

[<-- Yömyrsky, Kahdeksan Makoisan Tuulen temppele. v. 1018](#)

Pelikerta 1.7.2003, Pekolla, seikkailusta Yömyrsky

Edellinen pelikerta jäi siihen, että toteuttaaksemme Smaragdijoen Yantran meidän tulisi hankkia vielä Kerjäläiskuninkaan hikeä. Valkoisen kobran myrkkyhampaat jo saimmekin.

20.8.1018

Alkaa unen aika lähestyä ja päätämme mennä kaupunkiin nukkumaan, sen sijaan että jäisimme tautilaisten leiriin. Saavumme kaupunkiin etelän kautta, jossa oppaamme odottavat meitä. Pyydämme heidät viemään meidät johonkin hyvään majapaikkaan. Menemme käsityöläisten kaupunginosaan, jossa on kohtalaisen siistiä ja paljon varakkaita asukkaita. Täällä on lukuisia majataloja, teattereita yms. viihdykettä. Valitsemme Kypsän Hedelmän Majatalon ja täyshoidon, puolituinen maksaa, yhteensä 5 hopeapalaa.

Aamutuimaan heräilemme majatalon ääniin, syömme aamiaisen ja lähdemme kerjäläisten pariin. Lähdemme oppailta kysymään veisivätkö meidät kerjäläisten kuninkaan luokse, tai kerjäläisten luokse. Oppaat varoittavat kerjäläisten saastuttavan meidät omalla epäarvollaan. Heidän epäonni ja kurja kohtalo tarttuu meihin, jos veljeilemme heidän kanssaan. Oppaat kieltäytyvät viemästä meitä kerjäläisten luokse. Kysymme, että missä ne kerjäläiset sitten on? Opas heilauttaa kädellään kaupungin ulkopuolelle hökkelikyliin ja mainitsee, että onhan niitä täällä kaupungissakin. Päätämme kulkea kaupungin läpi kerjäläisiä etsien kohti hökkelikyliä tarvittaessa.

Äkkäämme ensimmäisen kerjäläisen aika nopeasti ja lähestymme kohti. Annamme kerjäläiselle hopeakolikon. Kaveri on aika järkyttynyt kolikon suuruudesta ja arvosta, hyppii tasajalkaa ja tuulettelee. sanomme: Hyvä kylänmies, olemme olleet ystävällinen teitä kohtaan ja toivoisimme teidän olevan ystävällinen meitä kohtaan ja kertoa missä olisi henkilö nimeltä Kerjäläiskuningas?

- Kerjäläiskuningas on kuolematon, hän on Ganetran lapsi ja asuu pilvissä.

Lähdemme etsimään lisää kerjäläisiä. Tallaamme pölyisiä polkuja eteenpäin. Huomaamme nuoren pojankoltiaisen, ei kymmentä vanhemman vinkuen almuja. Lähestymme ja kysymme pojan nimeä. Hän sanoo olevansa Jabban. Etsimme kerjäläisten kuningasta, voisitko auttaa hänen löytämisessään. Hän pudistelee päätään ja sanoo: "En tiedä mitään kuninkaasta, olen vain kastiton ja kuolematomien hylkäämä." Annamme pojalle rupian hopeapalan sijasta ja kysymme uudestaan. Hän jatkaa: "Tiedän miehen joka hyvin tuntee Kerjäläiskuninkaan." Voisitko johdattaa meidät, kysymme. Hän jatkaa: "Hän on työläiskorttelin basaarialueella, vanha mies, pitkä harmaa parta ja tukka, ja hän kaupittelee siellä keksintöjään." Missä päin tämä alue on, Yashi kysyy ja poika vastaa. Lopuksi Yashi puhuu kuolematomastaan pojalle.

Menemme seuraavan kerjäläisen luokse. Kerjäläinen katsoo meitä maireaa hymyä huulillaan. Annamme rupian ja toistamme kysymyksen. Kaveri vastaa: "Huomasin kun juttelitte nuoren Yabbanin kanssa ja liekö hän teille kertonut, että ihmemies työläiskorttelissa kaupittelee omituisia keppejä, hän tuntee kerjäläiskuninkaan hyvin. Olen kyllä kuullut, myös että kerjäläiskuningas olisi kuollut tiikerin hampaisiin. Tarinan mukaan kuningas asuu viidakossa missä tiikeritkin asuvat, kahden ja puolen marssin päässä." "Emme oikein tiedä mitä uskoa, mutta päätämme lähteä sinne työläiskortteliin."

