fog utazni, míg a hajó kapitányának egy oldalsó szobájában meg nem lelik Zaxarus korábbi ágyasának ruháit, melyek amellet, hogy igen szépek, értékesek is.

Heroldo con Corde, a részeges gorviki szakács (ejtsd: héroldó kon kordé)

4. Tsz-ú tolvaj, jellem: káosz, vallás: Ranagol

Abradóban látta meg a napvilágot, és még fiatal gyerekkorában szakított családjával, a con Corde famíliával. Azok papot szántak belőle és ez az életre vágyó ifjúnak nem felelt meg. Alig múlt 10 éves mikor egy éjjel felszökött a kikötőben horgonyzó hajók egyikére, ahol elkapták a kis menekülőt. Hamar hajósinas, majd matróz lett belőle Emilio con Algaris kapitány parancsnoksága alatt, majd kalóz, mikor a kapitány szakított a gorviki mundérral, és vele a kosfejes híveinek szolgálatával. Ekkor Heroldo, mivel kétkezi munkára sosem volt alkalmas, már mint szakács dolgozott a hajón, s mint ilyen, igen nagy tiszteletnek örvendett. Ám egy napon felkereste őt egy bizonyos Aron Tulor, és egyezséget ajánlott Algaris titkát cserébe annak életéért. Heroldo ráállt az alkura és honfitársaival felvéve a kapcsolatot megszervezte a rajtaütést kapitánya ellen. Nem számolt azonban saját büntudatával, mely ezután átok gyanánt kínozta, és amely elől csupán az alkohol volt képes menedéket nyújtani. Tulor házában megbújva naphosszat vedelt, és mára már emlékei éppúgy megkoptak, mint józan esze. Így valóban megnyugvást lelt, Tulor pedig biztonságban tudhatta bűnét.

„Con Corde?... hukk... szavamra hallottam már valahol ezt a nevet.”

„Két marék lisztet és egy kanál sót is tenni kell ám bele, vagy inkább borsot kéne? Mindegy, igyunk inkább.”

„Nekem semmi bajom nincs az elfekkel... Régebben volt is néhány elf barátom, csak aztán az apám eladta őket...”

„A bukánok készítik a legjobb fehér rumot, a fehérek pedig a legszebb nőket... hehe. Csak föl ne cseréld fiam. Hogy nézne ki egy kátrányszínű Con Corde? Na azért.”

Megjelenés és harcmodor: Heroldo egy részeges szeszkazán, ritkán fürdik, de sűrűn fésülködik csorba fésűjével, amit mellényébe tűzve hordoz. Fegyvert nem visel, sosem volt nagy fegyverforgató és már nem is lesz alkalma rá, főleg ha sohasem józanodik ki, mint ahogyan eddig is tette. Valójában két lábon állni is olyan megterhelő mutatvány számára, és olyannyira megszokta már, hogy négykézláb közlekedjen, hogy nem is igen egyenesedik ki, ha lehet. Általában ha „komoly” beszélgetésre készül, nekidől egy falnak, hogy legalább az illúzióját megadja az egyenrangúságnak.

Anhkor, a Kyel pap (az „Atya”) (ejtsd: ánkor)

9. Tsz-ú pap, jellem: rend-halál, vallás: Kyel

Valaha a pyarroni Kyel egyháznak hitbuzgó és elkötelezett híve volt, de a Gályák tengerén tett utazása egész életét megváltoztatta. Con Algarissal kötött barátsága ébresztette rá, hogy sokáig milyen keveset is látott a világból, ezért a kalóz oldalára állva küzdött inkább a gorviki fattyakkal, minthogy hite tanításainak eleget tegyen. Különös módon Kyel nemhogy megbüntette volna ezért renitens hívét, de éppen inkább támogatta hadjáratát a Ranagol hitű tengerjárókkal szemben. Anhkor természetes gyűlöletet érez a gorvikiak iránt, mert gyermekkorában szüleit egy tengeri vadász hajó támadása során veszítette el (más kérdés, hogy azt a támadást akkor a még gorviki oldalon küzdő Algaris vezette, de erről persze nem tud a pap), és sok harcban elsőként ugrott rettegett harci kaszájával az ellenség hajójára, fellépése nemegyszer készítette meghátrálásra a rendíthetetlen szívűnek vélt tengerjárókat. Az Algarissal történt incidens után szentélyébe vonult vissza, és a szigetet azóta sem hagyta el, egyedül a bosszú gondolata foglalkoztatta és az, hogy az igazságot megtudja, ám erre sajnos még istene erejével sem volt képes. Ezért is ajánlotta fel a „térkép” rá eső részét a dzsának, hogy a cserébe kapott dzsinn-lámpásért felbérelhesse a dél-szerte rettegett orgyilkost és merénylőt, a Halál Hetedik Nagymesterét. Üres idejében írta meg, és gyűjtötte össze a Testvériség történelmét és célját tartalmazó tanulmányát, amit célja feltétlenül el akar juttatni valahogy a Papi Székhez...

„Az égiek sodortak partjainkra titeket úgy hiszem, az isteneknek terveik vannak veletek.”

„Kyel útjai kifürkészhetetlenek.”

„A fájdalom csak újabb gondokat szül, és egyébként is, a kaszám hosszabb a kardodnál.”

„Folytasd gyermekem. Miután végeztél az asszonnyal és az urával, mihez is kezdted?”

Megjelenés és harcmodor: Anhkor, ha mutatkozik is a Gyertyavár falain kívül, azt hosszú, éjszínű köpönyegében és embermagas ostromkaszája társaságában teszi. Egy őszülő hajú, éltes férfiember, akinek szemében elszántság, és valami rejtőző fájdalom bujkál. Kevesen néznek a pusztítás és teremtés papjának szemébe, és még kevesebben állják átható tekintetét. Kaszáját legendás ügyességgel és vitalitással forgatja, íves, körkörös mozdulatokkal. Harcban gyakran alkalmazza a *Csapást* varázslatot is, hogy közelharcban ellensúlyozza hátrányát a tapasztaltabb kalózkodok ellen, illetve fallal védje magát az íjások támadásaival szemben.

