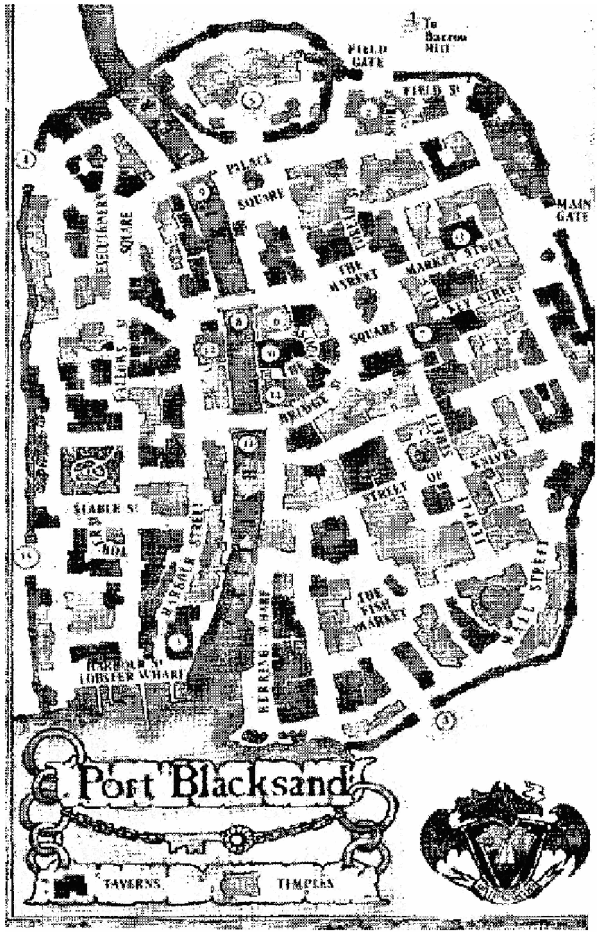
Steve Jackson és Ian Livingstone - Feketehomok kikötő

Allansia féregverme



ELŐSZÓ

Feketehomok kikötő: tolvajok és kalózok romlott tanyája. Ez az a hely, ahol váratlan veszély leselkedik a gyanútlan utazóra minden utcasarkon; ez az a város, ahol körmönfont cselszövések és ravaszul kitervelt bűntények születnek füstös ivókban és sötét sikátorokban. Tolvajok ős orgyilkosok rejtőznek az árnyak között, a régi csatornarendszer ós a dohos pincék mélye ősi titkokat rejt... Nem véletlen, hogy a legizgalmasabb kalandok épp itt, a Tolvajok Városában várnak a hozzád hasonló nyughatatlan vándorokra!

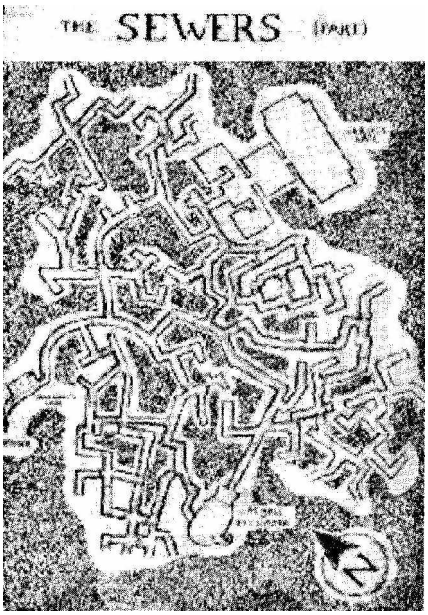
A könyvben szereplő fejezetek anyagát Yaztromo állította össze. A Tolvajok Városáról szóló angol nyelvű ismertetője a honlapján olvasható. (www.stanton71.freeserve.co.uk) Munkájáért ezer hála és köszönet! - Hamlet

DICSŐ MÚLT, DICSTELEN JELEN

Feketehomok kikötő olyan Allansia szívében, mint lepráson a nyílt seb. Gonosz város, gonoszabb Kharénál, a kakhabadi vad vidékeken épült Csapdák Kikötőjénél is! Még az itt lakók is csak a „Tolvajok Városának" nevezik, mert mérföldekről idevonzza a kalózokat, útonállókat, orgyilkosokat, rablókat, és mindenféle gonosztevőt. Ám meglehetősen új település, a legöregebb épületek (amelyekből csak egy-kettő akad a kikötőben) valaha szebb napokat is megéltek.

Carsepolis tündöklése és bukása

Sok-sok évvel ezelőtt is állt már egy város a Macskahal folyó torkolatánál, Feketehomok kikötő egy jóval öregebb település, Carsepolis romjain épült. A város a nevét alapítójárói, Viharfi Carsról, egy bátor telepesről kapta. O és néhány tucat társa volt az, aki a Nagy Síkságon túl élő népek közül először járt a folyótorkolatnál. Mindez a Régi Időszámítás Szerinti 1408-ban történt. A hajdani cölöperőd és a köréje épült sátortábor száz év alatt egy virágzó településsé változott át, jóllehet, hivatalos neve még nem volt. Mindenki csak „Cars városaként" emlegette, pedig az alapító már évtizedek óta a sírjában pihent. Ezt a ragadványnevet alakította át 1601-ben Kardforgató Coros király - aki köztudomásúan majdnem ugyanolyan jól forgatta a szavakat ős az írovesszőt, mint óriási pallosát Carsepolissá, állítólag azért, mert nehezen tudta kiejteni „a műveletlen barbárok város szavát". Hogy ez a névváltoztatás jótékony hatással volt-e a városra, vagy ellenérzéseket váltott ki, azt nem tudni, mindenesetre Régi Időszámítás Szerint 1649-re Carsepolis olyannyira megerősödött, hogy az Allansiai Birodalom szétesése után a legnagyobb területet tudta kikanyarítani magának, és természetesen az Újonnan alakult Allansiai Királyságnak is Carsepolis lett a székhelye. (Bár III. Coros királynak, a Birodalom utolsó uralkodójának volt egy törvénytervezete, amelyben egy ilyen irányú rendelet szerepelt, de ennek hitelességéről újabban nagy vitákat folytatnak a Salamonis bölcsei.) Carsepolis nagyobb ős szebb lett, mint valaha, ám a Káoszkor beköszöntése (r.i.sz. 1962) egyben a város bukását is jelentette. Az ork és troll seregek előrenyomulása már a civilizált vidékeket fenyegette, az ellenük való harc elkerülhetetlenné vált. Kezdetét vette a Varázslók Háborúja, a kegyetlen ütközetekről elhíresült sötét korszak. A Káosz-seregek a Trolifog-hágó villámgyors elfoglalása után egészen Allansia szívéig, Carsepolisig jutottak, ám a hatalmas sereg lendülete az évszázados falak alatt - még ha átmenetileg is - megtört. A várost védők 15 keserves napon át harcoltak az ostromlókkal, míg végre a 16. napon megérkezett a Törpék ős az Elfek felmentő serege. Az a maroknyi carsepolisi katona, aki ezt megérte, újult erővel vetette bele magát a küzdelembe, így az egyesült seregek győzedelmeskedtek a Káosz hordái felett. Ám a Káosz örökre megfertőzte Carsepolist. A romok között még sokáig kísértettek éjszakánként a halottak szellemei. A város teljesen elnéptelenedett. Azok a túlélők, akiknek egy csöpp eszük is volt, Salamonisban kerestek menedéket. A kikötőt viszont alig érintette a háború, így a környékbeli kalózok előszeretettel használták búvóhelyként. Hamarosan egész bűnszövetkezet alakult ki a romok között, amely lassan ismét várossá kezdett válni. Allansiai Időszámítás Szerint 121 körül a vissza-visszatérő kalózkapitányok még ádáz küzdelmet folytattak a helyi tolvajfejedelmekkel a város feletti korlátlan uralomért. Az orgyilkosságoktól sem mentes rivalizálás a. i. sz. 211-ig tartott, ekkor ragadta magához a hatalmat Illios Valentis báró, egy dúsgazdag kereskedőház sarjából lett kalóz. A báró rabló- gazdasága alatt Feketehomok kikötőben virágzott a korrupció.



Az alagutak lakói

Mindig voltak és mindig is lesznek Olyan bolondok, akik mesés kincsek és gyors meg- gazdagodás reményében közelítik meg Carsepolis romjait mély, zegzugos pincéken, vagy a régi csatornarendszeren át. Ezek a kincs- vadászok azonban hajlamosak megfeledkezni azokról a különös és ijesztő történetekről, amelyek az elhagyatott járatokban kóborló teremtményekről szólnak. Pedig se szeri se száma az efféle rémtörténeteknek, és ezek nem abból a fajtából valók, amikkel az anyák riogatják a csemetéiket. Néha előfordul, hogy az éjszaka közepén emberek tűnnek el ágyaikból, csupán eltépett ruhadarabokat és ezer patkány szagával felérő bűzt hagyva ma-

guk után. Mindenkinek meg van a maga homályos elképzelése arról, mi történt ezekkel a szerencsétlenekkel, vagy hová kerültek, megmagyarázva ezzel a fagyos, holdtalan éjszakákon Feketehomok kikötő utcáin zajló furcsa eseményeket. Alul láthatsz, kíváncsi utazó, egy térképet a csatornahálózatról. Carsepolis romjaihoz tucatnyi régi járat nyílik innen. Ám jól vigyázz, ha magad akarod bejárni ezeket, nem véletlen, hogy a város alatt húzódó alagútrendszer nagy része nincs feltérképezve!

Ha ezek után mégis be akarod járni a kikötőváros csatornarendszerét, készülj fel, hogy sohasem tudhatod, milyen nevenincs szörnyeteg útját keresztezed!

ÓRIÁS SZÁZLÁBÚ

Az Óriás Százlábú a csatornák tipikus lakója. Nem véletlen, hiszen ezek a teremtmények a sötét és elhagyatott helyeket kedvelik. Óriási testüket (Egyes példányaik akár lovasszekér méretűek is lehetnek!) csontos lemezekből álló, kemény, szurokfekete kitinpáncél borítja.

Ennek ellenére nem lomhák, sőt, gyakran igen fürgén szaladgálnak a visszhangos folyosókon, döglött állatok vagy rothadt zöldségek után kutatva. Természetesen nem vetik meg az emberhúst sem. De nem kell aggódnod, az Óriás Százlábút mindig hamarabb fogod hallani, mint látni, mert a kitinpáncéljának lemezkéi egymáshoz dörzsölődnek, és ez jellegzetes, kopogó hanggal jár. A kitinpáncél mindazonáltal igen ellenálló a támadásokkal szemben (a szokásos 2 életerőpont sebzés helyett csak egyet vonhatsz le). Az Óriás Százlábúak szerencsére felettébb ritka jószágok Feketehomok kikötő csatornarendszerében, bár az utóbbi időben mintha egyre többen láttak volna ilyen teremtményeket a mélyebb, sötétebb részeken.

VESZEDELMES CSÁPOK!

A Csápos Lény egy bivalyerős, ám meglehetősen ravasz ragadozója Feketehomok kikötő csatornarendszerének. Az alagutakat járva nem tudhatod, hogy csak nemrég kezdett lesben állva körülötted ólálkodni, vagy már órák óta a nyomodban van. Idegesen tekintesz körbe, fenyegetően rázod kardodat a sötétség felé, ám a zavaros vízből hirtelen előtörő erős csáp pillanatok alatt a lábadra tekeredik - és leránt a mélybe. Onnan pedig már nincs menekvés, még a legvitézebb harcosoknak is borzasztó hosszú ideig kell az életükért harcolni, méterekkel a szutykos Víz felszíne alatt. (Ezt a teremtményt tehát kevesebb Harci Forduló alatt kell legyőznöd, mint amennyi az Ügyességed, különben menthetetlenül víz-be fúlsz!) Vigyázz, ifjú kalandor! A Csápos Lény igen veszedelmes ellenfél Feketehomok kikötő csatornáinak bűzös, fullasztó szagú járataiban!

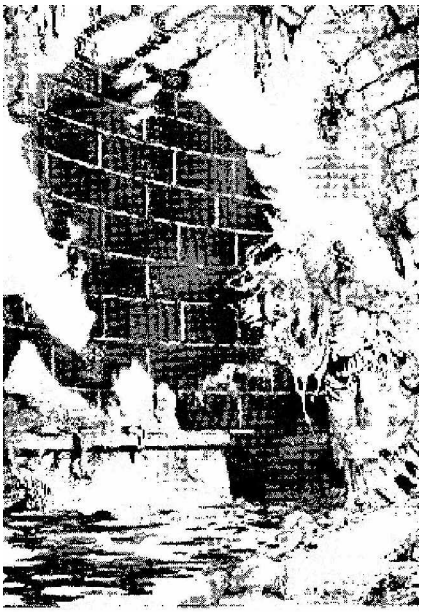
ÓVAKODJ A MUCALITYCTŐL!

A Mucalityc azon ismeretlen - ám nem kevésbé félelmetes - teremtmények egyike, akivel összetalálkozhatsz a csatornarendszer nyálkás szennyvízülepítő aknáiban. Medve méretű, nagydarab, ocsmány szörnyeteg, ronda pofáját szinte nem is látni a ráragadt mocsoktól és nyálkától. Egyedül a hatalmas ormánya - no és az őt körbelengő jellegzetes szag - az, ami miatt nem téveszthető össze semmi mással. A Mucalityc ugyanis semmi mást nem csinál, csak naphosszat a szennyvizet túrja a vaskos ormányával, és nagyokat horkantva orrfacsaró szagú felhőket prüszköl a levegőbe. Ha rálelsz a Mucalityc tanyájára, és vagy olyan botor, hogy belépj, készülj fel az orrodat megcsapó mérgező bűzre (vesztesz 2 Életerő-pontot!)

A Mucalityc harcban sajátos módszereket vet be, ormányával megragadja áldozatát, majd olyan tömény mérgező gázt büfög fel, amelyet ilyen közelről biztos, hogy nem él túl a szerencsétlen áldozat.

PATKÁNYOK, BOSZORKÁNYOK, ÉS A CSATORNÁKBAN KÓBORLÓ EGYÉB TEREMTMÉNYEK

Temérdek más veszedelem vár rád a Fekete- homok kikötő alatti Csatornában, vagy Carsepolis romjai közt. Néhányat még megemlíteni is szörnyű, inkább nézz szembe velük te magad! Találsz itt egy rövid felsorolást azokról a teremtményekről, amelyekkel összetalálkozhatsz földalatti felfedezőutad során. Az istenek óvjanak, ha harcba kell bocsátkoznod velük!



Krokodil	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 6
Halember	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7
Óriás Varangy	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 7
Patkányember	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 6
Boszorkány	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7
Óriás Patkány	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 5
Nyálkaevő	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 11
Csatornagoblin	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 5
Vérféreg	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 6
Óriáslégy	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8
Kloáka Kígyó	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 7

AZZUR, A TOLVAJOK FEJEDELME

Ritkán találkozni oiyan emberrel Allansia északnyugati részén, aki ne ismerné - még ha csak hírből is - Feketehomok kikötő mitikus urát, Azzurt. Azzur Nagyúr legalább 30 éve uralkodik a város fölött. Azután került hatalomra, miután az előző uralkodóval, Valentis báróval kíméletlenül leszámolt. A hatalomátvétel gyors volt. Azzur kalózhajókkal zárta el a kikötőt, lefejeztette Valentis bátyját, a bárót magát pedig felakasztatta palotája legmagasabb tornyára. Azóta Azzur távol tartja magát a kíváncsi szemektől, a város gazdasági irányítását Azzur Ore, egy feketeköpenyes hivatalnok végzi, ám a háttérben még mindig maga Azzur mozgatja a szálakat. Még az udvartartásának legbizalmasabb, leghűségesebb emberei sincsenek sokszor tisztában azzal, miben töri éppen a fejét az uralkodó.