Jätämme saastaiset korttelit taaksemme ja siirrymme kaupungin kauniin puutarhavallituksen sisään. Täällä on paljon parempi ilmakin ja tunnemme olomme paremmaksi. Kävelemme keskustemppelille ja siitä eteenpäin kohti työläiskorttelia. Kyselemme tarkemmin katuja ja basaaria, meitä ohjataan eteenpäin. Vilinä ja vilske on kova. Pööpöilemme ympäriinsä ja näemme harvinaisen räsyisen partaturjakkeen. Hän hymyilee hampaatonta hymyään ja näyttää tuhnuiselta kerjäläiseltä. Tervehdimme ja hän vastaa: "Tervehdys, tervehdys." "Mitä olet myymässä", kysymme. Hienointa artikkelia mitä kuunaan on kaupusteltu, hän vastaa. Kysymme mikä ihme kapistus se on. Hän sanoo voivansa esitellä, mutta tarvitsee Yashia tuotteen esittelemiseen. Hän työntää kätensä ruukkuunsa ja vetää esiin puolenkyynärän pituisen puutikun jonka päässä on räsyinen hampputukko jossa kiemurtelee pieniä toukkia. Hän kutsuu tuotetta hammasharjaksi. Näitä piisaa, hän sanoo. "Kaikki kansa, tulkaa katsomaan kun esittelemme hammasharjoja." Yashilla rupesi hiki nousemaan. Harjaa poika harjaa, Yashia komennetaan. Yashi vetäisee matoisen tumpun suuhun ja rupeaa veivaamaan. Maku on oksettava yhdistelmä likaa, mädäntynyttä kalaa ja jotain öljyistä ainetta. PH vs. myrkyt, ja Yashi vastustaa. Yrjö meinasi tulla kylään, ja papparainen yllyttää Yashia jatkamaan ja Yashi jatkaa. Toinen PH ja pappa taputtaa häntä selkään. Kiitos, kiitos pappa kiittää.

Pappa yrittää myydä kansalle tuotettaan, mutta kukaan ei osta. Paitsi Yashi, ja Yashi jatkaa

keskustelua. Papparainen vinkkaa meidät syrjemmälle jossa on jonkinlainen jemma jossa tee-padat pörisee jota hän tarjoaakin meille. Yashi: Olemme ymmärtäneet, että olette Kerjäläisten kuninkaan ystävä ja tunnette hänet. Kyllä näin on, vastaa hän. Voitteko viedä meidät hänen luo, kysymme. Eihän teillä ole pahoja aikeita? Ei, sanomme ja vannomme ettemme paljasta kenellekään sitten hänen sijaintiaan. Koska olenkin jo tehnyt viikon tilin, niin voimme johdattaa teidät hänen majapaikalleen myöntyy ukko.

Papparainen alkaa johdattamaan meitä kohti käsityöläiskorttelia. Siellä meidät johdatetaan tietylle väylälle, jossa osa on jo ränsistyneitä rakennuksia. Papparainen pysähtyy vanhan rappeutuneen temppelin edustalle. Kaikenlaiset kasvit ovat vallanneet rakennuksen julkisivun ja kasvien seassa linnut ja apinat riekkuvat. Epäsiistin näköistä. Pari nuorta kerjäläistä temppelin portailla nojailee pilareihin ja vilkaisee sisälle meidät nähdessään. Hammasharjakauppias sanoo: Hänen hovinsa on tuolla, en tule kanssanne. Kiitämme ja siunaamme miehen. Hän toivottaa onnea tapaamiseen. Kapuamme temppelin rappusia. Molemmiin puolin on hyvin korkeat, lähes 8m kivipilarit. Astumme aukosta suureen halliin joka on 60m pitkä ja 30 leveä. Voimakas mädäntyvän jätteen raskas löyhy leijuu täällä sisällä. Seinille on kiinnitetty valoa antavia päreenkaltaisia käryäviä puutikkuja. Huone on hyvin epäsiisti seiniä myöten. Seinillä tosin on uudempia seinävaatteita jotka kuvaavat valtavan lihavaa miestä eri asennoissa poseeraamassa. Myös tätä miestä palvovia kuvia löytyy. Huoneen takaseinä valaistuu ja näemme valtaistuimen, jossa kaikessa komeudessaan löhöää mielettömän lihava äijä ympärillään lauma kätyreitä. kaveri on massiivinen. Hänellä on kädessään pullo tai vastaava, jossa on kellertävää nestettä jota hän välillä naukkailee. Valtaistuimen takana on suuret pariovet, vasemmalla puolella istuu laiha likainen nainen pukeutuneena lakanankaltaiseen asuun. Hällä on hienot kiillotetut ranne- ja nilkkakorut. Naisen ympärillä on puolentusinaa kerjäläistä hieroen tätä. Nainen voihtii kovaäänisesti. Matala voimakas ääni kuuluu ja kaikuu, lihava mies puhuu: Astukaa tännepäin! Lähestymme. Hänen kiiltävät silmät vuorenperään arvioivat meidät jokaisen tarkkaan.