Jerich, a kráni sötét dalnok (ejtsd: dzserik)

13. Tsz-ú bárd; jellem: rend-halál, vallás: Ranagol

Jerich atyja a Zengő Torony ura, a Sötét Dalnokok nagymestere kránban, s mint ilyen, sohasem könnyítette meg fia dolgát a renden belül. Jerich állóképességét és kitartását jelzi az, hogy nemcsak életben maradt a torony falai között, de Ranagol kedve szerinti módon kiemelkedett társai közül, és a torony második emberévé küzdötte föl magát. Érthető lehet talán, hogy a szigorú, kráni mentalitású atya ezt nem nézte teljesen jó szemmel. Attól félt (lehet joggal), hogy a fia egy napon a helyére pályázik majd, és elbitorolja tőle nehezen megkaparintott helyét a kráni hierarchiában. Ezért Jerich lett megbízva mindig a legpiszkosabb, legnehezebb feladatokkal, de konok kitartása eddig mindig segítette ezek végrehajtásában, és pozíciója megtartásában. Ám ez alkalommal esélye sem volt: a toronyba bejutott sereneya sikerrel hajtotta végre az életerő-áldozatot az Obszidiánfő előtt, és az elfogadva az áldozatot, elhagyta a tornyot. Jerich feladata volt a legendás Hetedik megtalálása, és felbérelése az ereklye visszaszerzésére. Mikor is megérezte a huri dzsinn kaputárgyának közelségét, rögtön átlátta, hogy ezzel lehet egyedül a Hetediket munkára bírni és „két akkord” között meg is szerezte azt. Később ezt kínálja fel a renégát fejedásznak fizetségül az Obszidiánfő megtalálásért.

Jerich kezd kiábrándulni hazája elveiből és ráunni atyja felsőbbrendűségére. A Testvériség kalózái között tett utazása ráébreszti, hogy neki több adatott annál, hogy életét csahos kutyaként kelljen leélnie a Zengő Toronyban, és feladata végeztével majd egy körmönfont terv kiagyalásába kezd, amellyel végrehajthatja a rugalmas elszakadást. Ez azonban egy másik történet...

„Úgy mondják a zene képes gyógyítani a szív sebeit, de van olyan seb melyet még az sem képes.”

„Van olyan dal, amit szívesen hallanál? Kétlem, hogy tudsz olyat kérni melyet, ne ismernék...”

„Látom megtaláltál, már egy ideje éppen téged kereslek. Volna egy ajánlatom a számodra.”

„Egy visszautasíthatatlan ajánlat.”

Megjelenés és harcmódor: a bárd öltözködésében és viselkedésében is egy hollóra vagy varjúra hasonlít. Éjszínű köpönyege jól érezhetően kiemeli a Mohó'toni forgatagból, és kráni díszítésekkel terhes öltözéke sem kelt kisebb feltűnést annál, hogy a legillumináltabb figurák is három-négy méter távolságban kerüljék el. A szemlélőnek az az érzése támadhat, hogy ez az ember két világ között lépdél, és egyikben sem van otthon igazán. Valóban, néha nem is érdekli, miféle helyen van, látszólag nem is vesz tudomást környezetéről. Csak a zenélés, és a bizonyítási vágy élte. A harcot, mint szükséges, de alávaló rossznak tekinti. Elvei szerint aki nem végez ellenfelével rögtön, az gyenge, és a gyengék sorsa a halál. Ennek ellenére mikor az Obszidánfőt visszaserzi, mégsem végez majd a Hetedikkel atyja parancsa szerint, helyette inkább átadja a lámpást, majd a Korallvár mélyéből nyíló kapun hazatér Kránba, és csupán dalba szótt emlékét hagyja majd a Mohó'toni közönsége számára. Harcban az „Ósi nyelvet” (aquir hatalomszavakat) használ, melyből a **köznyelvet** is beszél, ha kell.

Hetedik, a Halál hetedik nagymestere, élőholt renegát Anath-Akhan fejedelmész és a Galrex

15. Tsz-ű fejedelmész, jellem: halál, vallás: -

Mára már ő maga sem emlékszik régi önmagára, és közzájón forgó mendemondáknak sem tudhatja az ember, mennyi a valóságalapja, de egy alkalommal (állítólag) maga is Kyel oltárához folyamodott bűneinek bocsánatát kérni és a pap (igaz ezzel a gyóntatói titoktartás fogadalmát megszegve) lejegyezte e különös lélek szenvedéseit és sorsát, mondván annyira megviselte csupán a hallása is e különös életútnak, hogy nem volt képes azt magában tartani. Ezen iratot később ugyan a Papi Szék örökre titkosította, és Mogorva királynak küldte el, azonban az út során nyoma veszett, és sohasem érte el Ru-Shennont, Chei király székvárosát. A másik forrás egy kétes hírű remete, aki a hergolban történt mészárlás után települt a Déli-Jégmezőkre, és úgy hírlik, közeli ismeretségben állt a Hetedik néven ismert orgyilkossal, bár ezen forrás hitelességét sokan kétségbe vonták, mikor a különös remetét többen is nem emberi fajba tartozónak, a sivatagok mélyén élő amundok gyermekeként azonosították.

Az yllinori Anath-Akhan fejedelmész klán sok próbatétel elé állítja azokat a fiatalokat, akiket rendjük soraiba kívánnak állítani. A hosszú, kegyetlen évek, melyek során a gyermeki lelket teljességgel kiölik a fejedelmész tanoncokból sajnos a kegyetlen, kránból hozott gyakorlatias szokások miatt nem egy fiatal fiú és lány életét követeli meg, hogy végül csupán a legerősebbek és legkitartóbbak állhassanak a beiktatás szertartásán. Érthető, hogy a klán nehezen is viseli azt, ha sok éven át, rengeteg energiával és pénzen képzett tagjai elbuknak, illetve meghalnak. Még súlyosabb ez a veszteség, ha a szervezet egyik legagilisabb és legmegbízhatóbb „eszközét” ragadja magához az ezerarcú halál. Ám a klán nagyjai annyi év után megtalálták a módját annak is, hogy az ilyen botlásokat rendbe hozhassák. Az önnön, illetve mások hibájából elesett klántársak közül csak a legfontosabb személyeken hajtanak végre olyan eljárást, melyben a Hetediknek egykoron része volt. E során a testbe erőszakkal visszakényszerítik az életet, és ezzel örök kárhozatra kényszerítik azt. A legtöbb fejedelmész ezt egy újabb esélynek, egy második lehetőségként fogja fel, és alázatosan szolgálja tovább a klánt, amiért az új élettel ruházta fel. Akadnak azonban kivételek is.