Feketehomok kikötő Azzur uralkodása alatt

Feketehomok kikötő régóta a tolvajok, orgyilkosok, kalózok és útonállók paradicsoma. Azzur uralkodása alatt pedig évről-évre egyre nagyobbá - és egyre hírhedtebbé vált. Túlnőtte magát Carsepolison, azon az ősi városon, amelynek a romjaira épült. Minél inkább terebélyesedett a város, és minél több gazfickó keresett itt menedéket, Azzur annál inkább biztos akart lenni abban, hogy a söpredék fölött ő, és csakis ő gyakorolja a teljhatalmat. Hűséges kutyái, a feketeruhás Városi Őrség gárdája biztosítja, hogy uruk szigorú törvényeit betartsa a lakosság. Azzur egyik legnépszerűtlenebb intézkedése a sok közül a híres „igazolványrendszer”. Egy igazolvány ahhoz kell, hogy kereskedhess, egy másik ahhoz, hogy meglátogathass egy templomot, vagy éppen betérhess egy italra valamelyik kocsmába. Külön igazolvány kell ahhoz, hogy beléphess a városba, és külön egy, hogy elhagyd azt. Természetesen ezek a papírok igen drágák, Azzur emberei pedig szíves örömest ellenőrzik azt, hogy akinél kell, hogy legyen igazolvány, annál vane. Feketehomok kikötő legfurcsább lakóinak egyike a Kígyókirálynő. Soksok évvel ezelőtt érkezett a városba, s régóta Azzur személyes védelme alatt áll. Róla, és a város többi különös lakójáról egy későbbi fejezetben

olvashatsz többet.

Amióta a városban Azzur lett a legfőbb úr, sok találgatást hallani a valódi kilétéről. Számtalan történet és teória napvilágot látott már, csak be kell térned egyik este egy ivóba, akár féltucatot is megismerhetsz közülük! (Aztán menj át a következő kocsmába, ott teljesen eltérő történeteket hallhatsz!) Egyesek szerint Azzur nem más, mint a hírhedt halaki Garius kapitány. De még ha ez igaz is lenne, egyáltalán nem oszlatná szét az összes ellentmondást Feketehomok kikötő visszataszító urával kapcsolatban. A nagy történész, világotjárt bölcs, Challanabradi Zelakar kutatásai azonban feltárták Azzur nagyúr történetét.

Azzur múltja

Azzur Varek nemesi szülők gyermekeként született Arion városában, Feketehomok kikötőtől messze, Khul északkeletei csücskében. Ariont - mint bármely más várost - egyaránt lakják jók és rosszak, Törvénytisztelők és a Káosz képviselői. A fiatal Azzurt a dolgok gonosz oldala érdekelte a legjobban. Elbűvölték a kihívóan öltöző, különös istenségeket (mint p1. Kukulakot, a vihar khuli istenét) imádók, akik tetőtől talpig állandóan Vastag fekete lepelbe bugyolálva jártak. Amikor tizenhat éves lett, beszökött Kukulak templomába a mise alatt, és megtudta, hogy imádói miért öltöznek így. Beavatási szertartásuk részeként Ugyanis égő parazsat tartottak arcukhoz és testükhöz, hatalmas égési sebeket okozva ezáltal. Ha a sebek Kukulak rúnáivá formálódtak, a tanítványt befogadták, ha nem, a templomba vitték, és megszabadultak tőle. Azzurt észrevették aznap éjjel, mivel a templom hátsó részében bujkálva, a homályban fellökött egy sárgaréz gyertyatartót. Egyszerű választást ajánlottak neki - vagy kiállja a próbát, vagy meghal akkor és ott. Megégették, és a sebek Kukulak rúnáivá formálódtak a csalódott főpap szeme láttára. Azzur Kukulaknak, a vihar istenének tanítványa lett. Tartva attól, hogy mit számának szülei, ha meglátnák az arcát, Azzur egy Cordába tartó kereskedőhajón megszökött a városból. Az úton azonban a sziklafal szigeti kalózok támadták meg a hajót. Az erős testalkatú utasokat foglyul ejtették, a többit a cápák közé dobták. A kalózkapitány érdeklődését (neve és a hajó neve nem ismeretes) felkeltette a fekete ruhás, sebzett arcú fiú, és kinevezte inasává.

Itt Zelakar elvesztette Azzur nyomát, kivéve néhány meg nem erősített jelentést egy bátor, sebhelyes arcú, kalóz harcosról, aki egy Nyílhegy-szigeteki kalózkapitányt szolgált. Kilenc évvel arioni szökése után Azzur Merlukban, az Allansia délkeleti csücskében elterülő kikötő- városban bukkant föl, a Káosz Arca nevű gálya kapitányaként. Behajózott Merluk kikötőjébe, a koponya és a keresztbe tett lábszárcsontok alatt, elfoglalt három, éppen kihajózni készülő vitorlást, és mindenki szeme láttára kiürítette több ezer Aranytallért érő rakományukat, majd elhajózott. Azzur nyilvánvalóan megtanulta, hogyan kezdje el életét - kalózként.

Azzur a következő hat évet azzal töltötte, hogy a déli partvidék hosszában, a Kés-szorostól Kaynlesh-Máig hajókat támadott meg. Ekkorra már rendelkezett egy egész, gályákból álló flottával, több száz fanatikusan hűséges emberrel, és elég pénzzel ahhoz, hogy a déli vidék nagy részét felvásárolja. Figyelmét mégis Feketehomok kikötő, az idősödő Vaintis báró által kormányzott piszkos, kicsiny tartomány keltette fel. Összegyűjtve erőit, hamar átvette a hatalmat a város felett, ahol azóta is uralkodik.

Azzur nagyurat alattvalói ritkán pillanthatják meg, és Feketehomok kikötőben csak két olyan ember van, aki látta az arcát. Az egyik a személyi Szent Embere, aki egyszer egy hónapban elhozza Kukulak bölcsességét Azzurnak, a másik egy túlságosan magabiztos tolvaj, aki miután egyik éjjel belopakodott Azzur szobájába, most a város különböző pontjain van eltemetve - darabokban. Azzur mindenhová díszes aranyhintón utazik, arcát a kíváncsi pillantásoktól annak sötét ablakai mögé rejti.

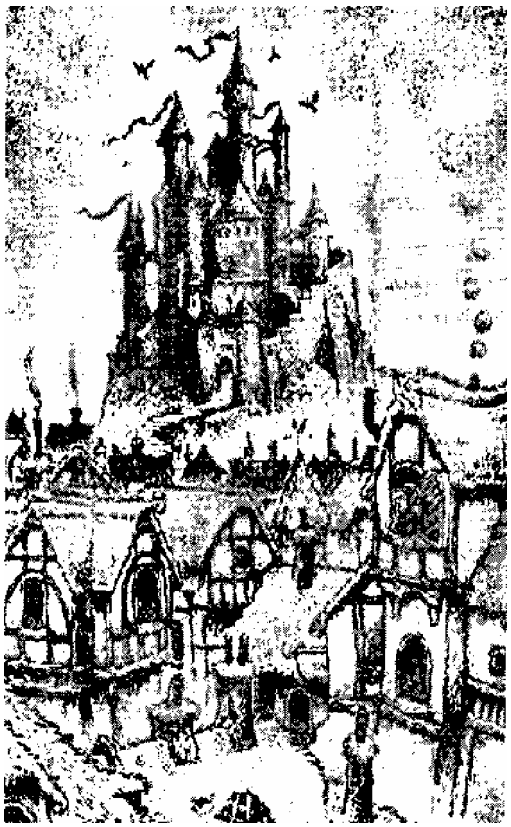
Azzur palotája

Azzur Nagyúr kastélya a legsajátosabb jelenség Feketehomok kikötőben. Akármerre is vigyen utad ebben a bűnös sárfészekben, szinte mindenhonnan láthatod. Az épületet valószínűleg olyasvalaki emelhette, akinek az építészethez nem sok érzéke volt, ám a különcködéshez és az extravaganciához annál inkább! Az igaz, hogy a hétköznapi tündérmesékben szereplő Gonosz Varázslók kastélyaihoz képest ez egy szolid építmény, egy több méter magas, apró ablakos, itt-ott már omladozó, fallal körülvéve. Ám nagy gazságok folynak az épület belsejében, kiváltképp a főépületből az ég felé nyújtózko-

dó, hatalmas ikertornyokban, amelyek közül a magasabbikban tölti ideje nagy részét Azzur Nagyúr, testőrök hadával körbevéve.

Térképet a palota belsejéről ebben a könyvben senki ne keressen! A termek és folyosók, valamint az ezeket összekötő számtalan titkos alagutak elhelyezkedéséről csak Azzur Nagyúr bizalmasai tudnak.

Azzur azonban nagyon körültekintően válogatta ki szolgáit. Még fiatalkorukban raboltatta el otthonaikból (Valószínűleg azok a kalózok és haramiák segédkeztek neki ebben, akik már a város ostroma idején is őt szolgálták.), a palotában pedig korán beléjük nevelték az uralkodó iránti feltétlen hűséget. Akik bekerültek Azzur kegyeltjei közé, azok többé már nem mehettek vissza az utcákra, csak a legmegbízhatóbb udvari méltóságoknak megengedett a külvilággal való kapcsolattartás (pl. a konyhák főszakácsának, vagy az udvari hintó kocsisának, stb.)



ZARÁNDOKÚT A PALOTÁHOZ

Azzur, legyen akármilyen megátalkodott gazfickó is, törődik az alattvalóival - vagy legalábbis megpróbálja ezt a látszatot kelteni ezért egynémely napokon megnyitja a palota- kert kapuját a nép előtt. A látogatókat őrök kísérik Végig a kerten, majd a nagy főlépcsőn is, egészen a gigantikus, kétszárnyú ajtókig. (Az beszélik, ezek az ajtók olyan masszívak, hogy még egy dühös Viharóriás-sereg rohamának is ellen tudnának állni!) Az ajtókon túl temérdek szoba található, ám a palotába látogatókat egy díszes faparavánnal kettéválasztott helységbe vezetik. Azzur (vagy inkább az a személy, aki Azzurnak öltözött) a paraván mögött ülve hallgatja, mit mondanak a jövevények. Válaszait mindig egy hűséges szolga továbbítja. Csak a rendkívül fontos vagy a nagyon szerencsétlen embereknek adatik meg a személyes beszélgetés Azzur Nagyúrral.

A FÖLDALATTI ALAGÚTRENDSZER

A palota alatt szövevényes labirintus húzódik. Hatalmas, és sok helyütt nincs is feltérképezve teljesen. Az a hír járja, hogy néhány titkos alagút egyenesen Carsepolis romjaihoz vezet. Ezeken a folyosókon szörnyű veszélyek leselkedhetnek még a legharcedzettebb kalandorokra is! Léteznek olyan szobák is a labirintusban, ahová az őrök az elítélt rabokat viszik le. Ezek az emberek halálra vannak ítélve odalenn, hiszen a kivezető utat nem ismerik (bekötött szemmel kell megtenniük az odavezető utat). Elkeseredetten bolyonganak, egészen addig, míg össze nem esnek a kimerültségtől vagy az éhségtől.

HELYŐRSÉG A PALOTÁBAN

Azzur palotáját hatalmas kert veszi körül, mely szokatlanul tiszta - jóllehet a város lakói ezt szinte sohasem láthatják az udvart körbeölelő hatalmas falak miatt. Az itt felépített barakkok legalább kétszáz Városi Őrnek biztosítanak szállást. Ennyien azonban nincsenek egyszerre a palotában, a Gárda háromnegyedének mindig a falakon, vagy az utcákon kell őrjáratoznia.

A Palota Őrség Kapitánya - egy meglehetősen kellemetlen fickó - szintén a palota udvarán lakik, a barakkok közelében. Házától nem messze nagy raktárhelyiségek terpeszkednek, az egyikben talpnyalók hada őrzi Azzur díszes aranyhintóját.

AZZUR TÖRVÉNYEI

Feketehomok kikötőben - annak ellenére, hogy a város a bűnözés melegágya - szigorú törvények uralkodnak. Több százat ezek közül maga Azzur fogalmazott meg, betartásukról a feketepáncélos

Városi Őrség gondoskodik - bár néha igen sajátos módszerekkel. (A szervezet felépítéséről, tagjairól a következő fejezetekben írunk részletesen.) Az szigorú intézkedések hasonlatosak a többi civilizált vidéken érvényben lévőkhöz, törvény bünteti a gyilkosságot, a lopást, a csalást. A gyakorlatban azonban Feketehomok kikötő igazságszolgáltatása eltér más városokétól, itt a törvény ökle nem mindig a valódi bűnösökre sújt le. A dörzsöltebb csirkefogók valahogy mindig megússzák a büntetést. Lefizetik a Városi őrséget, megfenyegetik az áldozatokat, örökre elhallgattatják a tanúkat. Ha az elkövető kézre kerül. a Gárdisták a Városi Törvényszék elé viszik, egy rozoga, Gyapjú utcai épületbe. Csak az égenföldön keresett haramiáknak kell attól félniük, hogy egyenesen a Palotába hurcolják őket, Azzur magas rangú udvari bírái elé netán magához a Nagyúrhoz. (Ebben a „kegyben" azok a banditák részesülnek csupán, akik maguk is nagy gaztettekben érdekeltek, ám vakmerőségük - vagy tudatlanságuk - miatt olyan dolgokba ütötték az orrukat, ami akár veszélybe is sodorhatja Azzur ördögi terveit.

A Városi Törvényszéken, vagy a Palotában többfajta ítélet is születhet, ezek közül a legsúlyosabb a halálbüntetés. Azzur kínzómesterei számtalan módszert ismernek arra, hogyan lehet a lehető legtovább kínozni a bűnösöket, és milyen látványos eszközökkel lehet elrettenteni a népet a törvényszegéstől. Karóba húzás, kerékbe törés, baltával való lefejezés, akasztás, máglyahalál - ezek szinte mindennapos események Feketehomok kikötőben, ezért újabban a kiéheztetett Levélvadak fölé lógatás lett a legnépszerűbb, leglátványosabb kivégzési forma a városiak körében.

Enyhébb büntetések közé tartozik a testcsonkítás és a börtön (bár egyes gonosztevők inkább levágatnák a kezüket vagy a fülüket, mintsem éveket töltsenek el Azzur börtöneiben), de van, hogy az elkövető csodával határos módon megússza a büntetést, felmentik a vád alól. Olyanra is akadt már példa, hogy egy nagy gaztettet elkövető briganti halálbüntetés helyett egy zsák csengő Aranytallért kapott Azzur Nagyúrtól - és örök száműzetést a városból.