Tervehdys, sanomme. Hiljaisuutta, antakaa kun katson teitä ensin, hän jyrisee, napsauttaa sormiaan ja joku kätyri tuo peilinpalan. Hymyilee muikeasti ja katsoo itseään peilistä, katsoo sitten meitä ja toteaa: Eikö olekin komea näky, komein mitä olette kuunaan nähneet, ja nauraa leveästi.

Vastaamme: Tervehdys kerjäläisten kuningas, tulimme tänne koska tarvitsisimme apuanne. Saattaa kuulostaa oudolta, mutta tarvitsimme tiettyyn tehtävään Teidän hikeänne.

Hän naurahtaa ja sanoo: Onhan teillä otsaa, röyhkein kysymys mitä olen ikinä kuullut, keitä olette ja mistä tullette!

pyydämme anteeksi, emme halua loukata, olemme tulleet kaukaa ja kulkeneet pitkän tien. Puolituinen astuu eteenpäin, kumartaa ja puhuu: Olen Rob iloisilta merirosvojen saarilta. Olen Yashi Rodo, Koryiksen palvelija ja munkki. Minä olen Diulannan pappi, sanoo Kaizer.

Paikallinen pyhä mies Chatterjee sanoi, että tarvitsemme tehtävässämme hikeänne. Nainen vaikeroi: Onko teistä kukaan lääkäri, en voi hyvin. Suu kiinni akka, sanoo kuningas. Kaizer sanoo olevansa ja jatkaa korulausein pyytäen lupaa katsoa ja hoivata naista. Mies myöntyy, mutta epäilee hoidon menevän hukkaan, naisen ollessa kipeä vain päästään. Kaizer arvioi naisen kuntoa, eikä löydä vikoja. Saanko koskea ja tutkia ja hoivata teitä tarkemmin, kysyy Kaizer ja alkaa naisen suostuttua hieroskelemaan naista eripuolilta vartaloa. Nainen voihkii tyytyväisenä.

Voisitteko kertoa miksi pyyntömme loukkaa teitä, kysyy Yashi ja vakuuttaa vielä anteeksipyyntöämme.

Kerjäläiskuningas vastaa: Juuri siinä se onkin, minut tunnetaan kaikkialla ja te olette muukalaisia pyytämässä jotain tarjoamatta vastalahjaa!

Vastaamme: Emme tietenkään tulleet pyytämään mitään ilman vastalahjaa, kertokaa toki miten voisimme korvata pyyntömme.

Hän toteaa nokkaa nyrpistäen: Tuskin teillä on mitään mitä voisin kaivata.

Tuskin meillä onkaan mitään mitä teillä ei jo olisi, mahtava mies kun olette, yritämme nuoleskella.

Voimmeko tarjota palveluksia, yritämme seuraavaksi.

Minulla on jo kaikki vakanssit täytettynä, hän toteaa.

Pohdimme, että mikä seuraavaksi. Kaizer kaivaa taskustaan 150 kp arvoisen jalokiven ja aloittaa: Pyytäisin teidän korkeuttanne katsomaan tätä jalokiveä, sen upeus kalpenee vain teidän rinnallanne ja se pukisi teidän ylhäisyyttänne tai naisystäväännne varmasti!

Kerjäläiskuningas pyytää kiven ja tutkii sitä. Kysyy lähipiiriltään, että pukisiko kivi häntä ja joukkio kehuu ja ylistää kiveä ja kuningasta nuoleskellen.