Feljegyeztek ugyanis Ru-Shennonba évekkel ezelőtt egy nagyobb kráni betörési próbálkozást, amely egyenesen Chei király megölésére irányult, ám a királyhoz hű fejedelmészklán tagjai sikerrel vették fel a harcot az acquir behatólók szemben, akik egészen a Mogorva hálóterméig jutottak. A palota egy részét romba döntő hatalomszó-csapás nem egy Anath-Akhan klántag életét követelte, de sikerült a királyt kimenekíteni a pusztulás előtt. Az áldozatok között volt több, magas rangú fejedelmész is, akik közül egyet a klán akkori vezetői érdemesnek tartottak arra, hogy visszahívjanak a Fátyol mögül. De a visszatérő lélek hála helyett gyűlöletet érzett csupán azokkal szemben, akik e kárhozatos létbe kényszerítették, és bosszúból ezen alkalommal nem egy vezetővel végzett, és több fejedelmészt ölt meg, míg kivágta magát a városból majd az országból is. Erre az időre tehető egyébiránt a később Hetedik néven ismert orgyilkos működésének és tevékenységének kezdete, és gyanítható, hogy a két személy egy és ugyanaz.

Nem lehet meglepő ezek után, ha a Hetedik életunt stílusa és közönyös viselkedése szinte stílusjegyévé vált, mint ahogy az sem, hogy e kárhozott lélek minden harcban önnön halálát keresi csupán, de nem képes legyőzőre lenni. Az életben már semmi nem képes boldoggá tenni, egyedül a galrex madár az, akivel megértik egymást, hisz mind a ketten a világ kitaszítottjai, és egy törpe felhajtó, akihez barátnak korántsem nevezhető viszony köti. A Déli-jégmezők remetéjével valóban jó barátságba került egy alkalommal, mely során majdnem sikeresen végeztek is egymással, de végül kiegyeztek döntetlenben.

„Ne dramatizáljuk túl. Melyikőtöknél van a láda, és miért is nem akarja visszaadni?”

„Te olyan életrevalónak tűnsz, de azért ne vedd magadra.”

„Látom nálatok van a lámpásom, szeretném megkapni végre. Ahogy akarjátok.”

„Őszintén szólva kezd kissé fárasztani. Kalózkod, Kráken, Obszidiánfő... Mint egy rossz dalban.”

Megjelenés és harcmódor: a Hetedik, ha teheti, ügyel öltözéke tisztaságára és állagára. Ha teszem azt egy sáros úton kell mennie, addig-addig köröz, míg egy tisztább utat talál. Egy földig érő, hosszú köpenyt és éjfékete zubbonyt visel. Fegyvere egy Anath-Akhan mara-sequor, markolatgombja egy kört formáz, hogy különböző cseleket hajthasson vele végre (egy fehér drót van rá erősítve, hogy fegyvere mindig „vele lehessen”). Ezt egy kézben forgatja, néha fogást vált, nem harci előny kovácsolásából, hanem hogy ne unja el a harcot nagyon hamar (hajlamos rá). Ezért is ha elkezd ritkítani a láda kísérőinek sorait, azt egyenként teszi velük, mert szeret minimum 3-4 óra szünetet is tartani két vérontás között (ekkor az Obszidiánfő segítségével visszahozható a karakter az életbe). Képes a hatalomszavak használatára, és ha úgy érzi, ezzel izgalmasabbá teheti maga számára a harcot, alkalmazza is őket (elsősorban a **Dühkitörést** kultiválja, mellyel egyszerre több ellenfelet tehet hatástalanná, és így tud egyre koncentrálni).

Hátasa egy **Galrex**, mely csak az ő mentális utasításait teljesíti.



Vertigo Mendes



Aron Tulor



Abdul al Abadan



Az Obszidiánfő

Ez a tárgy külsőre egy művészi gonddal kőbe mintázott koponyának tűnik, egyetlen obszidián tömbből kifaragva. Igazi mestermunka: a legügyesebb kezű törpe pátriárkák sem alkothattak volna különbet. A legenda szerint valaha egy vak obszidiánfő koponyája volt, a Sápadt Angyal főrangú szolgájáé. Történetét Sathor ra Coquan, a Sötét Dalnokok testvériségének alapítója jegyezte le; értesüléseit állítólag magától az Obszidiánfőtől szerezte. Mint mondják, az első Sötét Dalnok temérdek vérontás árán kaparintotta az ereklyét, majd hosszú évekig vallatta az Ősök letűnt birodalmának titkairól; ám az apró cseppekben adagolt tudás megmérgezte a lelkét, s végül örületbe és keserves kínhalálba kergette.

Az elf – írja ra Coquan – két teljes világkorszakon keresztül szolgálta a Sápadt Angyalt, hogy visszanyerje a szeme világát. Az ősaquir olyan elégedett volt hűségével, hogy a kiszabott idő leteltével nem csupán a természet szerint való látását adta vissza, hanem ráirányította szemét a Kígyó örök igazságára is. A sötét elf nem bírta elviselni a látványt: az első pillantástól elsorvadt. Csak a koponyája maradt meg belőle, mely tüstént kővé dermedt, az idők végezetéig bebörtönözve lelkét. Az elf tehát – így ra Coquan – nem halt meg, ám nem is elven. Látni viszont lát, mert, ez volt a Sápadt Angyal adománya; hideg köszemét nem tudja lehunyni a kezdet és vég nélkül való Kígyó elől.

Hogy a legenda igazat beszél-e, annak csak az égi hatalmak a megmondhatóí, vagy talán még ők sem. Annyi bizonyos, hogy az ereklye hihetetlenül ősi, eredete a Harmadkor homályába vész. Mivel bizonyos mértékig kívül áll az időn - a Kígyó, amikor megmutatkozott előtte, elbocsátotta öleléséből - fizikailag abszolút elpusztíthatatlan. Semmiféle halandó hatalom nem képes kárt tenni benne, és még a közvetlen isteni beavatkozás is csak azzal az eredménnyel jár, hogy az ereklye átkerül egy másik idősíkra, ahol az illető istenség még - vagy már - nem létezik.