FEKETEHOMOK KIKÖTŐ KÖZBIZTONSÁGA

Feketehomok kikötőben minden utcasarkon veszély leselkedik az óvatlan utazóra. Itt, a zegzugos sikátorok alvilágában az erős megtámadja a gyengét, a gyengék pedig egymást. A tolvajok között Azzur a legnagyobb gazember, mert uralkodóként követi el kegyetlenségeit és ravasz „jótéteményeit". Ennek a hatalomnak az alappillére Saját zsoldoshadserege, a Birodalmi Elit Gárda. Senki sem tudja pontosan megmondani, mekkora a Gárda létszáma, mert azon túl, hogy ők töltik be Feketehomok Kikötőben a Városi Őrség szerepét, számtalan olyan tag van a soraikban, akikkel a kikötői nép soha nem találkozhat. A legveszedelmesebb harcosok és a legügyesebb tolvajok ők, féltve őrzött és sírig hűséges tisztek Azzur Nagyúr bizarr sakkjátszmájában.

Elégedj meg most ennyi információval Azzur titokzatos csatlósaival kapcsolatban, ifjú kalandor! Nem szerencsés olyan vizekre evezni, ahol a zavarosban maga Azzur Nagyúr halászik, ezért ez a fejezet a továbbiakban az Elit Gárda mindenki által jól ismert tagjaival, a Városi Őrökkel foglalkozik majd!

A Városi Őrség

Feketehomok kikötőben éjjel nappal őrjáratok róják az utcákat, Városi Őrök ellenőrzik a kapukon belépőket. Soraikban szép számmal akadnak Trollok és Ogrék is. Ezek a teremtmények híresek felettébb sajátos „taktikai és diplomáciai érzékükről", ezért ők biztosítják Azzur szigorú igazolványrendszerének betartását is - kíméletlenül kidobnak mindenkit a városból, ha nem rendelkezik az illető a megfelelő papírokkal.

Feketehomok kikötő minden kerületében - a Közkertektől és a környékétől eltekintve - van egy-egy különítménye a Városi Őröknek, külön helyőrségi épületekkel. Természetesen az őrházak környékén élők nincsenek elragadtatva a Városi Őrség fokozott jelenlététől, és az ezzel együtt járó „vigyázó tekintetektől" (Azzur emberei sokszor igen sajátosan értelmezik a törvényeket, ha az utcákat és a lakosságot kell óvni és védeni), hiszen mindenkinek régóta megvan már a maga titkos, jól bevált módszere a tolvajok és más gonosztevők elijesztésére, s nemritkán a megölésére.

Éjszaka a Városi őrök egy része a Cérna utcától délre vigyázza a lakók álmát. Ez Feketehomok kikötő gazdagabb része, nem véletlenül fokozott az őrök jelenléte. Ha az éjszaka közepén, italtól mámorosan erre tévedsz, ne lepődj meg, ha hirtelen kötekedő Városi Őrök vesznek körül! Mondd meg nekik bátran, hogy erkölcstelen, alamuszi alakok, és ugyanaz a Bűzös Borz volt az anyja mindnyájuknak! Ezután már csak abban reménykedj, hogy tényleg nem tetted le az ivóban a kardodat a szék mellé, hanem ott lóg az oldaladon!

Első Városi Őr	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6
Második Városi Őr	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 5
Harmadik Városi Őr	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ ‘7

Ne feledd, rád érvényesek az ittas állapotra vonatkozó Támadóérték Módosítók! (vonj le az Ügyességedből kettőt a harc idejére!)

A VÁROSI ŐRSÉG ÉS A LAKOSSÁG - KORÁNTSEM FELHŐTLEN - VISZONYA

Az élet nehéz és veszélyes Feketehomok kikötőben, ez nem vitás. De a Tolvajok Városának lakói mindig is híresek voltak a találékonyságukról, olyanok ők, akik a jég hátán is megélnek. A „Nyisd ki, mert máshogy nem lesz a tiéd!” és a „Semmi sem lehet túl forró vagy túl nehéz” két olyan életbölcsesség, amire sokszor hivatkozik a sikátorok népe - a Városi Őrség legnagyobb bosszúságára.

A legtöbb városi ember, mint például a szatócs, a piaci kofa, vagy az ékszerész - tehát akik egy hónapban csak egyszer csapják be a kuncsaftjaikat - szintén nem bíznak a Városi Őrségben. Szerintük a Gárda nem képes visszaszorítani a bűnözést, ezek után nem is csoda, hogy Feketehomok kikötőt mindenki csak a Tolvajok Városaként emlegeti. Hiába a kard, a címeres egyenruha, tehetetlennek bizonyulnak a gonosztevőkkel szemben, ráadásul közömbösen vagy durván viselkednek a koldusokkal, ás a nehéz helyzetű, sanyarú körülmények között élő szerencsétlenekkel szemben. A hétköznapi embereknek tehát, lesújtó véleményük van a Városi Őrségről. Ám Feketehomok kikötőben nem csak hétköznapi emberek és csirkefogók élnek, „nem-hétköznapi emberek” is. Ok egytől egyig nemesek, vagyonos kereskedők, akik a város leggazdagabb részein élnek. Arrafelé a Városi Őrség mindig szemmel tartja a környéket, kényesen ügyel a gazdagok biztonságára. Nem véletlenül van ez így. Azzur (ás a hozzá hűséges arisztokraták köre) szívesen látja a gazdag kalmárokat ás kereskedőket a városában, de nem akarja, hogy azok Feketehomok kikötő rossz híre miatt - már a főkapun való belépés után rablótámadástól rettegjenek, ezért aztán Városi Őrök vigyázzák őket éjjel-nappal.

Gazdagok és szegények avagy rablóbárók és kapzsi tolvajok Feketehomok kikötőben

A legtöbb kikötői viskó nem jelentene kihívást egy profi besurranó tolvaj számára. Az efféle gonosztevők azonban nem fecsérlik az idejüket értéktelen holmik elrablására, inkább a nagy, gazdag udvarházak ás városi kúriák felé kacsintgatnak. Megfigyelik, mi van a gondosan zárva tartott öntöttvas kapukon ás a téglafalakon túl, hogyan lehet a lehető legfürgébben átsettenkedni a kerten, milyen nagyobb értékeket rejthetnek az ablakon át is jól látható díszes ládák, no és persze, hányféle tolvajok ellen foganatosított biztonsági óvintézkedésen kell keresztüljutniuk! Ezután gondosan megtervezik, milyen útvonalon közelíthető meg legbiztonságosabban az elrabolni kívánt értékes kincs - vagy legalábbis az ajtó, ami mögött lapulhat.

A gazdag arisztokraták és kereskedők természetesen tisztában vannak ezzel, és már jó előre temérdek gyilkos csapdát állítanak fel rezidenc iájuk védelmére, a nemkívánatos betolakodók ellen. Az egyre elszemtelenedő tolvajok miatt azonban ezek az óvintézkedések mára már sokkalta veszedelmesebbek, mint hajdanán, működésük titkát pedig ugyanolyan féltékenyen őrzi egy-egy arisztokrata, akárcsak a kincseit.

Egy bátor és vakmerő tolvaj beszámolója alapján ma már tudjuk, hogy Feketehomok kikötő gazdag negyedeiben ezerféle védelmi mechanizmus létezik. A házőrzőként alkalmazott közönséges szörnyek mellett megjelentek az olyan mágikus teremtmények is, mint a Vízköpő vagy a Ládarém. Ezek mellett még egyre tökéletesebb zárak is óvják a szekrényekben, ládákban, ajtók mögött lapuló értékeket.

VESZÉLYES JIB-JIBEK

A Jib-Jib első látásra egy kétlábon járó szőrgombócnak tűnik - és valóban, az is. Ezek a titokzatos, és valójában félénk teremtmények nem nagyobbak egy káposztafejnél. A széles száj fölött ülő apró, ijedt szemek láttán felmerül az emberben a kérdés: miért használnak egy ilyen bátortalan ki lényt kincsek őrzésére? A válasz roppant egyszerű. Ha valaki találkozott már Jib-Jibbel, soha nem felejti el, milyen borzasztó hangos tud lenni ez a teremtmény. Ordítása nemcsak egyszerűen „borzasztó han-

gos”, de olyan hangos, hogy még a halottak is felébrednek a sírjaikban! A Jib-Jib eredeti élőhelyén, Alsó-Xamen hegyvidékein ez az egyetlen esélye a túlélésre egy olyan teremtménynek, amelynek nincs se karmos mancsa, se éles foga vagy agyara.

Jib-Jibeket te magad is láthatsz a kikötőváros piacán (terítővel vagy takaróval eltakarva a kíváncsi szemek elől), a város előkelőségei azonban egyenesen az Óvilágból hozatják maguknak ezeket a lényeket.

A házőrző Jib-Jib éjszakánként az épület körül bujkál, és éles visítással azonnal tudatja gazdájával, ha olyasvalaki lopakodik be a kertbe, akinek nem kéne. Gazdag kalmárok szerint azért érdemes fiatal Jib-Jibet venni egy idősebb helyett, mert kölyökkorukban ezek a lények valamennyire „idomíthatóak”, meg lehet nekik tanítani, hogy ne féljen a gazdájától - és főleg ne ordítson rá!

A Jib-Jib-vásárlás nem olcsó mulatság, ám az egyszeri beruházás bőven megtérül a későbbiekben, hiszen kitűnően elriasztja a családi ékszerek iránt különös érdeklődést mutató éjszakai vendégeket. Másrészről pedig a Jib-Jib nem igényel sok törődést, és bőven megelégszik a zöldségekből és lédús gyümölcsökből álló koszttal.

Sok kikötői történet szól egy a tolvajról, aki egyik éjszaka belopózott egy gazdag nemes kúriájába. Meg is találta azt a szobát, amiről az a hír járta, hogy oda rejtette el a ház lakója a mesés ékszereit, de nem vette észre az ajtó túloldalára szerelt kalitkát, amiben egy Jib-Jib üldögélt. A tolvaj bedugta a fejét a résnyire nyitott ajtón, hogy megbizonyosodjon arról, nincs e valaki a szobában, amikor... Bizonyára te is kitaláltad már, bátor kalandor, mi történt. A tolvajnak sikerült ugyan elmenekülnie, de örök életére süket maradt a jobb fülére.

A DENEVÉRSZÁRNYAS VÍZKÖPŐ-SZOBROK

A kikötővárosban nincs olyan öreg épület, amelynek oldalába, vagy homlokzatába ne faragtak volna marcona kinézető Vízköpő szobrokat az ügyes kezű mesterek. Ám ezek nem mindig olyan merevek és mozdulatlanok, mint amilyennek gondolná az ember, néhány szobor ugyanis valójában igazi Vízköpő! Az épületek homlokzatán direkt úgy lett kialakítva a helyük, hogy akadályozzák a besurranó tolvajok mozgását, vagy éppen ellenkezőleg: észrevétlenül le tudjanak csapni bárkire, aki megpróbál betörni a házba.

A Vízköpők nagyjából emberméretűek, izmos karjuk és lábuk karmos mancsokban végződik, ronda pofájukból tűhegyes fogak meredeznek elő. Az éles szarvak és a denevérszárnyak csak még félelmetesebbé teszik ezeket az amúgy sem túl barátságos teremtményeket.

Bőrük szürke, mint a gránit, ezért a gyanútlan szemlélődő egyszerű kőszobroknak nézheti őket. A Vízköpők kedvelt és halálos trükkjének is ez az alapja: mozdulatlanul csücsülnek a párkányon, egészen addig, míg leendő áldozatuk elég közel nem kerül hozzájuk, s csak azután csapnak le. Számtalan éjszakai tolvaj és óvatlan kalandozó járt már így pórul!

A Vízköpők kemény ellenfelek, közönséges fegyverrel nem lehet rajtuk sebet ejteni, irtózatos ökölcsapásaikból egy-kettő is elegendő ahhoz, hogy szilánkokra törjön a kardod, vagy a baltád. Ám ők sem legyőzhetetlenek, áldott vagy mágikus fegyverrel végezni lehet velük, no és a tűz is elég hatásos e csúfságok ellen!

FURMÁNYOS LÁDÁK

Még ha a Jib-Jibek és a Vízköpők nem is állítják meg az önjelölt kincsvadászokat, a Csapdamanókkal és a Ládarémekkel (előbbiek apró, goblinszerű teremtmények, míg utóbbiak agresszív, járkáló ládák!) már meggyűlhet a baja a magadfajta kalandornak.

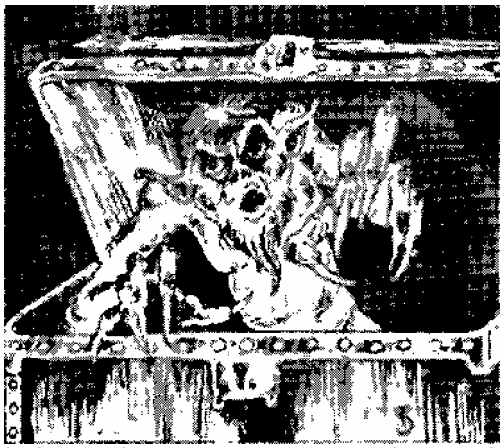
„Belopóztam a sötét szobába, és előhúztam övemből a tolvajszerszámaimat, hogy kinyissam a középső kincsesládát. Ám ebben a pillanatban nekem rontott egy másik láda, irtóztató súlyával ledöntött a földre!!" - A kikötő bármelyik fogadójában hallhatsz ilyen történeteket a kocsmapultot támasztó kezdő (és meglehetősen ittas) gazfickók szájából. Ezek többségében megtörtént esetek, és nem az olcsó lőre hatásának tudhatók be. Bizony, a Ládarémek módszere hasonló a Vízköpőkéhez, élettelen tárgynak tettetik magukat, és csak akkor támadnak, ha a gyanútlan áldozat már úgy érzi, nem fenyegeti semmiféle veszély.

Egy Ládarém váratlanul, rohamozva támad, (négy vaskos lábát meglepően szaporán szedve) s közben óriási szájként csattogtatja hegyes fogakkal kirakott fedelét. Nem különösebben erős ellenfél, ám már maga a Ládarém látványa is lehet annyira sokkoló, hogy örökre elriasszon egy zöldfülű tolvajt az éjszakai betörésektől.

A Ládarém statisztikája nagyban függ a méretétől, de általánosságban az alábbi adatok a mérvadóak:

Ládarém ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6

A Csapdamanók, mint már említettük, némileg mások. Apró, öregemberszerű teremtmények, hosszú karral, karmos, bütykös ujjakkal. Hogy hosszú, hegyes fülük-e az a szerv, amelylyel a talaj legfinomabb rezgéseit is képesek érzékelni, azt senki sem tudja. Mindenesetre ha a Csapdamanó meghallja, hogy valaki a láda (azaz kedvenc odúja) felé közelít, a láda belső falához lapul, amennyire csak tud, Szép csendben megvárja, amíg a kíváncsi ismeretlen felnyitja a láda fedelét. Ekkor visítva kiugrik, és hosszú karmait használva támadásba lendül!



Ha legyőzöl egy ilyen lényt, a búvóhelyéül szolgáló ládában mindenféle értékes (és kevésbé értékes) tárgyakra lelhetsz, a Ládamanók kincsgyűjtő szenvedélye a Sárkányokéhoz hasonló, megtartják a szerencsétlenül járt tolvajok és kalandorok felszerelését. Így nem elképzelhetetlen, hogy ezek között lelsz majd egy bűverejű mágikus tárgyra!