Olkoon niin, saatte hikenne, Kerjäläiskuningas sanoo onneksemme. Hän vinkkaa jollekin ja käskee pyyhkimään kuvettansa. Kaizer puristaa hiet loitsukomponenttiastiaan.

Kiitämme ja lähdemme menemään kohti Kahdeksan Makoisan Tuulen temppeliä.

Saavumme temppeliin jossa Chatterjee jo odottaa ja vinkkaa meille pyytäen lähestymään. Hän kuiskaa: Minulle on paljastunut kauheita asioita, tässä temppelissä vaikuttavat pahat voimat vaanivat meitä tälläkin hetkellä. Kelluvan kuvun sisällä on pahojen voimien Kirtantan salamurhaajien jäseniä. Kelluva kupu on tuolla yläpuolella oleva kupu, jossa meidän tulisi Yantra suorittaa. Kaizer kysyy, että pitäiskö ne salamurhaajat hoidella ensiksi ennen kuin rupeamme Yantraa suorittamaan, tämä tuntuukin olevan itsestään selvyys.

Kun menemme kupuun, niin valmistautukaa siihen, että salamurhaajat varmasti hyökkäävät kimppuumme, hän sanoo. Sinne pääsy on vaikeaa, eikä sinne pääse kuin siirtymällä maagisesti. Yashi epäilee, ettei pysty maagisesti siirtymään, mutta Chatterjee sanoo uskovansa tämän onnistuvan silti, huolimatta mystikon luontaisista ominaisuuksista.

Käymme läpi keskustelumme Amravatin kanssa ja kertaamme Yantran ja mantran suorituksen.

Chatterjee jatkaa: Varautukaa siihen, että kun Yantra on suoritettu, niin teidät saatetaan repiä toiseen tilaan ja toiseen aikaan, rajan tuolle puolen. Siksi voi olla tärkeää, ettei Yantra aktivoidu huonoon ajankohtaan, esim silloin kun olette kovin heikkona. Päättämme hoidella salamurhaajat ennen kuin rupeamme Yantraa tekemään.

Chatterjee: Se minkä Asterius paljasti, on siirtyminen kupoliin maagisella narulla, jota pitkin pystyy kiipeämään sinne. Tämä maaginen esine löytyy tästä rakennuksesta kätkeytyneenä Dakkan Jumalkuvaan. Seuratkaa minua, hän jatkaa. Salissa on nelisenkymmentä tyyppiä asentelemassa kukkia sun muita patsaan luokse. Patsas on suuri ja puinen ja kahdeksan kätinen. Chatterjee mainitsee: Kuolema ja elämän loppuminen ei ole itsessään pahaa vaan se kuuluu elämään ja elämän kiertokulkuun, sen takia nämä ihmiset tässä parveilevat. Hän jatkaa patsaan tiirailua ja sanoo: Katsokaapas tuolla jalustan ja patsaan yhtymäkohtaan. Hän menee näyttämään kohtaan, näpelöi ja sieltä ponnahtaa esiin lipasto. Hän työntää kätensä laatikkoon ja rupeaa nostamaan köyttä. Pyrimme olemaan valppaana ja seuraamaan tilannetta. Kaizer vaistoa vaaran tulleen ja varoittaa muitakin jostain tulevasta pahasta. Äkkiä rupeaa tapahtumaan.

Väkijoukosta rupeaa hyppimään kimppuumme lähes Yashimaisella nopeudella porukkaa sapelit kädessä. Kaizerin varoitus auttoi joukkoamme hieman varomaan ja ehkä siksi emme tulleet aivan täysin yllätetyiksi.

Kierros 1. Puolituinen väistää hyökkäyksen, Yashiin osuu ja tuntee myrkyn uppoavan, mutta vastustaa myrkkyä, 4 OP vauriota sapelistä ja 4OP myrkystä. Osuma lähestyy Kaizeria, mutta menee ohi. Kääpiön vuoro, ohi menee.