Félelmetes hatalom szunnyad benne, a töredékéhez férhetnek hozzá. Az említettük - önálló akarattal bír, s ezt szavakba önteni. Hátborzongató lát-szemgödrében vörhenyes pokoltűz obszidián szájon pusztító igék csikor-



ám közönséges halandók ennek csupán Obszidiánfő ugyanis - mint már az akaratot képes aquir hatalom-vány, ahogy az éjsötét koponya üres lobban, s az örök vigyorba torzult dulkanak.

Az Obszidiánfő ismeri a Titkos Nyelv-tesen használhatja az alsóbbrendű dialekt elhasznált Op-eket ugyanolyan ütemben nyeri tekintetben önálló NJK-nak minősül, "gazdámikor és miért alkalmazza hatalomszavait. Az ereklye saját, egyedi alkotása: az aquir név, amit az örvényt támaszt az Idő sodrában, mely szippantja megválasztott pillanatban kilöki magából.

összes hatalomszavát, bár természet-susokat is. Maximális Op-értéke 250; az vissza, mint az élő aqirok. Minden jának" semmi befolyása nincs rá, hogy egyetlen kivétel az a hatalomszó, ami az örökkévaló Kígyónak adott. Ennek kiejtése a jelennek egy darabkáját, s az ereklye által

Az Obszidiánfő méltóságán alulinak érzi, hogy többi hatalomszavával alsóbbrendű lényeket szolgáljon; erre az egyre azonban roppantul büszke, hiszen ő maga alkotta. Ha tiszteletteljes áldozattal hódolnak neki, még a véglényeket is hajlandó megismertetni vele, hogy csodálhassák a bölcsességét, és tovább terjeszthessék dicső hírét. Az áldozatot - mint minden aquir ereklye - ő is nyers életerőben követeli meg.

Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy 1K4 Ép-ért cserébe az Obszidiánfő pillanatnyi örvényt támaszt az időáramlatban, *amennyiben úgy tartja kedve*. (Nevén szólítja a Kígyót, aki fölfigyel rá, és megvonaglik.) Erre egyáltalán nem köteles, szabad akaratából dönt; minden további nélkül viszonzatlanul hagyhatja az áldozati felajánlást. Az Ép-k átadása érintés útján történik, a felajánló szabad elhatározásából: akarata ellenére az ereklye nem szipolyozhatja ki.

Az időörvény szürke széltőlcsér képében manifesztálódik, valójában azonban nem kavarja föl a levegőt, tapintással nem érzékelhető. Kiterjedése az Obszidiánfő körüli, általa tetszőlegesen kiválasztott terület (de maximum egy 50 ynevi láb sugarú kör). Három kör fojtott, recsegő kántálás szerű hang kísérete minden élő és élettelen anyagot képes magába szippantani a hatáskörén belül, majd – földrajzilag ugyanazon a helyen - kiokádja őket a múltba vagy a jövőbe. Amíg a kör véget nem ér, az örvényből ki lehet menekülni, illetve kívülről beleugrani. Aki a hatás beálltakor éppen a határvonalon tartózkodik, az menthetetlenül szörnyű halált hal: az időörvény ereje kettétépi.

A hatalomszó kiejtése az ereklyének mindig 4 Op-be kerül. A Kígyót csak a Titkos Nyelven nevezte el; az alsóbbrendű dialektusokat méltatlannak vélte egy ilyen őstermészetű hatalomhoz. A hatalomszó működésének természetesen nem *feltétele* az életerő-átvitel; amíg van elég Op-je, az Obszidiánfő bármikor támaszthat időörvényt a saját céljaira. Idegenek kedvéért azonban kizárólag akkor hajlandó erre, ha Ép-t áldoznak érte.

Hogy az örvény milyen időpontra nyílik, azt mindig az ereklye határozza meg, „gazdájának” ebbe semmi beleszólása. Persze erről előzetesen meg lehet állapodni vele, ám a tárgyalást ajánlatos a legnagyobb fokú óvatossággal lefolytatni. Az Obszidiánfő nem tekinti magát senki tulajdonának, a helyzetet úgy fogja fel, hogy valami alantas véglény isteni kegyért könyörög hozzá. Mivel mérhetetlenül öntelt és mániákus örült, egyetlen ostoba bakitól olyan haragra gerjedhet, hogy mindent és mindenkit elsöpör maga körül. Tovább nehezíti a vele való érintkezést, hogy tud ugyan beszélni, sőt, több száz nyelvet ismer - ám ezek közül a legfrissebb egy harmadkori óelf dialektus.

A fentiek alapján nem meglepő, hogy noha az Obszidiánfő gyakorlatilag korlátlan átjárást biztosít "gazdájának" az idősíkok között, a teremtés hajnalától a világ végezetéig - mégis roppant kevesen veszik igénybe a segítségét, azok is jobbára örültek és megszállottak. Időutazó képességétől eltekintve is hatalmas kincs, hiszen egyike a világ legvénebb és legbölcsebb elméinek; sok történész, filozófus és költő az életét is odaadná érte, ha néhány órácskát beszélgethetne vele. Ez olykor elő is fordul, hiszen az Obszidiánfő nemcsak öreg és bölcs, hanem tébolyult és tomboló haragú is.

Ellentétben más hasonló ereklyékkel, a holléte egyáltalán nem titok. A kráni Sötét Dalnokok "örzik" testvériségük székhelyén, a Zengő Toronyban. Valójában persze nem tudnák visszatartani, ha távozni akarna; ő azonban a jelek szerint kedvére valónak találja környezetét. Időnként ugyan ráun, és évszázados vándorutakat tesz távoli idősíkokon; ám ezt általában észre sem veszik, mert mindig visszatér róluk, közvetlenül a távozását követő pillanatban.