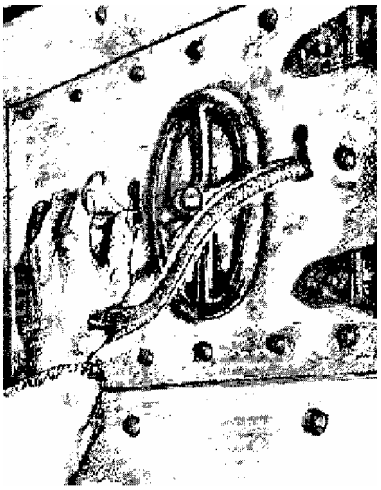
EGYÉB VÉDEKEZÉSI MÓDSZEREK A TOLVAJOK ELLEN

Egy régi allansiai kalandozó-bölcsesség úgy tartja, hogy ha értékes tárgyak lapulnak a zsákodban, akkor vagy gondoskodj megfelelően a védelmükről, vagy azonnal szabadulj meg tőlük! Ha Feketehomok kikötőbe visz az utad, ez mindig jusson eszedbe, mert lehet, hogy mire észbe kapsz, valaki más már régen megszabadított a kincsektől!

A kikötővárosban élő gazdag nemeseknek ettől nem kell tartaniuk, ők megengedhetik maguknak, hogy a legkülönlegesebb zárakkal és lakatokkal szereljék fel az értékeiket rejtő ládákat, jelentősen megnehezítve így éjszakai látogatóik dolgát.

A kezdő tolvajok hajlamosak azt hinni, hogy ha már kijátszották a ház külső védelmét, és bejutottak, az fél siker. Néhány belső akadály (Jib-Jibek ős hasonló kedves meglepetések) semlegesítése után pedig nincs más dolguk, mint kiválasztani egy ígéretesnek tűnő kincsesládát, és a tolvaj szerszámokkal feltörni a zárat, megpiszkálni a lakatot.

De ez korántsem ilyen egyszerű! Egyes zárak és lakatok pont akkor aktiválják védelmi mechanizmusukat, ha valaki a megfelelő kulcs helyett drótokkal próbálja meg kinyitni őket.



Legtöbbször egy apró, ám annál fájdalmasabb villám pattan ki a zárból, és csap az ügyetlen tolvaj karjába (általában 4 Életerő pont veszteséget okozva). Egy igazi haramia természetesen ennyitől még nem fog jajveszékelve elfutni, inkább összeszorított foggal, hősiesen tűrve a fájdalmat keres egy másik - kevésbé veszélyes - ládát.

Hasonlóan fájdalmas meglepetést tartogatnak a kincsvadászok számára azok a zárak amelyekben egy aprócska mérgeskígyó lakik. Amint valaki álkulccsal, vagy egyéb szerszámmal zavarja meg a Zárlakó Kígyó nyugalmát (ez a lény ugyanis magában a zárban él), villámgyorsan előjön, és megharapja az illetőt - általában 4 Életerő pont sebzést okozva.

Azokon a ládákon, amelyeket ilyen csapdákkal szerelnek fel, rendszerint több kulcslyuk is van. Aki a ládában tartja az értékeit, az tudja, melyiket kell használni, aki viszont nem tudja, azt megleckézteti a kicsapódó villám, vagy a váratlanul megjelenő mérgeskígyó.

A KIKÖTŐ VÁROS LEGJELENTŐSEBB KERÜLETEI

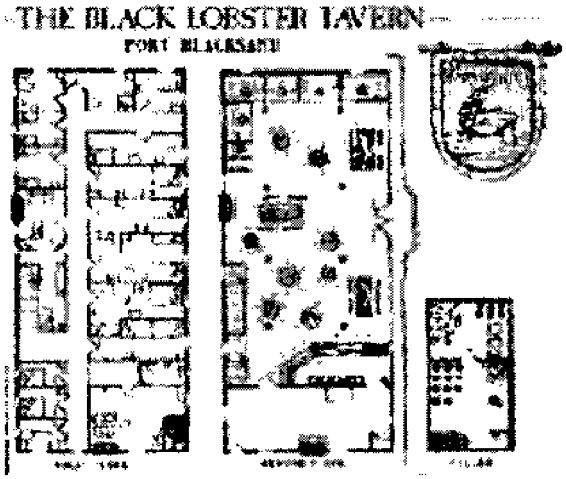
A Kikötőnegyed

A kikötőnegyed a város legöregebb része. Az itteni épületek bizony már akkor is álltak, amikor a Macskahal folyótól délre eső utcákban Orkok, Ogrék, és más Káosz-teremtmények kegyetlen harcokat vívtak Carsepolis védői ellen. Az ostromló seregek ugyan valamiért megkímélték a kikötőt, de a későbbi évszázadok alatt bizony az itteni házak felett is eljárt az idő. Mostanra már ezek váltak a legviharvertebb roskadozó építményekké az egész kikötővárosban, felső szintjeik életveszélyesen csüngenek alá, elzárva az összes fényt a macskaköves utcáktól. A környék természetesen nem a gazdagságáról, inkább a veszélyes csapszékeiről híres.

A RAK RAKPART

A negyed legjellegzetesebb és legfontosabb része, a kikötői élet központja. Az év minden egyes napján legalább féltucat új hajó köt ki a itt, a világ minden tájáról. Egy részük a Macskahal folyón felfelé megy tovább Fang és Zengis irányába; de innen futnak ki azok a tengerjáró bárkák is, amelyek a távoli kontinensekre Viszik áruikat és a kalandvágyó utasaikat.

Így fest a kikötő nappal. Éjszaka azonban minden jóérzésű kapitány visszavonul embereivel együtt a hajójára, hogy ki-ki a megszokott függőágyában hajtsa álomra a fejét. Ők ismerik Feketehomok kikötő rossz hírét, nem keresik maguknak a bajt. Tudják jól, hogy aki idegen matrózokkal cimborál a kikötői lebujokban, az másnap könnyen lehet, hogy egy sötét kapualjban, vagy egy elhagyatott sikátorban ébred fel, minden pénze hiányzik, és a hajója nagy valószínűséggel már régen elhagyta a Tolvajok Városát.



Veszélyes környék ez. Aki éjszaka egyedül rója az utcákat és nem egy ivóban mulat az vagy valami rosszban sántikál, vagy a Városi Őrség tagja (Egyik rosszabb, mint a másik a magadfajta megfáradt utazó számára, aki csak éjszakai szállást keres)!

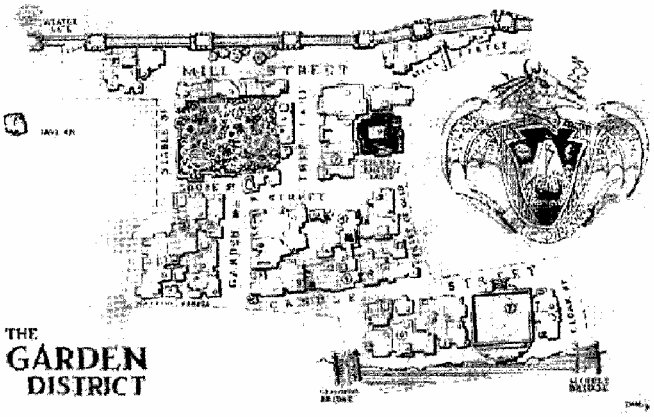
A Fekete Rák csaposa a legtöbbször félrészeg Fialron Allierté, aki a bácsikája távollétében vezeti a

fogadót. A nagybácsi, Guidon Allierté gyakran hagyja magára a Fekete Rákot, mert még két kocsmája van Rimonban, három másik pedig Halakban, lejjebb a dél-allansiai partok mentén.

Természetesen nem a Fekete Rák az egyetlen fogadó a Tolvajok Városában. A többi hírhedt kocsmáról, és a kikötőváros nyújtotta egyéb szórakozási lehetőségekről egy későbbi fejezetben olvashatsz majd.

A Közkertek és környéke

A Rák rakparttól távolodva a kikötő keskeny, kanyargós utcái hirtelen kiszélesednek, még bentebb pedig már nem is lehet érezni annyira a tenger illatát és a mindent átható halbűzt. Sőt, egyáltalán nem terjeng semmilyen kellemetlen szag a levegőben! Takaros, kétszintes házak, vesznek körül egy szemmel láthatóan rendszeresen gondozott parkot. Ez is Feketehomok kikötő része lenne? Úgy ám! És nem is akármilyen hely, ez a város gazdag negyedeinek egyike. Az itteni lakóházak alsó szintjeit nem arrogáns boltosok sajátították ki, hanem művészek, zenészek rendezkedtek be, Saját elképzeléseik alapján kialakítva a hangversenytermeket, alkotószobákat, képtárakat. Az emeleteken valaha a város módosabb polgárai éltek, mostanra viszont már az előkelő udvari méltóságok és más palotabeli tisztségviselők szerezték meg távoli rokonaik számára a szobákat, természetesen a giccses, hivalkodó berendezési tárgyakkal együtt.



A kerület büszkesége egy gondozott park. Néhány fáját még Valentis báró parancsára ültették a messzeföldről, és drága pénzen Feketehomok kikötőbe hozatott gnóm kertészek. A báró kedvenc unokaöccse nem bírta a palota levegőjét, a város szívében szeretett volna inkább lakni, egy hatalmas kerttel körbevett előkelő kúriában. Néhány városi öregember viszont teljesen másként emlékszik vissza a nagyszabású építkezésekre. Szerintük Valentis báró, mikor már az egyre gyakrabban visszatérő kalózok miatt inogni kezdett a trónja, felépíttetett gyűlölt rokonának egy impozáns kastélyt, a kikötőhöz közel. Úgy okoskodott, hogy a tenger felől közeledő fosztogatók így talán nem jutnak el a város keleti felében fekvő palotához, hiszen megelégszenek az unokaöcs hivalkodó otthonában felhalmozott kincsekkel. Egy darabig működött is az ördögi terv, ám a városra szemet vetett egy legendás kalóz - Azzur.

Azzur a város elfoglalásakor elsőként Valentis báró unokaöccsét ölte meg, a kastélyt pedig porig égette, ám a kert egy részét senkinek sem engedte elpusztítani. Azzur külsője rémisztő, bensője velejéig gonosz, ám érzései még egy ilyen hitvány alaknak is lehetnek. Volt ugyanis egy nagy szenvedélye: az egzotikus növények!

PALOTAKERTBŐL KÖZKERT

Azzur tehát épségben meghagyta a lerombolt kúria kertjét. Mostanság ez ad otthont ritka virágokból álló gyűjteményének, melyet 1 Aranytallér fejében bárki megcsodálhat. Azzur roppant büszke növényeire, számukat folyamatosan gyarapítja. Mesebeli összegeket hajlandó néha fizetni egy-egy olyan virágért, ami csak egy távoli földrész eldugott sarkában honos.

A parkot sok-sok ösvény szeli át, némelyiken maga Azzur szokott büszkén lépdelni, amikor gyűjteményében gyönyörködik. Mivel seregnyi különleges Virág látható itt, a kikötőváros ura mágikus védelemmel vigyázza valamennyit, nehogy valakinek kedve támadjon leszakítani akár egyet is. A biztonsági óvintézkedéseket Azzur személyesen felügyelte, nem egy díszes cserépben ő maga helyezte cl a legnagyobb óvatossággal a virágot. Az ügyeskezű gnóm kertészek minden dísznövény körül egy-egy apró tisztást alakítottak ki, melyet - hol alacsony, hol magas - ám mindig gondosan ápolt sövény szegélyez. (Érdekes módon a bokrok némelyike állatformájú...)

A gyűjtemény legértékesebb egyede a Fekete Lótusz - Azzur büszkesége. Ha valaki netán arra vetemedne, hogy megrongálja az uralkodó kedvenc virágának cserépedényét - ne adj isten még ki is szakítaná a törékeny növényt a földből - rögvest beindul a mágikus védelem. A három legközelebbi

állatformájú bokor - egy oroszlán, egy tigris és egy leopárd - megelevenedik! E mágia mozgatta teremtmények - a Levélvadak - aztán dühöngve vetik rá magukat áldozatukra.

Levélvadak ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

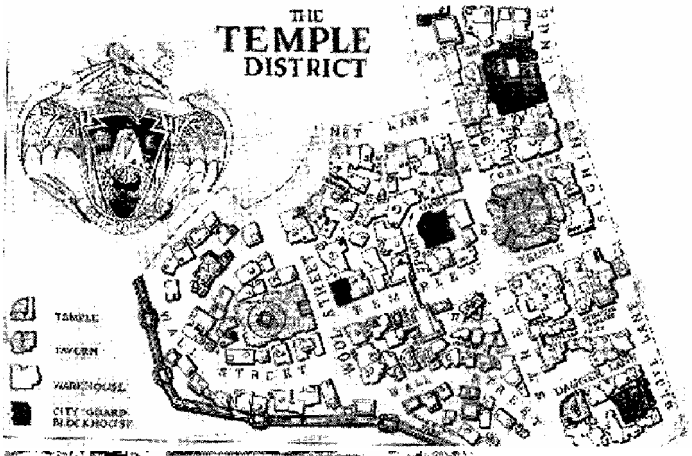
Amint végeztek a meggondolatlan virágtolvajjal, szépen visszamennek a helyükre, és ismét állatformájúra nyírt bokrok lesznek.

A Templom-negyed

Feketehomok kikötőben a hasonló foglalkozású mesteremberek összetartanak - és ez alatt nem azt kell érteni, hogy minden nap együtt iszogatnak a kocsmában, vagy egyforma silány árut próbálnak a vevőikre sózni. A fegyver- és páncélkovácsok műhelyei például mind a Templom-negyedben találhatóak, a Kések utcájában, a Vadászkés sikátorban vagy a Tőr köz környékén.

Ez a fajta „városrendezési elv” természetesen nem a fegyverkovácsok találmánya, mér az ősi Carsepolisban is létezett a Templom-negyed, azaz egy olyan része a városnak, ahol a többi kerülethez képest sokkal több oltár, kegyhely, és templom található. Feketehomok kikötőben a Templom utca mentén sorakoznak a halhatatlanok szentélyei. A többi koszos, macskaköves utcához képest ez jóval szélesebb, és tisztább, nem csoda, hogy az embereknek sokkal kellemesebb - és biztonságosabb - érzés itt sétálgatni, mint mondjuk a Kikötőnegyed sikátoraiban, vagy a hírhedt Hurok környékén.

Feketehomok kikötő lakói öt istenséghez fohászkodnak. Az első Dalgalla, a Szent Ember. Az ő állhatatos munkájának köszönhető, hogy a carsepolisi romok helyén ma ismét virágzó város áll - bár egyesek szerint Dalgalla minden volt, csak szentéletű nem, hiszen egyike volt a régi idők legkegyetlenebb rablóvezéreinek!



Solinthar a tengerészek védőistene. Hozzá főleg a tengereken fosztogató kalózok asszonyai imádkoznak, hogy férjeik - akik nem valami buzgó hívők - ne igyanak annyit, hogy részegen véletlenül tengerbe zuhanjanak az árbockosárból.

Fourgát, a büszkeség istenét Feketehomok kikötőben bosszúálló istenségként ábrázolják, aki súlyos elégtételt vesz magának a túlontúl büszke embereken. Papjai hosszú és unalmas prédikációkban hangoztatják, hogy a büszkeségnek belülről kell jönnie, és sohasem szabad arroganciával, színleléssel, nagyképűséggel párosulnia - mégis úgy látszik, a Tolvajok Városában igen kevés ember fogadja meg eme intő szavakat.