A Dalnokok nem óvják az ereklyét strázsákkal, csapdákkal, titkolózással vagy mágiával. Bárki könnyűszerrel hozzáférhet, ha valahogy bejut a Zengő Toronyba (ami már önmagában is hősregékbe illő fegyvertény). Az Obszidiánfő leghathatósabb védelme saját maga, s ez bőven elegendő a tolvajok és a - nagyravágyók elrettentéséhez. Jóllehet sokan tudják, hol keressék, nyugalmát Sathor ra Coquan óta senki nem háborgatta. Az ő sorsa intő példaul szolgált; maguk a Sötét Dalnokok is ezerszer meggondolják, mikor járuljanak alázatosan az ereklye elé, tanácsát vagy segítségét kémi valami nagy horderejű ügyben...

Appendix

Madarak:

Ara - jókora, vörös tollazatú, zöld szárnyú papagájok; ezek hajnalhasadástól napnyugtáig jobb ügghöz méltó buzgalommal azt rikácsolják szakadatlanul, hogy: „ará, ará”

Charadeira - jajveszékélő madárfajta, amik úgy festenek, mintha siránkoznának és mindig volna panaszkodásra okuk, másnéven: pityergómadarak

Rincopé - ezeknek a villásfarkú szárnyasoknak a hátát fekete, a hasát fehér tollazat borítja, csőrük igen különös alakú, mivel alsó csőrük sokkalta hosszabb a felsőnél

Fretón - araszos farktollukat lecsüggesztő, fekete szárnyú madarak amelyek népes rajokban élnek

Kígyók:

Jararaca - lapos és háromszögletes fejű, zsinórvékonyá keskenyülő nyakú, hervadt falevél színű, apró fajta kígyó, melynek a mérge olyan gyorsan öl, hogy a kalózzok 'átkozottnak' hívják őket

Ay-ay - más néven: pápaszemes kobra, ezek koromfeketék és szinte pillanatok alatt halált okozó mérget fecskendeznek áldozataikba

Urutá - ezeknek a kígyóknak fehér csíkok húzódnak keresztbe a fejükön, marásuk pedig azonnali bénulást okoz a megtámadott testrészen

Bogarak, rovarok:

Cucujó - ezek valamennyi fajta közül a legnagyobb és legragyogóbb Selmo-(szentjános) bogarak, olyan erős világosságot árasztanak, hogy derengésükben kétarasznyi távolságból is olvasni lehet. Amikor apróbbacsák ezüstös fényt vetnek, aztán ha felcseperednek, ez az árnyalat sápatagzölddé változik és sugárzó hatásokot ér el. A nőstények által lerakott peték maguk is enyhén világítanak.

Növények:

Anona muricata - zöld fenyőtoboz féleség, kemény pikkelyburka csodálatosan jó ízű fehéres pépet rejt

Pulque - erjesztett agavé nedvéből készült ital

Cujere - kúszónövény tökféle, gömbölyű gyümölcsöt termel, akkorákat mint a sárgadinnye; ezeket a benszülöttek kivájják és edényként használják

Aqua miele - 'mézvíz', az agavé édeskés ízű leve, erjesztve 'mezcal' néven ismeretes ital

Hajózás:

Brigg - két teljes vitorlázatú árboccal ellátott vitorlás hajó

Commodore (kommodor) - hajóraj, flottilla vagy konvoj parancsnoka

Drift - sodródás, amikor az áramlat viszi a hajót

Gildia - kereskedelmi szövetség

Holk - háromárbcos vitorlás hajó a Gályák tengerén (sebesebb és fordulékonyabb mint a kogge)

Kasztell - felépítmény (gyakran emeletes) a hajók orrán és tatján

Kogge - lapos fenekű kétárbcos hajó

Kommandor - tengerésztiszt rank, a kapitánynál magasabb

Kerier - kis egyárbcos kalózhajó, egy kasztelle van a tatján, a legénysége 6-10 emberből áll

Karavel - shadoni hajótípus, korábban egyeduralgoló a Gályák tengerén

Kvadráns - a P.sz. 3600-3700-as években használták hajózásra, a szextáns feltalálása előtt, a földrajzi szélesség meghatározására

Sóner - két- vagy többárbcos, csonka vitorlázatú hajó

Sónerbrigg - kétárbcos vitorlás, előárbcos teljes, főárbcos csonka vitorlázatú

Trímm - billenés, úszóhelyzet

Terebek - árbockosár

„Egymás között”:**Caballero** - lovag („jó ember”)**Posada** - vendégfogadó féleség, ahol rendszerint éjszakai tivornyázók gyűlnek össze, hogy megigyanak néhány kancsó bort**Lazó** - lasszó vagy korbács a rabszolgákat evezősként alkalmazó gályákon**Vaquero** - tehénpásztor (sértésként használt jelző)**Serapé** - rojtos, bő köpönyeg bojtokkal díszítve**Navaja**- széles pengéjű, kurta bicska**Diestro** - késelőbajnok**Javeque** - gyalázatos sebet ejtő vágás, amely éktelenül eltorzítja az arcot**Desjaretezzo** - késszúrás, mely az ellenfél hátába sújt, az utolsó borda alá és átmetszi a gerincoszlopot**Spáde** - széles pengéjű, kurta tengerész kard**Statútum** - A kalózkok szerződése - a kalózhajó fedélzetének életét szabályozó előírások. A legénység minden tagja elfogadta egy fejszére esküdve. Vérrrel írták.**Leszerződni** - csatlakozni a kalózkokhoz.**Kalózzászlók** - A kalózkok zászlói jelzéseként szolgáltak, a céljuk az volt, hogy félelmet keltsenek az áldozatokban. A kalózkok nem harcolni akartak; minimális kockázattal és sérüléssel akarták elfoglalni a hajókat. Az eredetileg vörös zászlók színe később feketére változott, nevük azonban változatlan maradt. Egyes kapitányok saját rajzokat is használtak zászlóikon, melyeknek többféle jelentése volt:

- **Koponya és lábszárcsontok:** a jelentése egyértelmű, eredete annál bizonytalanabb, de a hajónapló fedélzeten történt halálesetre utaló bejegyzéséből származhatott.
- **Csontvázak:** halál vagy tánc a halállal.
- **Homokórák:** lejárt az időd.
- **Ivókupa:** köszöntsd a halált!
- **Vörös szív:** nincs kegyelem.
- **Kardok és szigonyok:** nem hagyunk túlélőket.