Sukh a vihar istene, őt vad kedélyéről ismerik és rettegik az itteni népek. Feketehomok kikötő összes gonosz teremtménye hozzá imádkozik, ideértve a félelmetes Életrablókat is. A salamonisi teológusok furcsállják is ezt, hiszen Sukh a Mennyei Tanács tagja, voltaképpen tehát a Jók védelmezője, ám eddig még egyikük sem vette a bátorságot ahhoz, hogy felvilágosítsa a kikötő gonosz lakóit hitbéli tévedésükről.

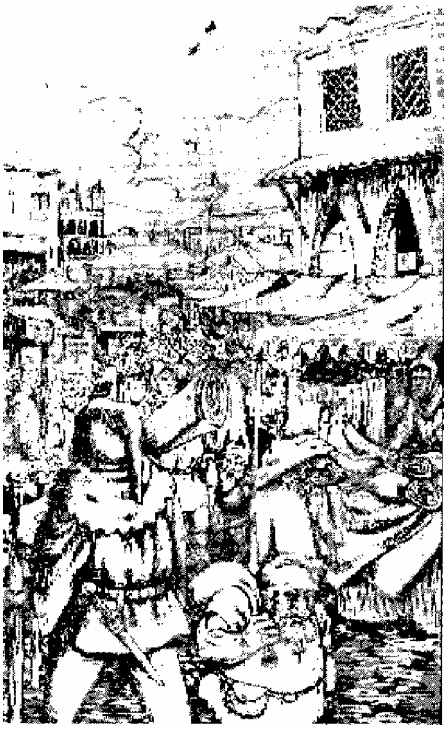
Az ötödik Halhatatlan nevét, Kukulakét csak az Azzurnak hűséget esküdött talpnyalók vehetik szájukra, nekik viszont mindig kötelező megjelenniük a palota belső templomában, a Szent Ember vezette szertartásokon. A kbuli Viharisten imádatát természetesen maga Azzur rendelte el követői számára.

A Tolvajok Városában tehát négy istennek van templom emelve, ami nem valami sok. Azért mindig vigyázz arra, mikor melyikbe látogatsz el mit sem sejtve, mert némelyik

vallás papjai nem szeretik, ha a szertartás előkészületei közben valaki csak úgy besétál a templomukba. Különösen igaz ez azokra a titkos szektákra, amelyeknek tagjai elhagyatott házakban, régi alagutakban rendezik be a Gonosz templomát! Könnyen előfordulhat, hogy ha betévedsz egy ilyen helyre, csak kemény harcok árán tudsz visszajutni az utcára!

Első Pap	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 5
Második Pap	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6
Harmadik pap	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 5

Egy egyszerű pap nem lehet komoly ellenfél egy magadfajta kalandozó számára, de egy titkos földalatti templomban biztosan nem csak egy-két ministráns lézeng, bizonyára vannak képzettebb fegyverforgatóik is. Ilyen lehet például maga a Sötét Főpap, vele már tényleg meggyűlhet a bajod! A Főpapok könnyen felismerhetőek, az ő palástjuk messze a legszebb és legdíszesebb mind közül - bár ki-ki döntse el magának, mennyire találja szépnek a különféle ördögi szimbólumokat. Sajnos a Főpapok nemcsak a ruhájukban, de a kardforgató tudományukban is különböznek a többi hívőtől, mesterien használják éles pengéiket. Legtöbbjük pedig olyan nagy hatalommal rendelkezik, amellyel már démoni teremtményeket is képes megidézni - ez jelentősen rontja a rájuk törő izgága harcosok esélyét.



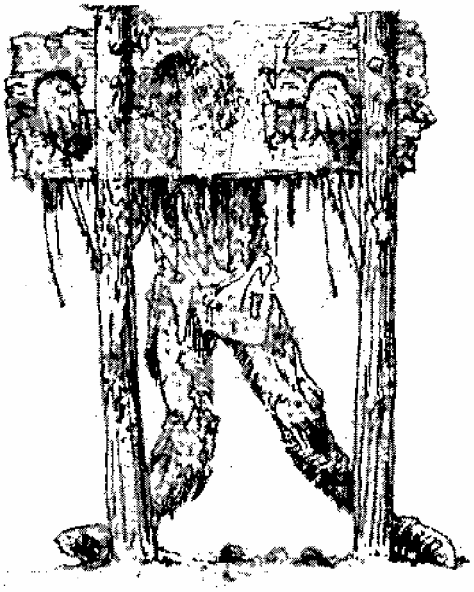
Sötét Főpap	ÜGYESSÉG 12	ÉLETERŐ 17

A Piactér és a Hurok

Feketehomok kikötő piactere nem mindennapi hely. Csak pár utcasaroknyira van attól a helytől, amit mindenki „a Hurok” néven emleget. Ez Feketehomok kikötő züllött szíve, a romlás és a bűn szinte megremegteti a levegőt. Talán nem véletlen, hogy ez a kerület ad otthont a Tolvajok Céhének, bár ezt csak kevesen tudják, a nagyhatalmú szervezet a legnagyobb titokban működik. A környék meglehetősen baljóslatú, főleg vihar idején, amikor a süvítő szél végigsöpör a Híd utca látszólag üresen álló házai között. De nem is kell viharnak tombolnia ahhoz, hogy az egyedül kószáló idegen félni kezdjen itt, elég csak látnia a sikátorokban és kapualjakban összeverődött csoportok rosszarcú tagjait, akik szúrós szemekkel méregetnek minden arra járót. Vizslató tekintetük elől senki sem menekülhet! Ám a legtöbb ember a Tolvajok Városában, legyen minden hájjal megkent gazfickó, vagy egyszerű polgár, elvetődik erre. A főtéren van ugyanis a piac.

VÁSÁRI MINDENNAPOK

A Piac téren a hét minden napján árusok százai pakolják ki portékájukat, ám a városi törvények miatt szinte sohasem ugyanazok adnak-vesznek itt, mint akik az előző napon. Újabban az is szabályozva van, hogy a vándorkereskedőknek mikor mit szabad árulniuk, így külön megvan a vásári napja a lábasjószágoknak, a különleges állatoknak, és az olyan ritka dolgoknak is, mint a selyem vagy a fűszer. A piac központjában viszont, ahol a legnagyobb a forgatag, ezek a szabályok nem érvényesek. Az itteni árusoknak állandó helyük, saját bódéjuk van, nekik nem kell összepakolniuk minden este. A többi árusnak viszont még naplemente előtt el kell hagynia a várost, minden vásár végén.



ÉLET A PIACTÉREN

Feketehomok kikötő piacán az üzletelés minden törvényes és törvénytelen formája jelen van. A kalaptól a csizmáig, a tőrtől a vassisakig, a süteményektől a gyilkos mérgekig, Szinte minden kapható. Minden eladó - feltéve, ha jól megfizetik az árát! A piactéren ezen kívül kiváló szórakozásra nyílik lehetősége mind az ittenieknek, mind az átutazóban lévőknek.

Kobzosok, vándorszínészek, kóbor költők, tűznyelők és szemfényvesztők szórakoztatják a közönséget, de látni medvetáncoltatókat, sőt erőembereket is - ellenük akár ki is állhatsz egy barátságos pofozkodásra.

A piactér közepén egy, faemelvény áll, a tetején hat kalodával. Általában két-három rabot tartanak itt fogva, de megesik, hogy mind a hat kalodába kerül valaki. Legtöbbjük nem követett el semmi halálos bűnt, csupán csirkét vagy almát lopott a piacon. Ha mondjuk megöltek volna valakit, azért sokkal súlyosabb büntetést kaptak volna. Így viszont a népnek is megvan a maga öröme, amikor záptojással és paradicsommal dobálhatja meg ezeket a szerencsétleneket. Van néhány elvetemült árus és utcagyerek, akik még ebből is megpróbálnak hasznot húzni, és 1 Ezüsttallért is képesek elkérni egy zacskó dobálni való rothadt zöldségért. De vigyázz, lehet, hogy amíg te önfeledten hajigálod a kalodák foglyait, addig valami csibész pont a te erszényedet emeli el!

Nem messze a kalodáktól különféle sátrak állnak, ahol mindenféle szerencsejátékot lehet játszani, vagy ügyességet, erőnlétet próbára tevő küzdelmeken lehet részt venni. A nemes egyszerűséggel csak „Üsd ki!” néven emlegetett játék is egy terebélyes ponyva alatt zajlik, ami mindig tele van ordítozó, kiabáló alakokkal, akik fogadásokat kötnek, vagy biztatják kedvenceiket. A játék lényege az, hogy a tömegből egy-egy vállalkozó kedvű egyénnek meg kell küzdenie a házi bajnokkal, de a párviadalt tüskés bőrkesztyűkkel kell megvívni!

Aki elsőként üti ki a másikat, az győz, ha ráadásul még fogadott is Saját magára a házigazdáknál, akkor a tripláját nyeri meg a feltett pénznek! A jelenlegi bajnok évek óta egy jól megtermett Holdkő Dombok-béli Ogre.

A TOLVAJOK CÉHE

Feketehomok kikötőben a legtöbb tolvaj már sihederkorában megkezdi a szakma fortélyainak elsajátítását. A sikátorokban lődörgő utca- gyerekeket szervezett rablóbandák karolják fel, ám az ottani mentorok nem valami Ügyes tolvajok, ezért a suhancok taníttatását is igen sajátos módszerekkel oldják meg. Ilyen például az, amikor egy-egy idősebb zsebtolvaj vezetésével kis csoportokban kimennek a piactérre, az öregek megmutatnak néhány alapvető trükköt, vagy ügyes kézmozdulatot, de semmi többet. A kölykök boldoguljanak, ahogy tudnak. A legügyesebbeket aztán megint összegyűjtik, a legügyetlenebbeket pedig a Városi Őrség gyűjti be. Az ígéretesnek tűnő suhancokkal aztán egy szerződést íratnak alá, melyet a vérükkel kell megpecsételniük. Sajnos a fiatalok sokszor nem is tudják, hogy eme aktussal egész életükre a Tolvajcéh vezetőihez láncolják magukat!

A leendő tolvajok, ha elérik a felnőttkort, ki kell, hogy álljanak egy iszonyú nehéz feladatokból álló próbát. Ez egyfajta „beavatási szertartás”, aki itt megfelel, annak már megvan a biztos helye az alvilág hierarchiájának legalján. Természetesen a próbák közben számtalan tolvajjelölt elbukik. Ki tudja, lehet, hogy ők járnak jobban - már ami a szabad életet illeti, hiszen aki szabadúszó tolvajként keresztezi a Klán kifürkészhetetlen útjait, az nagyon könnyen megütheti a bokáját. Mindenesetre ha valaki a Tolvajok Céhének teljes jogú tagjává vált, az már nem cselekedhet felelőtlenül, szigorú klánszabályzat köti a kezét, és feltétlen hűséggel tartozik mind a Céhmester, mind annak legbizalmasabb emberei felé.

A kikötői tolvajklán feje csak látszólag a Céhmester. Ő is szigorú számadással tartozik egy öt mester-tolvajból álló csoportnak, akik közül egy Vasököl nevezetű tolvaj igen nagy alvilági hírnévre tett már szert. A közszájon forgó Vulpin és Ronnik nevek is valószínűleg egy olyan híresebb személyt takarnak, aki a besurranás mestere, de szereti ellentmondásba keverni volt és leendő áldozatait, ezért városszerte álhíreket terjeszt magáról. Ennek az öt gazfickónak ugyan messzire elér a keze, de mindenkor alá kell vetni magukat a rangban felettük álló Mesteri Hármak szeszélyeinek. Róluk semmit sem tudni, bár egyes találgatások szerint egyikük egy ördögi nőszemély. Állítólag még a Mesteri Hármakat is irányítja valaki a háttérből, a Bábjátékos, aki egy kegyetlen stratéga. Róla még Azzur nagyúr kémei sem tudtak semmit kideríteni. Lehet, hogy azért nem, mert a Bábjátékos nem más, mint maga Azzur nagyúr? Talán. Bár egyesek inkább arra tippelnek, hogy a Bábjátékos egy néhai tolvajfejedelem, akivel évtizedekkel ezelőtt sem a rivális tolvajhercegek, sem a kalózkapitányok, sem Valentis báró nem tudott annakidején végleg leszámolni.

Az ismeretlenség homályába burkolózó titkos vezetők ellenére a Tolvajok Céhe jó kapcsolatokat ápol Azzur nagyúrral és udvartartásával. A viszonyuk nem volt mindig ilyen felhőtlen, réges-régen

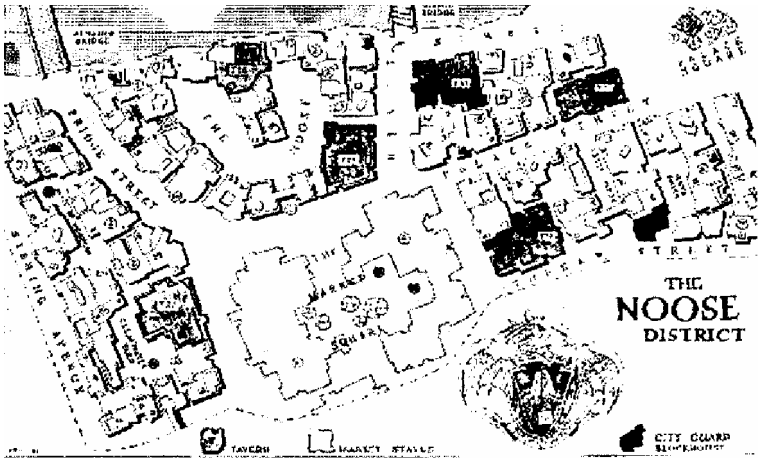
történt, hogy a Tolvajklán egyes körei kidolgozták minden idők leghajmeresztőbb tervét: ki akarták rabolni Azzur kincstárát! Természetesen nem sikerült nekik, de olyan mélyre sikerült bejutniuk a palotába, amire sem azelőtt, sem a későbbiekben nem volt példa. Azzur kémei révén végig tisztában volt a készülő tervekkel, mégis meglepődött akkor, amikor a tolvajok sorra hatástalanították a legravaszabb csapdákat, megölték a palotában szabadon eresztett rettenetes szörnyeket. Azzur tisztelni kezdte ezeket a vakmerő tolvajokat és egy kicsit meg is ijedt tőlük. Gyorsan elűzte őket a palotájából, majd mint aki semmit sem tud az történtekről egyességet kötött velük. Így Feketehomok kikötő Tolvajcéhe is Azzur bábujává vált egy ördögi sakkjátszmában.

A Tolvajok Céhe két másik Feketehomok kikötőben tevékenykedő alvilági szervezettel is kapcsolatban áll. Az egyik az Orgyilkosok Testvérisége. Az ő szolgálataikra gyakran van szüksége a tolvajoknak. A másik csoport a Kolduslán. Ok is hasznos segítőtársak, hiszen a sikátorok lakói a Tolvajok Céhének szemei és fülei, akik állandó kapcsolatban vannak az utcán történt eseményekkel, lévén ott tengetik mindennapjaikat. A koldusok vezetője Feketehomok kikötő Főkoldusa, ám a koldusok igazi ura a messzi Khul kontinensén élő Koldus-király, aki Shakuru városából vezet rabló-hadjáratokat az ottani népek búzamezői ás élelmiszerraktárai ellen. A kéregetők hajlamosak Nyomorult Holgar király székhelyét a Koldusok Városaként emlegetni, ám Shakuru valójában nem több egy nagy, patkányok lakta törmelékkupacnál, amely ha egyik nap összedől, másnapra a helybeliek újjáépítik. Aki nem csak a száját, de a fülét is nyitva tartja a kocsmában, az hallhat olyan pletykákat, miszerint az utóbbi időben egyre több a koldus a kikötő utcáin. Ezzel még alapvetően nem lenne baj, ám nemcsak az utcákon, de a város csatornarendszerében is lépten-nyomon beléjük botlik az ember (hogy ki milyen céllal járja a város alatti szennyelvezető rendszert, az most mellékes). Néhányan azt is látták, hogy a koldusok valamiféle szentélyt építenek a mélyben, talán a Dögvész ás a Rothadás istenének. Bogarakat ás patkányokat is tenyésztenek odalenn, amelyek irtózatos betegségeket terjesztenek a városban.

A HUROK

A „Hurok” nem más, mint Feketehomok kikötő leglátogatottabb szórakozó negyede, ahol egymást érik a játékbarlangok, kocsmák, ás fogadók. Ám ezek - a mindenféle rosszindulatú híresztelések ellenére semmiben sem különböznek a kikötőváros más részeiben találhatóktól, a Tolvajok Városában

minden efféle hely egyformán veszélyes! A következő fejezetből bátor kalandor, te is megtudhatod, hogy miért.



KOCSMÁK ÉS FOGADÓK FEKETEHOMOK KIKÖTŐBEN

Rögtön az elején érdemes tisztázni, a fogadó és a kocsma valójában két különböző dolog! A kocsmában mindig kaphatsz egy italt, alkalmanként némi ételhez és szórakozáshoz juthatsz. Egy fogadóban viszont eltöltheted az éjszakát, bekötheted a lovadat az istállóba, és ehetsz-ihatsz is. Ha úton vagy, egészen biztosan szükséged lesz a fogadók szolgáltatásaira, de néha jól esik egy kocsmába is betérni.

Különösen igaz ez Feketehomok kikötő italméréseire, ahol esténként a legkülönfélébb társaság jön össze. Pletykákat és híreket cserélnek, történeteket mesélnek, legendákat elevenítenek fel, de a Tolvajok Városában még az sem kizárt, hogy akaratlanul is fültanúja leszel a helyi tolvajok következő „nagy dobására” vonatkozó terveknek!

Feketehomok kikötő néhány kocsmájában sajátos a nyitvatartási idő. A kocsmatulajdonosok abban reménykednek, hogy a polgárok dolgozni fognak napközben, ahelyett, hogy a kocsmában üldögélnének és iszogatnának. Így aztán nagyon sok vendég többet iszik az esti záróráig, mint amennyit egyébként - előre elfogyasztva a következő napi alkoholmenynyiséget - így másnap a munkája fabatkát sem ér. Tipikusan ilyenek a „Boszorkány és Béka” nevű kikötői kocsma vendégei.

Ami a fogadókat illeti, kétféle létezik Feketehomok kikötőben. Az elsőben a helybéli mesterek és a kóbor kalandorok szállhatnak meg, egyszóval olyasvalakik, akik jobban szeretnek fogadóban lakni, mint hogy saját lakást vegyenek vagy béreljenek (Egy olyan tettre kész, és bátor hős, mint amilyen Te is vagy, soha nem állapodna meg egy helyen hosszú időre!). Ilyen fogadókat találni a kikötőben, Végig a dokkok mentén. Ezek átmeneti szállást nyújtanak a hajók legénységének, ahol akár még függő- ágyakat is lehet kémi a normális ágy helyett, és tengerész módra főzött, méregerős grogot a sör helyett! A „Fekete Rák” pontosan ilyen hely.

A fogadók másik típusa a város szélén áll, közel a városkapuhoz. Vendégeik főleg utazók, akik a városba jönnek, vagy éppen hamarosan távoznak onnan. Feketehomok kikötőben ilyen a „Minotaurosz fogadó”.

A Hurok-béli Fogfájós Sárkány, a mindennapos tömegverekedések helyszíne

Ha kikötőbéli utazásod során egyszer a Hurokban jársz, feltétlenül ugorj be egy italra a Fogfájós Sárkányba! Ez egy teljesen hétköznapi fogadó - mármint abban az értelemben, hogy nem tartozik az olyan hírhedt helyek közé, mint amilyen a Malac és Béka, vagy a Fekete Rák. Mindazonáltal, ha belépsz az ivóba, ne jóságos szerzetesekre és megfáradt öregurakra számíts, bizony ez a hely is tele van útonállókkal és haramiákkal. Igaz Ugyan, hogy egyikük sem hírhedt zsivány, de ugyanúgy viselkednek, mint bármelyik másik gazfickó a kikötővárosi kocsmákban: szünet nélkül kártyáznak, kockáz-

nak, dicsekszenek egymásnak, nagy hanggal vitatkoznak, és hihetetlen mennyiségű bűzös sört vedelnek. Ez tehát az a fajta tipikus törzsközönség, akiket szinte minden fogadóban és kocsmában látni. Am bentebb főleg a sötét sarkokban - már sokkal vegyesebb és sokkalta veszélyesebb a társaság. Nem ritka, hogy egy-egy asztalnál Fél-orkok ülnek, vagy Goblinok próbálnak úgy helyezkedni, hogy kerüljék a feltűnést. De a félhomályban levő asztalokat kedvelik a környező sikátorok kevésbé hangos, rosszarcú gonosztevői is. Veszélyes alakok ezek, pár rézgaras miatt képesek tőrt szúrni a lapockáid közé! Jól Vigyázz hát velük, igyekezz feltűnésmentesen te is figyelni őket, és soha ne fordíts nekik hátat! Annak, aki először jár a Fogfájós Sárkányban nagyon vigyáznia kell, minden mozdulatát árgus tekintetek követik. Egy kocsmai verekedés kirobbanásához (aminek az esélye a vegyes törzsközönség és a lappangó indulatok miatt mindig a levegőben lóg) elég csak rossz helyre ülnie vagy néznie!

HASZNOS TUDNIVALÓK
KOCSMAI VEREKEDÉS ESETÉRE

Ha már kirobbant a verekedés, ne bánkódj! A Fogfájós Sárkányban az ilyen esetekben szükséges felszerelés (söröskorsó, székláb, stb.) bőségesen a rendelkezésedre áll, végszükség esetén pedig a Goblin fizetővendégeket is neki lehet vágni valakinek! Igyekezz mindig te ütni elsőnek, és még azelőtt tűnj el a helyszínről, mielőtt odaérne a Városi Őrség!

Kocsmai kötekedők ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

A kirobbanó kocsmai verekedésbe természetesen mindenki beszáll, különösen a helyi keménylegényeknek jó alkalom ez a pofonosztásra. Megint mások a keletkezett zűrzavart használják ki arra, hogy pénzt és italt raboljanak maguknak, ám ha a javak eredeti tulajdonosa észrevenné őket, netán még sérelmezné is, amit csinálnak rövid úton végeznek az okvetetlenkedővel. Lecsúszott, féligmeddig őrült nincstelenek ezek, akik már odáig süllyedtek, hogy a saját nagyanyjukat is megölnék, ha az egy korsó sört szorongatna a kezében, vagy pár koszos rézpénz lapulna a köténye alatt!

Akármi motiválja is az embereket (és a többi teremtményt) a verekedés alatt, azonnal abbahagyják egymás ütlegelését, ha időközben befut a bír: „Közeleg a Városi Őrség!” Az ivó egy szempillantás alatt kiürül, te pedig könnyen lehet, hogy Azzur börtöneiben végzed!

A FOGFÁJÓS SÁRKÁNY LEGENDÁS CSAPOSA

A fogadó tulajdonosa Gregor, egy mosolygós, vidám fickó, talán kicsit könnyelmű is. Azelőtt matrózként szolgált egy bárkán, nincs olyan kikötő, ahol ne járt volna, és azt beszélik, mindegyikben csináltatott magának egy színes tetoválást! Mióta Saját kocsmája van a Tolvajok Városában, kedvenc időtöltései közé tartozik az új jövevények szórakoztatása, hosszasan mesél nekik a „Titán messzi tájain átélt kalandokról”. Barátai és gyakori vendégei számtalanszor végighallgatták már ezeket a történeteket, amelyek annak ellenére, hogy valószínűleg kitalációk, és részleteikben is sűrűn változnak, néha felettébb szórakoztatóak tudnak lenni. Érdemes egyszer végighallgatnod egyet, persze csak ha lesz hozzá kedved, no meg elég idődd! Gregor mindig ámulatba ejti a hallgatóságát, főleg az olyan hatásos mondataival, mint amilyenek ezek is: „...ezt a kacatot még Analand gyepűin kóborolva szereztem!” vagy „.. ez egy réges-régi história, még azelőtt történt velem, hogy megérkeztem volna Khul kontinensére!”

Ám ha sietős a dolgod, sose várd meg, ifjú kalandor, hogy Gregor megkérdezze tőled: „Hát azt meséltem-e már, amikor...“ Ilyenkor mondd azt, hogy még meg kell látogatnod a beteg nagynénédet a Kikötőnegyedben - és villámgyorsan rohanj ki a Fogfájás Sárkányból!

Egyéb, látogatásra érdemes helyek

Feketehomok kikötőben természetesen még számtalan másik fogadó ás kocsma van. Az árak, az odajáró emberek ás az Aranytallérjaidért nyújtott szolgáltatások természetesen mindenhol mások. Álljon itt egy lista a Tolvajok Városának összes fogadójáról ás kocsmájáról, melyet a könnyebb tájékozódás végett kerületekre lebontva közlünk.

Kikötőnegyed Hablány sörözö
Boszorkány és Béka (kocsma)
Gashanka tavernája

	Valentis Méregpohara (fogadó)
	Fogadó az Otromba Goblinhoz
	Fekete Rák Fogadó
	Kicsorbult Tőr (kocsma)
Közkertek	Ezüst Érme (kocsma)
Hóhér tere és környéke	A Sörköpő Vízköpő
	Törött Lámpás Borozó
	Korcsma a Négyágú Kereszteződésben
	A Kézből Etetett Patkány Korcsmája
	Varag Kitűnő Sörháza
	Hét Csillag Fogadó
	Curifix és a Kismacska (kiskocsma)
	Fejetlen Troll Fogadó
	Fogadó a Kacagó Favágóhoz
Halpiac	Fogadó az Iszákos halászhoz
	Osric Pálinkafőzdéje
	Fogadó a Csöndes Őrszemhez
	Fogadó a Kalózok Szelleméhez
	Pipa úr Hírös Italmérése
	Malac és Béka (kocsma)
Templomnegyed	A Tű Foka (kocsma)
	Ficánkoló Aranyhal (kocsma)
	Esküdtszéki Sörház
A Hurok	Fogadó az Összekuszált Rejtvényhez
	Kecses Ujjak Kocsmája
	Fogfájós Sárkány Fogadó
	Feret és a Víg Patkányok (kocsma)
	A Király Levágott Ujjai (kocsma)
	Új Fogadó
Előkelő negyed	A Suszter Inasa (kocsma)
	A Foltos Kutya kocsmája
	Anfret Tavernája, Minotaurosz Fogadó
	Lyuk a Falban (kocsma)
	Az Udvari Bolond Kocsmája

Szórakozási lehetőségek

A sörözőkben és kocsmákban népszerűek a szerencsejátékok. Sokféle létezik belőlük úgy tűnik, mintha Titán minden városában mást és mást játszanának. itt három kitűnő játékról olvashatsz, amelyet minden hazárdjátékos ismer Feketehomok kikötőben. Talán túl egyszerű játékok ezek, de biztosan te is megtalálod majd a magad kedvencét, ha már kellőképpen megismerted már a Tolvajok Városát, és lakóit.

Tíz-tíz. Egy 64 kockára osztott falra akasztható táblának mindegyik kockájában egy-egy szám áh, egytől kilencig. A mezők egyik fele fehér, a másik fekete. Minden játékos dob egy apró dobónyíllal. A fekete mezőkön pluszban, a fehéreken mínuszban számítanak a pontok. Az győz, aki vagy plusz 10, vagy mínusz 10 pontot gyűjt össze. Ezt a játékot sokan játsszák Feketehomok kikötőben, de igazán Analand vidékein és Vaskövesden népszerű.

Kilencujj: A játék egyszerű, de kellő ügyességet igényel. Legalább egy percig kell egy tőrrel az asztalon szétterített ujjaid közé szurkálnod, egyre gyorsabban és gyorsabban. Ha egyszer is megsebzed magad, vesztettél. Ezt a játékot fogadások és tétek nélkül, puszta virtusból is szokták játszani.

A Hat Kés Próbája: Ez a játék a legtöbb civilizált városban tiltott - a gyakori halálesetek miatt. Feketehomok kikötőben viszont igen elterjedt. A résztvevők körülülnek egy asztalt, amin hat teljesen egyforma tőr hever. Ezekből azonban csak egy éles, a többi ötnek viszszahúzható pengéje van. A játékosok sorra következnek egymás után. Az, akinek éppen a köre van, ki kell hogy válasszon egyet a tőrök közül, és a saját karjába vagy lábába kell döfnie (a legelvetemül-

tebbek a szívük tájékára szúrnak). Ha a penge nem okoz sebet, vissza kell tenni az asztalra, és meg kell változtatni a kések sorrendjét. Ha a penge igazi volt, az könnyen a halálát is jelentheti az illetőnek! A játék addig megy, amíg valaki meg nem hal a játékosok közül. A hat kés próbája nézőként nagyon izgalmas lehet, játékosként viszont már nem annyira az. Habár ki tudja, egyesek ugyanis nem is az elnyerhető hihetetlen összegekért, hanem magáért a feszültségért, a veszély és a Halál érinthető közelsége miatt játsszák ezt a játékot!

HÍRES JÁTÉKBARLANGOK A KIKÖTŐVÁROSBAN

Feketehomok kikötő megrögzött szerencsejátékosai természetesen nem csak a fogadókban ás a tavernákban hódolhatnak szenvedélyüknek, vannak külön erre a célra szolgáló helyek is a városban. Ha kikötői utad során elvetődsz a Templom-negyedbe, bizonyára nem lesz nehéz megtalálnod a Sehol utcát, ahol egymást érik a kisebb ás nagyobb, híres és teljesen ismeretlen játékbarlangok az út két oldalán. Nem találni olyan helyet ezek között, ahol ne ismernék ás játszanák az emberek ás a Törpék kedvelt hazárdjátékait. Beljebb, az itteniek által csak Örök Alom Sikátoraiként emlegetett szűk utcácskák ajtajai mögött viszont már sokkal nagyobb tétre mennek a játékok (a fogadások értékének határa itt már tényleg a csillagos ég). Állítólag még tiltott viadalokat is tartanak, ahol csúf szörnyek ás más borzalmas teremtmények ellen kell harcolnia szerencsétlen rabszolgáknak!

A legveszedelmesebb játékbarlangok mégis azok, amelyeknek az ajtaját fekete szalagok díszítik. Ha netán ilyen helyre tévedsz, inkább azonnal fordulj vissza, mert az odabent játszott játékokban a tét nem más, mint az életed! Sötét és embertelen bűnbarlangok ezek, ahol őrült, velejéig gonosz alakok kínálnak hatalmas összegeket ördögi játékaikban. Minden épeszű ember elkerüli a feketeszalagos ajtókat, csupán az elkeseredett aljanép látogatja a nagy nyeremények reményében.