A szimbólumok többsége mindenki előtt ismert volt, a hajók többsége azonnal megadta magát a kalózlobogót megpillantva. Kevés kapitány vagy kalmár mert szembeszállni Con Algarissal és követőivel.

Korzárok - Háború idején az ellenséges hajókat törvényesen támadhatták meg, miután kormányuk uralkodói menlevelet adományozott nekik.**Fedélzetmester** - A legénység maga választotta. Ő felelt a fegyelemért a kalózhajó fedélzetén, és közvetített a matrózok és a kapitány között.**A bennszülöttek:****Playe** - bennszülött varázsló, sámán**Butú** - bennszülött harci balta, egy méteresnél hosszabb, recézett élű kockás mintájúra festett harci balta

Tartalomjegyzék

| | |
|--|----|
| Borító..... | 1 |
| A modulról és annak hangulatáról..... | 3 |
| Prolóógus..... | 4 |
| Háttér és előzmények | 9 |
| Kalózzok a Gályák tengerén | 9 |
| A „Hítségés” és ERONE alapítása..... | 10 |
| A Dúlástól Corma-dinálg: az „új kalózhullám” | 11 |
| A Testvériség létrejötte | 11 |
| A közelmúlt eseményei..... | 12 |
| CON Algaris balladája..... | 13 |
| A kaland cselekménye vázlatosan | 14 |
| I. Fejezet: „Azok a másnapok...” | 15 |
| A lány és egy diestro | 15 |
| A Kráken, a vihar és a tea | 16 |
| A ládáról..... | 16 |
| A Krák..... | 17 |
| II. Fejezet: A Gályák tengerének kalózzai | 18 |
| A Testvériség kapitányai | 18 |
| Moho'ton (Korallvár)..... | 19 |
| A Gyertyavár..... | 19 |
| A Részeges Sirályhoz | 20 |
| A Kék Szeráj..... | 20 |
| Az Álomfogó..... | 20 |
| A Tűzfal..... | 21 |
| A bukán falu | 21 |
| Cselekmény..... | 22 |
| A Három Próba | 23 |
| Az obszidiánfő és a láda | 25 |
| III. Fejezet: Kalandok a kalózzhajón | 27 |
| Emlékek..... | 28 |
| IV. Fejezet: Visszatérés a Madarak Szigetére | 29 |
| Harc az orwellánusokkal | 30 |
| CON Algaris kincse | 31 |
| V. Fejezet: „... ha vége jó”..... | 32 |
| Moho'ton térképe..... | 33 |
| Nem Játékos Karakterek..... | 34 |
| Marac il Tenebresse CON Corde, a gorviki életművész..... | 34 |
| Eya Fragile, a fiatal orwellánus leány..... | 35 |
| Heroldo CON Corde, a részeges gorviki szakács..... | 35 |
| Anhkor, a Kyei pap (az „Atya”) | 36 |
| Jerich, a kráni sötét dalnok | 36 |
| Hetedik, a Halál hetedik nagymestere | 38 |
| Az Obszidiánfő..... | 43 |
| Appendix | 45 |
| Epilógus | 48 |
| A Tenger Farkasairól..... | 49 |

Epilógus

Két alak állt a Moho'toni szirteken: egy sötét lelkű és köpenyű férfi, és egy világos színekbe öltözött, valóságosan szépséges jelenés. A hullámok moraja amint zabolátlanul csapódtak a sziklazátonyoknak, nyújtotta kettejük számára gondolataik áramlásának háttérét, és ezért mindketten hálásak voltak.

- Öltél értem. – jelentette ki a nő, kinek alakja a hajnali nap fényében fürdött, és a kelő nap keretezte a férfi szemében minden mozdulatát. Az azonban nem válaszolt, révetegen nézett csak a nőre, mintha gondolatai még mindig olyannyira elszakítanák a jelentől, hogy felmérje a helyzet különös groteskságát. Végül mégis feltekintett, de nem volt benne sok köszönet.

Szemei érzéketlen fénnel, tompán csillantak a tökéletes nő tekintetének árjában. Nem pislogott. Mögötte a távolban a Gyertyavár oromlott a vízválasztó szirteken, és a nő tudta, hogy azon túl a kalózok népe lassan ébred csupán az előző éjszakai tivornyából. Oly távolinak tűnt most ez a világ kettejük sziklájától, és még messzebb a szabadságtól, melyet a lány – tudta jól – egykoron végleg elvesztett. Szemeit megadóan sütötte le, nem volt képes állni a gyilkos, a Halál Hetedik Nagymesterének tekintetét.

- Hú szolgál lettem, és megteszek mindent, amit csak kívánsz. – szavait érzéki közönnyel mondta ki, mint oly sokszor ezelőtt. Tudta jól, hogy ezek után mindenkori gazdája fantáziájának lesz kiszolgáltatva, s mivel már egy ideje kénytelen-kelletlen közöttük kellett élnie, ismerte már hogy a halandók képzelete mire is képes valójában – Zokszavamat sem hallod majd, mindent akarod szerint cselekszem, és csak kedvedben igyekszem majd járni ettől a pillanattól és órától.

Szemeit csak ekkor merte újra kinyitni, és újdonsült rabtartójára nézni, az azonban még mindig őt bámulta kiismerhetetlen tekintetével. A lány érezte, hogy nem is pislogott azóta. Nem volt miért. A férfi természetellenes nyugalommal ült fel, és szemeit végigjáratta a Korallvártól nem messze a vízből kiálló menhír forma sziklán. Pár sirály aludta csak rajta kora reggeli álmát, és a Hetedik – ki megkapta jussát a teremtés és pusztítás papjától – a lány felé fordult:

- Mehetsz, ahová akarsz, szabad vagy.

A különös szépségű nő szemei egy pillanatra mintha elkerekedtek volna, de megőrizte nyugodtságát, és mikor megszólalt, szavaiban nem csengett a megilletődöttség vagy a meglepettség szikrája sem:

- Talán nem találsz kívánatosnak?