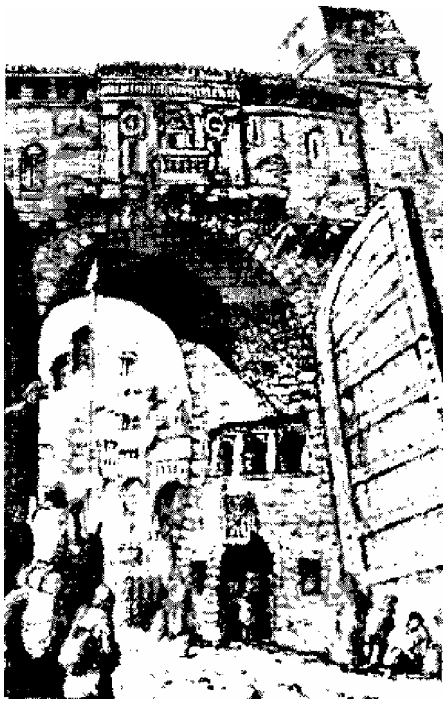
SÖR ÉS MÁS ITALOK

Az egyik legfontosabb dolog, amiért az emberek kocsmába járnak, természetesen az ivás. Vannak helyek, ahol nincs választás: vagy megiszod a helyi sört, vagy nem iszol semmit! Feketehomok kikötőben azonban szerencsére jobb a helyzet, van sör, bor, és rövidital is, Titán minden tájáról. Vannak italok, melyek nagyon híresek az egész kontinensen, erejük, vagy különleges ízük miatt. Az ilyen italok ára persze igen magas.

FEKETEHOMOK KIKÖTŐ EGYÉB NEVEZETESSÉGEI

A Városkapuk

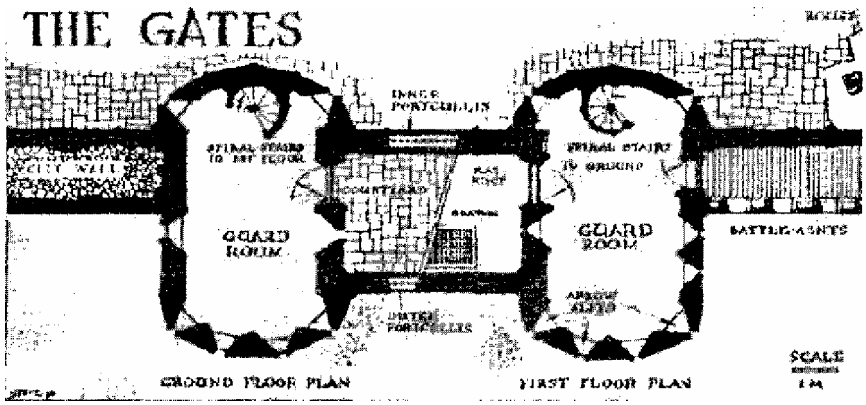
Az emberfia nem sétálhat be csak úgy, ahol és amikor csak akar a Tolvajok Városába. A kikötővárost Öt masszív kapun át lehet gyalogosan vagy lóháton megközelíteni, ezeken azonban nem lehet egykönnyen átjutni. Valamivel könnyebb a Macskahal folyón lecsordogálva egy gályával bejutni, vagy tenger felől, egy kereskedőhajó fedélzetén - feltéve, ha az ember mestere a rejtőzködésnek, vagy legalább arra az esetre vannak eszközei (elsősorban pénze és fegyvere), ha idő előtt kiderülne potyautas mivolta, vagy a Városi Őrség akadékoskodna túl sokat.



A KAPUK TÖRTÉNETE

A város öt kapujából a déli Főkapu az, amit a legtöbben ismernek, mivel a másik négyet jobbára csak azok használják, akik ugyan elhagyják Feketehomok kikötőt, de legkésőbb a következő napon már vissza is térnek. Ezeknek a városkapunak beszédes neve van, eredetük a régi időkre nyúlik vissza.

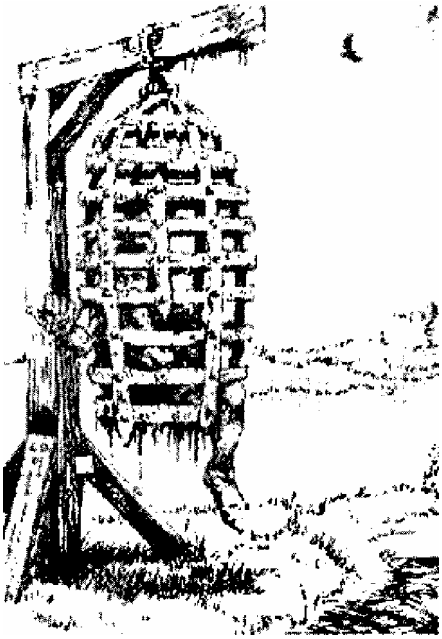
A Takács kaput nem véletlenül hívják így. Valaha a kikötővárostól északra elterülő vidéken (a föld jó minősége és a tenger közelsége miatt) len termesztésére használták az erre vándorló félig civilizált nomád népek - már jóval Viharfi Cars ideérkezése előtt is. A tálcán kínálkozó lehetőséget természetesen a későbbi évszázadok alatt sem hagyták kiaknázatlanul, Carsepolis például híres volt az olcsón előállított posztójáról, melyet egyszerű ruhaanyagnak, és erős vitorlavászonnak is jól fel lehetett használni. Azok, akik a len termesztésével, szárításával, fonásával és eladásával foglalkoztak, mind az északi városrészben telepedtek le, nem messze a kikötőtől. Szerencsére pont ezt a részt érintették legkevésbé a Varázslók Háborújának viszontagságai, így az itteni öreg házakban még ma is dolgos takácsok laknak. Azoknak a mesterembereknek a leszármazottai ők, akik hajdanán a carsepolisi polgároknak készítettek ruhát, asztalterítőt, vagy a halászoknak vitorlavásznat. A mostani takácsok helyzete viszont már korántsem ennyire rózsás. Jóval Azzur felbukkanása előtt történt, hogy egy világot járt kalózkapitány - aki sajnos pont a Tolvajok Városában telepedett le öregkorára - kisütötte, hogy ahol megterem a len, ott a kender is meg fog. Hamarosan vadkender ültetvények lepték el az északi falon túli területeket, s nem egy takács - feladva korábbi mesterségét - betársult a busás haszon reményében a vízipipába való fű termesztésébe. A város későbbi urai - élükön Valentis báróval és Azzurral - igyekeztek rátenni enyves kezüket nemcsak a kender eladásából származó aranyra, de a bódító szer termelésének irányítására is. „Kifinomult módszereiknek” köszönhetően sok, a Takács kapu és a Takács utca környékén élő mesterember választ elé került: vagy éhbérért vesz részt a kender termesztésében, vagy örökre elbúcsúzhat a házától, gyerekeitől - és az életétől. Becsületes, a bódító szerekkel semmilyen szinten nem foglalkozó takács manapság még a fehér hollónál is ritkább Feketehomok kikötőben - a lakosság legnagyobb bánatára. Megnyugtatásuk érdekében a Városi Őrség néha-néha rajtaütést szervez egy bódító szerekkel kereskedő csoporton, ám azt kevesen tudják, hogy a lebuktatott szervezetek tagjai azért bűnhődnek meg így, mert vezetőik valamilyen ballépésükkel a fejükre idézték Azzur nagyúr haragját.



Az Akasztófa Kapunak korábban Északi Kapu volt a neve, hivatalosan még most is az. A gúnynév onnan ered, hogy ezen a kapun át hozzák be azokat a csirkefogókat, akik valamilyen főbenjáró bűnt követtek cl Feketehomok kikötőben, de a büntetés elől elmenekültek,és észak felé szöktek a városból.

Ha a Városi Őrök kézre kerítik a szökevényeket, Azzur törvényeinek értelmében akasztás a ‚jutalmuk". Az ilyen látványos események valóságos népünnepélynek számítanak a kikötővárosban, kivégzések idején a Hóhér tere - és a környező kocsmák - zsúfolásig megtelnek a sok kíváncsi emberrel.

A Mező Kapun át járnak ki minden nap robotolni a környező földekre a Mező utcában épült új, többszintes házakban lakó parasztok. Életkörülményeik szánalmasak sokuknak épp csak annyi helye van, hogy egy rongyos szalmazsákon néhanapján álomra tudják hajtani a fejüket. Szinte hihetetlen, de ezeket a házakat maga Azzur építtette, mert a kikötővárossal szomszédos földeken egy ideje több vérengző fenevad is felbukkant. Az apró tanyák lakói minden éjjel rettegve bújtak ágyba, nem tudván előre, hogy vajon megérik e a másnap reggelt, vagy az embergyűlölő teremtmények az éj leple alatt végeznek velük. Azt viszont senki sem érti, Azzur szíve miért esett meg a parasztokon, és miért építtetett neki házakat, hiszen a munkájuk régóta fabatkát sem ér, a termény évről-évre kevesebb, a földek borzasztó rossz minőségűek, a legelők soványak, és a környékbeli bűzös mocsarak is egyre nagyobb területeket ingoványosítanak el.



A délnyugati Halász Kapu azóta nyílt meg a városlakók előtt is - korábban kizárólag csak katonai célokra vették igénybe, a déli partvidéket ellenőrző Elit Gárdisták masíroztak ki és be itt - amióta a kikötőváros rakpartjain lehetetlenné vált a halászat. A városon keresztülfolyó Macskahal folyó ugyanis erősen szennyezett. Nem csak az utcákról és a csatornarendszerből belefolyó szennylé, hanem a víz felszínén úszó állati, emberi, és még ki tudja miféle tetemek miatt is botorság lenne itt halat fogni. Ám ha a kikötői halászok nem akarnak üres hálókkal a halpiacra menni, a várostól délre, a part menti halászfalvak környékén kell halat fogniuk. De nem minden halász hajlandó mérföldeket gyalogolni nap mint nap, inkább a rakpartról hozzák a halakat - melyek meglehet, már azelőtt döglötten hevertek a parton, mielőtt a hálóba kerültek!

ÚTBAN A VÁROS FELÉ

Akármelyik kapun át akard megközelíteni Allansia Féregvermét, a város bűzét már mérföldekről meg fogod érezni, ha megfordul a széljárás. Az utcákon hegyekben álló szemét, állott sör, és rothadó hús orrfacsaró szaga ez, melyből az utóbbi egyre csak töményebbé és áthatóbbá válik, ahogy közeledsz a város felé. A kapuhoz vezető földúton járva szemtanúja lehetsz a zsarnoki Azzur kegyetlenségének: akasztott emberek lógnak a környező fákon, karóba húzott fejek néznek rád Üres szemgödreikkel, éhező, lesoványodott emberek kuporognak kétrét görnyedve póznákra akasztott apró vas- ketrecekben az Út két oldalán. Vak koldusok botorkálnak oda hozzád - egyiknek keze, másiknak lába hiányzik, a harmadiknak a nyelvét vágták ki. Sírva könyörögnek alamizsnáért, és átkozzák Azzurt, amiért kidobta őket a városból valami piti kis lopás miatt.

Hiába gyorsítod meg lépteidet, hogy mihamarabb magad mögött tudd a csőcseléket, az igazi nehézségek még csak ezután következnek! A kapukat Azzur Városi Őrsége vigyázza, közülük is a leghitványabbak, ostoba és erőszakos Trollok.

A KAPUŐRÖK

A kapuban strázsáló őrök sajnos sosem felejtik el megkérdezni, van-e engedélyed a belépésre (ilyen lehet például egy Kereskedői Engedély), bár valahol az bravúros teljesítmény, ha éppen egy Troll kérdez ilyet. Ha nincs papírod, nem jutsz be Feketehomok kikötőbe - hacsak nem folyamodsz valami cselhez. A megvesztegetés általában célra vezető, sőt, előfordulhat, hogy maguk a Városi őrök követelnek „némi adományt a szegényeknek", vagy elkobozzák tőled az arany és ezüst csecsebecséket, arra hivatkozva, hogy azt úgyis csak ellopnák tőled odabent a városban. A legmohóbb ebben a

tekintetben két Troll, a hírhedt Feketehimlő - Repedtáll páros, akik csak ötven Aranytallér - vagy ennek megfelelő értékű ékszer, drágakő, és fegyver - ellenében hajlandóak beengedni, még akkor is, ha netán szereztél korábban valahol egy belépésre jogosító engedélyt.

Ám ha neked nincs ennyi pénzed, vagy nem is akarsz fizetni nekik, esetleg nem hiszik el a kereskedői engedély elvesztéséről szóló rögtönzött mesédet, úgy nem marad más hátra, mint levágni ezt a két bitangot!

Feketehimlő	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9
Repedtáll	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 9

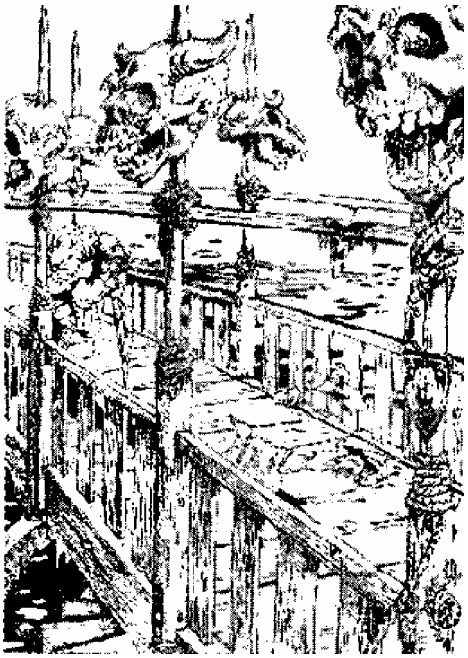
Ha a két jómadár szénája rosszul állna, az őr- házban gubbasztó társaik, még ha nem is azonnal, a segítségükre sietnek.

Szeszkazán	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 9
Bűzösszáj	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

A Kígyókirálynő palotája

A Kígyókirálynő alighanem Feketehomok kikötő egyik legkülönösebb lakója. Kiléte régóta vita tárgyát képezi a salamonisi tudósok között. Hogy ember, vagy sivatagbéli kígyóasszony volt-e valaha, nem tudni, az mindenesetre biztos, hogy szörnyű átváltozásáért Caarth, a Koponyák sivatagában élő varázslópap a felelős. Caarth mindig is ellenségeinek érezte a Kígyóemberek, mert azok egyre nagyobb részt kebeleztek be a Koponyák Sivatagából, nomád népének őse földjén. Elkeseredett magánháborújában minden létező eszközt felhasznált már, sorozatos kudarcai miatt azonban lassanként a kezdetek óta mellette álló harcosai is elhagyták. Ezért Caarth a Gonoszhoz szolgálatába állt, sötét praktikákhoz folyamodott. Azon munkálkodott, hogy megidézze egy réges-rég élt császárnő szellemét, akit aztán egy félnomád hercegnő és egy előkelő kígyóasszony hibrid testébe akart kényszeríteni. A királynő - az ő hathatós közreműködésével - uralkodott volna az emberek és a Kígyónépek fölött. A kígyófejű királynő azonban váratlanul megszökött, pedig a hosszú rituálé lassan már a Végéhez közeledett. A Koponyák Sivatagában kóborolt étlen-szomjan, mígnem egy karaván vezetője rá nem talált, és el nem vitte őt Feketehomok kikötőbe.