- A legkívánatosabb nő vagy, akivel valaha is találkoztam. Minden álmom megtestesítője, és az egyetlen dolog, amire valaha is őszintén vágytam az életben.

A lány ekkor viszont nem volt képes visszatartani az érzelmeit, és ráripakodott:

- Miféle szívtelen fajzat vagy te? Érzel egyáltalán te bármit is a nagyképűségen és az arcátlanságon kívül? Koronás fők oldalán jártam és hercegek versengtek értem, te pedig egy egyszerű gyilkos vagy, egy utolsó haramia, aki mások véréből él.

- Ez pontosan így van. – a férfi rezignált mozdulattal egy ütött-kopott lámpást szedett elő köpenye redői közül, és egy nagyobb fajta sziklára helyezte – Mások élete árán létezem és gyilkos vagyok. Nem érzek már semmit, sem fájdalmat, sem keserűséget, sem gyűlöletet. – kezében egy karikás markolatgombú, hajlított pengéjű kard jelent meg, aminek látványától a lány egy pillanat alatt falfelhérré vált.

- A lelkemet akarod hát sötét istenednek ajánlani, hogy ezáltal nyerj bűnbocsánatot, igaz?

- Tévedsz kedvesem. – a mara-sequor a levegőbe lendült, és csendülve zúzta szét a kaputárgyat ezer szikrázó darabra. A lámpás maradványai közül csillogó porfelhő szállt fel, amely körbefolyta a lassan halványodó lány valóságosan szépséges testét. Annak arcán mágiából és bánatból született könnyek pördültek lefelé, ahogyan a férfira nézett, és megértette annak döntését.

- Miért, harcos? Miért vagy velem ilyen jó?

De a férfi nem válaszolt. Kemény arcvonásain semmi sem árulkodott arról, mi játszódik le benne, és a lány rádöbrent, hogy semmi, semmi nem zajlik benne.

Pár pillanat múlva csak egy magányos alak ült a sziklán, tekintetével a horizont felől közeledő madárszerű jelenést követte, taplószáraz ajkai közül megfakult bordal záró sora szállt együtt a dagályt hozó széllel: „Sohasem érik el...”

És a férfi elmosolyodott.

A Tenger Farkasairól

„ÉN, ANHKOR Aramel, Kyei felszentelt papja és a Farkasok pásztora vagyok. Ki ezt az írást olvassa, tudja, hogy mindent amit tettem, és eztán TENNI fogok, felelősségem teljes tudatában teszem, s mint ilyen, a törvény előtt is ekképpen fogok nyilatkozni. Bár ez idő szerint NINCS bíró, mely ítélhetne felettem, egyedül a hatalmas és kegyelmes Kyei, aki a pusztítás és teremtés ajándékával ruházott fel engem, és én szavát, rendelkezését követve cselekedtem meg mindent, és hoztam el a béke és háború szentségét a tengerekre, melyek otthonainkat választják el. Eszközömül a kalózokat, ezeket a Kyei áldotta embereket adta nekem uram, és a legkevesebb, hogy megkísérlem elmondani mindazt ezen különös halandókról, melyeket megismernem, és megértenem adatott idekerülésem óta.

A Gályák tengerén hajózó haramiák között - legyenek bármely nemzet gyermekei - van valami közös: mind kapcsolatban állnak a Testvériséggel. Ez a tengeri haderő (mely ütőképeségben számtalanszor múlta már felül Gorvik tengeri vadászainak flottáját) tartja rettegésben a Gályák tengerét. Kapitányai szinte a semmiből érkezve csapnak le és fosztják ki a kevésbé védett, és gazdaságilag fontos városokat. A tengeren való átkelésnél is megszedik a maguk vámját, ám különös módon ezek a férfiak és nők - hiszen mindkét nem adott veszedelmes kalózvezéreket már a történelemnek - megőrizték a becsületesség és a nemesség egy különös, talán hétköznapi ember számára megérthetetlen formáját és módját.

A renitens elszakadás előbb Groviktól, majd a Kereskedő Hercegségtől teljesen önállóvá tette a Testvériséget, melyet egy tehetséges és tapasztalt kapitány, Emilio con Algaris tartott az irányítása alatt. Ő volt az, aki hűséges kapitányaival az oldalán szállt vízre minden egyes portya idején, hogy aztán kincsekkel és értékekkel megrakodva térhessen vissza Moho'tonra, melyet a kalózok, a tenger farkasai csak mint Korallvár emlegetnek maguk között.

Moho'ton, a kalózok szigete nem egyszer került már végveszélybe az idők folyamán, de sem Gorvik megtorló támadásai, sem a pyarroni kalózvadász-inkvizítorok csapásmérő hadmozdulatai nem értek célt, és elvástak a sziget kikezdehetetlen védelmén, mely egyszerre állt az elszánt martalócok halált megvető bátorságot igénylő helytállásból és a sziget különös, az istenek adományait is elorzó hatalmából. E hatalom gátolta meg az ellenség papjait abban, hogy isteneikhez folyamodjanak segítségért, legyenek azok bár a pantheon tagjai vagy Ranagol maga.

A tenger farkasai elnevezés, tévesen ugyan, de valahol mégis találóan két csoportot jelképez: az első csoport a kalózok, kik számtalan nemzet szülötteiből kerülnek ki, és közvetlenül egy kapitány alá rendeltettek. Ők egyszerre matrózok és katonák, a tisztek elsősorban (néhány kivételtől eltekintve) közülük kerülnek ki.

A bennszülöttek nyelvén a 'bucan' szó a megölt állatok irhájának szárítását, füstölését, cserzését jelenti, s ebből a kifejezésből származik a bukanír elnevezés. Ezek a számkivetettek, akiket később a tengeri farkasok legvitézesebb szövetségesei lettek, úgy éltek ez idő tájt akár a vademberek. Ágakból összetakolt, nyomorúságos kalyibákban húzták meg magukat, öltözkük vérmocskos, durva szőttés vászoningból, otromba nadrágból, széles övből - ebbe kurta szablyát és két jókora kést döftek -, dísznőbörből készült lábbeliből és ócska fejkendőből állt csupán. Becsvágyuk mindössze annyira terjedt, hogy jó ijuk legyen, és nagy kopófalkájuk.

Párosával járták az erdőt, hogy kölcsönösen egymás segítségére siethessenek, hajnalonta vadászatra indultak, bátor szívvel szembeszálltak a szigetek rengetegeiben csordaszámra kóborló vadbivalyokkal, s csak esténként tértek haza, egy-egy bőrrel és vacsorára való húskonccal megrakodva. Napközben beérték annyival, hogy kiszívták az elejtett vad csontjából a velőt. Amikor aztán szövetségbe tömörültek, elkezdtek borsot törni a gorvikiak orra alá, azok meg olyan hajtvadászatot rendeztek utánuk, mintha csak dűvadakat üldöznének. Ám amikor sehogy sem sikerült elpusztítaniuk őket, a vadbivalyokat irtották ki, ebek harmincadjára hagyva szegény vadászokat, akiket ezzel megélhetésüktől fosztottak meg. Ekkor történt, hogy a bukanírok meg a tengeri farkasok egyesültek a Testvériség elnevezés alatt, és visszatértek Moho'ton szigetére. Bosszút akartak állni a gorvikiakon.

Ezek a soha célt nem tévesztő vadászok, ezek a sasszemű mesterlövészek hatékony segéderőként szegődtek a tengeri farkasokhoz, és a kalózság tüstént beláthatatlan fejlődésnek indult. Moho'ton szigete rohamos virágzásnak indult: itt bújtak meg Pyarron, Hergol, Shadon és más nemzetek kalandorai; a település egy csapásra különösen fellendült Aron Tulor vezetése alatt. Mivel már kitört a háború Gorvikkal, a tengeri farkasok nekivágtak első vakmerő vállalkozásuknak, és halált megvető bátorsággal ütöttek rajta a kosfejes zászlójú hajókon.

Eleinte, jobb híján, nyomorúságos dereglyéken támadtak csupán - némelyikbe annyian zsúfolódtak, hogy moccanni sem bírtak -, később azonban kiváló hajókra tettek szert, örök ellenségeiktől kaparintották meg őket. Katapultokkal nem rendelkeztek, hanem a bukanírok vállalták, hogy kiegyenlítik az erőviszonyokat, s mivel - mint említettük - biztos szemű céllövők voltak, néhány sortüzük elegendőnek bizonyult egy-egy gorviki hajó legénységének leterítésére. Vakmerőségük minden képzeletet felülmúlt, szembeszálltak a legnagyobb hadihajókkal is, valósággal örjöngve keltek csákyarohamra. Semmi sem tartóztathatta föl őket, sem a naftatüz, sem a legszívósabb ellenállás. Mindenre elszánt szenvedéllyel semmibe vették a veszélyt, fittyet hánytak a halálnak, igazi démonok voltak, legalábbis a gorvikiak szentül így hitték, és a pokolbeli szellemeknek tartották őket.

Nagy néha irgalmaztak csak a legyőzötteknek, amint egyébiránt maguk sem vártak kegyelmet ellenfeleiktől. Csak előkelő személyiségek életét kímélték meg, hogy aztán tetemes váltságdíjakat csikarjanak ki értük, a többieket azonban válogatás nélkül vízbe ölték. Mindkét fél irtó hadjáratot viselt a másik ellen, könyörületet egyik sem ismert.

A tengeri rablóknak azonban megvoltak a maguk törvényei, s ezeket szigorúan tiszteletben tartották, jobban talán, mint honfitársaik. Valamennyien egyenlő jogokkal rendelkeztek, csak a zsákmány elosztásakor jutott nagyobb rész vezéreiknek.

Amint pénzzé tették portyázásaik gyümölcsét, először is félrerakták a legvitézebbeket és a sebesülteket megillető jutalmakat. Ekként ajándékoztak bizonyos összeget azoknak, akik elsőként ugrottak át a megcsáklázott hajó fedélzetére, s annak, aki letépte az ellenséges zászlót; úgyszintén díjjal tüntették ki azokat is, akiknek veszélyes körülmények közt sikerült hírt szerezniük a górvikiak hadmozdulatairól, vagy fegyveres erőiről. Ezen kívül két arany kártérítést adtak annak, aki jobb karját veszítette támadáskor, a bal kart tízenkét ezüstpénzre értékelték. Nyolcra becsültek egy lábat, a sebesülteknek pedig az ezüst huszadát utaltak ki napi ellátmány fejében két hónapra keresztül.

A kalózhajók fedélzetén olyan rideg, kérlelhetetlen törvények uralkodtak, amelyek féken tartották a tenger farkasait. Halálbüntetéssel sújtották mindazokat, akik ütközet idején elhagyták helyüket, este nyolc óra után - ostromállapotban ez volt a meghatározott időpont - tiltották a borral vagy szeszitalokkal való dözsölést; tilalom alatt álltak a párbajok, a torzsalkodások, a különféle szerencsejátékok, és halálra ítélték azokat, akik suttymban nőt csempészték föl a hajóra, még ha tulajdon hitvesüket is.

Az árulókat magányos szigeteken hagyták, és hasonlóképpen cselekedtek azokkal is, akik a zsákmány elosztásakor akár a legcsekélyebb tárgyat is eltulajdonították; ám a közhiedelem szerint vajmi ritkán esett meg efféle, ezeknek a kalózoknak a becsületessége ugyanis minden próbát kiállt.

Tudnia kell azonban mindenkinek, hogy mi célból írtam le mindezeket. Hamarosan szent háború indul. Háború a teremtés és pusztítás erői között, s mint ilyen sok áldozattal fog járni, de ügyünk igaz, és győzni fogunk. Ezúton szólítom föl a pyarroni hajósokat, hogy a közeljövőben tartsák magukat távol a Kereskedő Hercegségeket övező vizektől, mert a pokol e helyen készül emésztő száját a világra nyitni, hogy elnyelje azt. Kyel irgalmazzon nekünk mindazért, amit tettünk, és amit tenni fogunk. Tudom, hogy ő velünk lesz e harcban, és vele az oldalunkon senki sem dacolhat erőnkkel. Közeleg az idő...

Anhkor Aramel atya,
Korallvár, Gyertyavár

P.sz. 3701. A Tűz és Fény hónapjának, Adron kvartjának Első havában"