A Kígyókirálynő azóta is itt él, a Tolvajok Városában, Azzur Nagyúr kegyét és védelmét élvezve, ám ez a védelem nem kétszakasznyi Városi Őrt jelent - a Kígyókirálynő nem tudná elviselni a Troll és Ogre őrök bamba pofáját. Azzur pénzén felfogadott nomád harcosokkal, igazi királynőkhöz méltó pompával és udvartartással van körülvéve. Ennek ellenére mégis egy viharos természetű, kényeskedő, erőszakos teremtés; szolgái igyekeznek nem magukra vonni haragját - ellenkező esetben készíttethetnék is a saját koporsójukat. Ez a nőszemély tényleg harapós! Ha dühbe gurul, kitátott szájával villámgyorsan az áldozata nyakához kap, és megpróbálja méregfogait belemélyeszteni (a méreg 1 Ügyesség és 4 Életerő pont veszteséget okoz!). A kikötői népek azt beszélik, számtalan szolgálóját ölte már meg így. Azzur látszólag szemet huny a halálesetek fölött, ám titokban azon mesterkedik, hogy elejét vegye a szeszélyes Kígyókirálynő - szolgák számára végzetes - dührohamainak. Hatalmas összegeket fizetne annak a mágiatudornak, aki visszaváltoztatná emberré a Kígyókirálynőt, ám eddig még senki sem vállalkozott erre a feladatra.



Az Éneklő Híd

Ha valaki Feketehomok kikötőben jár, minden oka megvan rá, hogy messziről elkerülje az Éneklő Hidat, és a környékét. Fura alakok járkálnak arrafelé, csapnivaló a kilátás a folyóra, no és a valaha jobb napokat is megélt híd is bármelyik pillanatban összeroskadhat, ártatlan járókelőket sodorva az alant hömpölygő folyóba (bár lehet, hogy nem is olyan ártatlanok azok a járókelők. Elvégre ez a Tolvajok Városa). Na és, kicsit vizes lesz az ember, legalább aznap már nem kell fürdenie, gondolhatná az, aki még életében nem látta a Macskahal vizét - amennyiben azt egyáltalán víznek lehet nevezni. A Macskahal régóta nem más már, mint rothadás-

szagú, bűzös szennyáradat. Ha van egy szabad délutánod, ballagj le a folyópartra, ás nézd meg magad is, ha nekünk nem hiszel! Néha furcsa dolgokat lehet az öreg folyó felszínén látni, és néha ezek a furcsaságok meg is mozdulnak, sőt, kisétálnak a partra!

A HÍD SZÁNALMAS FELÉPÍTÉSE

Az Éneklő Híd korlátjai telis-tele vannak karóba húzott koponyákkal. Némelyik nem is emberé, hanem valami agyaras-tülkös teremtményé volt valaha. A nap sugarai egyformán halvány sárgára szívták az összes koponya hajdani színét, a rovarok hada pedig mindet megtisztította a lelógó húscafatoktól. Ezek a csontok hátborzongató hangot adnak ki, ha keresztülfúj rajtuk a szél, mintha csak a halottak énekelnék fájdalmas hangon utolsó dalukat innen ered a híd neve. A koponyák természetesen elrettentésül szolgálnak, aki ujjat mer húzni Azzur Nagyúrral, annak a feje könnyen lehet, hogy az Éneklő Híd korlátjára kerül!

AZ ÉNEKLŐ HÍD KÜLÖNÖS LAKÓJA

Nem sokan vannak olyanok, akik szívesen laknának az Éneklő Híd közelében. Csak egy bolond öregember építette ide a kunyhóját, szorosan a híd déli lábához. Miféle tökkelütött lehet az ilyen? Talán egy agg és töpörödött Folyami Boszorkánymester, akit minden jóérzésű városlakó elkerül? Talán pont ezért költözött oda, hogy teljes nyugalomban tudja végezni undorító praktikáit? Nos, nem éppen ez a helyzet.

Az Éneklő Híd tövében egy hatalmas tudású mágus lakik. Nem más ő, mint Arakor Nikodémusz, Holdűző Vermithrax tanítványa. Tanoncéveiben, Yore híres Varázslóiskolájában, annakidején még Gereth Yaztromoval, és Pen Ty Korával együtt leste mestere minden mozdulatát. Ok hárman már fiatalon kivételes tehetségnek számítottak, mindig elkápráztatták az agg mágust velük született varázslótehetségükkel, és nagy hajlandóságukkal, hogy még többet tanuljanak. A kezdet kezdetétől élvezték, amit csináltak. Figyelmesek voltak, alázatosak, és tisztelettudóak a Nagy Varázsióval szemben. Végül elérkezett a pillanat, amikor a mester már nem tudott több dolgot megtanítani nekik, a diákoknak el kellett indulniuk a nagyvilágba, hogy az elméleteket a gyakorlatban próbálják ki. A legveszélyesebb dolgok a vándorút során Nikodémusszal történtek meg, majdnem meghalt egy halálvarázslattól, amit a Gonosz szolgái bocsátottak rá. Réges-régen történt ez, nem sokkal azután, hogy a tanítványok elhagyták Holdűző Vermithrax varázslóiskoláját.

NIKODÉMUSZ TÖRTÉNETE

Nikodémusz a Nagy Síkság felé vette útját, amely akkoriban is éppoly zord vidék volt, mint manapság. Több évig tartó rendkívüli nélkülözés után, miközben gyökereken élt, illetve azt ette, amihez hozzá jutott lassan elért egészen a Holdkő Dombok keleti széléig. Észak felé át akart vágni az egzotikus Zengis és Kaypong felé, de összetalálkozott egy gonosz lénnyel, aki halálosan megfenyegette. A lankás dombokon vándorolva egyik este egy mindentől távol eső kis falura akadt. A falu lakói gondterheltek voltak, és letörtek, egyáltalán nem üdvözölték barátságosan, ahogy a tréfás kedvű falusi emberek szokták.

Ennek okát tudakolva kiderült, hogy átok ül az egész falun és környékén, amit egy gonosz sámán küldött rájuk, aki a szóbeszédek szerint valahol a dombok között lakott egy barlangban. Kéthetente a Sámán megjelenik a falu fölé magasodó sziklaszirten, és minden alkalommal azt követeli, hogy azonnal hagyják el a vidéket. A falu lakói már a kezdet kezdetén eldöntötték, hogy nem hagyják, hogy egy silány kis varázsló parancsolgasson nekik, és megtagadták a Sámán kívánságát. De a Sámán Orkok és Goblinok hadával tért vissza, és megmutatta, hogy mekkora erővel rendelkezik. Felégette a földjeiket, megölte állataikat, és az eget úgy elsötétítette, hogy többé semmi sem termett.

Nikodémusz azonnal munkához látott. Illúzióvarázslata segítségével felvette egy Ork harcos alakját, így sikerült behatolnia a Sámán barlangjának mélyére, ahol végül is rájött, hogy miért akarta a varázsló, hogy a falusiak elhagyják a környéket. Évszázadokkal ezelőtt, még jóval a Varázslók Háborúja előtt hatalmas csata zajlott le éppen azon a helyen. Két Elf varázsló és három gonosz szellemidéző mágus csapott össze. Végül az Elfek győztek, és a szellemidézők hamvai éppen abban a völgyben nyugosznak, ahol ma a falu fekszik. És most a Gonosz istenek megparancsolták a Sámánnak, hogy keltse életre a szolgákat, akikre most nagy szükség van. Az Elfek varázslata úgy működött, hogy a kiömlő vér tönkreteszi az eltemetett varázslók hamvait, és így a feltámasztásuk is lehetetlenné válik. Emiatt a Sámán nem merte kockáztatni a fegyveres szembeszállást, mivel az nyilvánvalóan vérontáshoz vezetett volna. Mostanára a falu lakói belefáradtak az állandó megfélemlítésbe, az éhezésbe, a betegségekbe, és arra készültek, hogy elhagyják a vidéket, átengedve a sámánnak azt. (Habár még mindig nem értették, vajon miért akar tőlük az oly hevesen megszabadulni, de ugyanakkor a Gonosz szolgálóinak bevett szokása szerint mégsem gyilkolja őket halomra.)

Amint a falu utolsó lakosai is elhagyták otthonaikat, bevonultak a Sámán seregei (beleértve az álruhás Nikodémuszt is), és hozzáláttak a szellemidézők újraélesztéséhez szükséges előkészületekhez. Eljött az idő. a Sámán a hold nélküli éj sötétje alatt hozzákezdett a hosszú szertartáshoz, amelynek eredményeképpen a hamvak ismét testekké állnak össze, és kiemelkednek a földből. A levegőben szinte érezni lehetett a Gonosz jelenlétét, és Nikodémusz, aki az Orkokból és Goblinokból álló tömeg közepében állt, biztos volt abban, hogy valamilyen rendkívüli, gonosz, földöntúli szellemek vannak valahol a közelben. A Sámán elkezdett táncolni és jajongani, egy olyan nyelven, amelyet Nikodémusz még sohasem hallott ("démonok hangján", amit a feketemágiához használnak). A Sámán énekével egybeforrt három másik nyöszörgő, élesen sikoltozó hang is. Nikodémusz kitört az Orkok soraiból, és fogazott élű kardjával a Sámánra rontott, akit túlzottan lekötött a szertartás művelete, és nem vette észre a veszélyt. A varázsló egy hatalmas csapással Szó szerint kettéhasította a Sámánt, akinek vére patakokban folyt szét a földön.

Sikolyok hangzottak a föld alól, majd néma csönd lett, amikor Nikodémusz kiejtette száján a megtisztító varázsigét, a véráztatta föld fölött. Az Orkok és a Goblinok egy pillanatig döbbenten nézték, de a fejükben visító démoni hangok ismét arra kényszerítették őket, hogy Nikodémuszra támadjanak. Egy jól irányzott Tűzgolyó azonban kedvüket szegte, így Nikodémusz könnyen elmenekülhetett a faluból.

Egy évvel a történtek után Nikodémusz éppen egy ősi romos szentélyben kutatott, valahol a Pagan síkság kellős közepén. A templom főhajója alatt fekvő kriptában végül egy hatalmas fekete ládára lelt, amely erőteljes mágikus sugárzást bocsátott ki. Talán az Új varázslatok megszerzésének ösztöne, vagy csak a természetes kíváncsiság tette óvatlanabbá a szokásosnál, nem lehet tudni. Akárhogy történt is, amint kinyitotta a láda tetejét, a kripta megrázkódott, és hatalmas démoni kacaj kíséretében három füstfekete alak örvénylett-gomolygott elő, míg végül három kámzsás figura állt előtte, a romlottság szagával töltve be a kriptát. A középső alak így szólt: „Végre, Arakor Nikodémusz, most bosszút állunk rajtad! Nem menekülhetsz a Halálvarázslat elől!" Nikodémusz iszonyú rémülettel meredte a láda tetejének belső oldalára vésett rúnajelekre. A kámzsás alakok a démon szolgái levegővé váltak, és a varázsló azonnal érezni kezdte, csontjait remegés járja át. Kimenekülve a szentélyből Kőhidafalva felé vette Útját, mert legutoljára úgy hallotta, hogy varázslótársa, a Gyógyító ott van. Ha valaki segíteni tud rajta, az csak ő lehet! A Gyógyító azonban nem volt Kőhidafalván, de a Törpék elmondták neki, hogy Fang felé indult. Nikodémusz kölcsönkért egy lovat, és keresztülvágtatott a síkságon észak felé; lova minden egyes botlása hatalmasat visszhangzott gyengülő szívében. Három nap kemény lovaglás után, miközben Csupán egy kis tanyánál állt meg lovat cserélni, a haldokló varázsló Anyu város terén rátalált régi kollégájára, amint épp kézrátétellel gyógyított valakit.

Pen Ty Kora ránézett barátjára, akiben már alig pislákolt az élet, és halkan átkozódni kezdett. Felállt, és kivezette a remegő Nikodémuszt a faluból a mezőre. Miközben barátját támogatta, előremutatott kelet felé, a Tűzhegy izzó csúcsának irányába, és titokzatosan azt mondta: „Barátom, ott várjuk be a hajnalt."

Három órás elkeseredett küzdelem után elérkeztek a hegy lábához, és nekivágtak a rendkívül fáradságos útnak, felfelé a hegy tetejére. Amikor végre elérték a csúcsot, a Gyógyító egy hatalmas, a Napot ábrázoló maszkot húzott elő a zsákjából, és barátja fejére helyezte, aki már kísértetiesen fehér volt, ahogy a halál nyirkos keze egyre mélyebben markolt bele lelkébe. A Gyógyító hozzákezdett a szertartáshoz... Hajnalban a nap iszonyatosan lassan kelt fel, de amikor Nikodémusz testét elérték sugarai, a beteg felugrott és kiáltozni kezdett. Almot látott, mondta, melyben egy Főnixmadár visszahozta lelkét az élők földjére. Életben maradt! Nikodémusz kijátszotta a démoni mesterek bosszúját. De a Démonok ezáltal nem kímélték meg a Gyógyítót haragjuktól, egy hét múlva különlegesen súlyos betegség vette le a lábáról, amely teljesen eltorzította a testét, és minden mozdulatát rendkívüli fájdalmak kísérték.

A Gyógyító elmenekült az emberek világából, és egy, a Jégujj-hegység nyúlványai közt megbúvó barlang remetéje lett. Mind a mai napig ott van, segíti a betegeket és a sebesülteket, de senkit sem fogad, akinek nincs szüksége szolgálataira. Ha éppen az északi országokban vagy, és nagy szükséged van egy varázsdoktorra, bárki megmutatja a Gyógyító barlangjához vezető utat, de ha nincs semmi bajod, ne számíts a tanácsaira!

NIKODÉMUSZ FEKETEHOMOK KIKÖTŐBEN

Nikodémusznak azóta még számtalan izgalmas kalandja volt, ám mára már nyugdíjba vonult érthetetlen módon pont a Tolvajok Városában él, egy rozoga kunyhóban, az Éneklő Híd alatt. Ha netán fel akarod keresni, az első meglepetés a kunyhójának bejáratánál fog érni. Egy tábla van ráakasztva, amire néhány ismertebb allansiai nyelven az alábbiakat pingálta valaki, nagy, piros betűkkel: „Tűnj el, és ne zavarj!”

Ha mégis úgy döntesz, hogy meglátogatod Nikodémuszt, és elbeszélgetsz fele, kiderül majd, hogy az agg varázsló a szíve mélyén egy barátságos fickó, ám azt nem szereti, ha mindenféle ostoba kívánságokat kell teljesítenie! Ez az oka annak, amiért a Tolvajok Városába költözött, elege volt már abból, hogy az emberek a nap minden órájában azzal zargatták, hogy varázsoljon nekik pénzt, ékszereket, csinos feleséget, hipp-hopp tüntessen el dolgokat. Ám ha fontos küldetésben jársz, szívesen segít neked, talán még a varázstudományát is latba veti az ügy érdekében. De vigyázz, a nagy Nikodémusz könnyen dühbe gurul, ha azt kéred tőle, hogy tüntesse el a szemölcseidet, vagy tegye kicsorbulhatatlanná a kardodat!