Kierros 2. Salamurhaajia tulee noin kymmenkunta kimppuumme. Robwais voittaa aloitteen (8), Dorfar ja Yashi (7) ja Kaizer (3). Rob lyö täydellisen osuman (OH 20 ja 36 vauriota), vastus saa helvetillisen vekin, muttei kuole. Muu väkijoukko menee paniikkiin. Huomaamme myös, että 2 salamurhaajaa menee Chatterjeen kimppuun. Pitäisköhä miu smässätä, huutaa puolituinen. Yashin vuoro toimia ja hän pyrkii Chatterjeen avuksi. Kaksi Yashin kimpussa ollutta vastusta lyö Yashia, mutta ohi. Yashi lyö Chatterjeen luona olevia vastuksia, minimivauriot. Dorfarin vuoro, osuu normi-iskulla ja tekee vauriota 27 pistettä. Kaizer menee Chatterjeen luo suojelemaan tätä, ja kaksi vihollista saa vaurit, toinen lyö ohi, ja toinen on osumassa, mutta torjunta. Kaizer lyö staffilla ja vähäiset vauriot. Vihulaiset ovat osumassa Chatterjeehen, mutta Yashi torjuu molemmat. Toiset hyökkäykset ja puolituinen aloittaa, tekee smässin, osuu muttei vielääkään kuole 68 vaurion jälkeenkään. Yashi osuu (16 vauriota) ja iskee kaverin tajuttomaksi, yesh! Dorfar smässää vuorollaan, osuu HL 1 ja vauriota 35 jättäen vihulaisen vielä eloon.

Kierros 3. Yashi voittaa aloitteen (9), sitten Rob jne. Yashi hyökkää tuoreen vastuksen kimppuun ja lyö maksimivauriot (36) halkaisten kaverin kallon. Ilmeisesti heikompi vastus. Robin vastus huutaa meille: Olette pienempiä kuin hiiret Dakkan kavioitten alla! Hänen levitetty kämmenensä lepää teidän päällänne ja hän pystyy murskaamaan teidät sormenpäillään! Puolituinen vastaa normi-iskulla, vastus ei kuitenkaan vielä tuhoudu. Salamurhaajien vuoro ja

puolituista lyödään, ohi menee. Yashia lyö kaksikin, molemmat ohi surkeasti. Kääpiötä uhitellaan, mutta kirveellä torjuu. Kaizerin vuoro, mutta rapieri torjuu. Dorfar iskee normaalilla teholla (22 vauriota) tuhoten vihollisen, hyvä. Kaizer sais siis vaihdettua staffin rapieriin ja iskee (6 vauriota) myös sokeuttaen vihollisen, häh hää. □ Maksat tämän, Dakka vie sielusi□, huutaa sokeutunut vihollinen. Yashi lyö toista iskuaan, osuu (24 vauriota) ja pökerryttää uhrinsa. Puolituinen tinttaa smässillä tuhoten äijjään. Dorfarin toinen ja smässiä yrittää, osuu ja tekee 33 vauriota, potslojot. Kaksi vastusta tällä hetkellä toimintakykyistä. Yashi lyö jäljellä olevia iskujaan (22 vauriota) ja pökerryttää tyypin, toinen isku perään, 25 vauriota tappaen pahiksen.

Kierros 4. Yashi aloittaa maksimivaurioin tappaen saman tien. Puolituinen vetää pökerryksissä olevaa jehua normi-iskulla, tällä kertaa ikävä kyllä ei tappaen. Kääpiö osuu täydellisesti sokeaa kaveria (osuma 20, 60 vauriota), Kaizer tuhoaa sokean tyypin rapierin lävistyksellä. Yashi iskee pökertynyttä vastusta, osuu (24 vauriota), ei tapa ja Robwais hakee loputusliikettä eli smässiä, osuu ja tappaa kunnolla. Dorfar rujauttaa iskunsa tajuttomaan vastukseen.

Lattia on verestä pullollaan ja joka puolella on raajattomia ja päättömiä uhreja. Chatterjee onneksi selvisi hengissä.

Päätämme edetä nopeasti narua pitkin ylös. Ennen kupuun siirtymistä Kaizer loitsii Haarniskan Läpäisijät, Suojele Energian Imut, ja Strikingit niitä haluaville. Chatterjee haluaa siirtyä ensimmäisenä, ja liikkuu köykäisesti ylöspäin, me seuraten toinen toisemme perässä. Naru on maaginen ja sitä pitkin on erittäin helppo kiivetä. Temppeleistä ympäriinsä kuuluu kansan huutoja:□ Suuri kuolemattomien ihme, he kiipeävät ilman tukea kohti kelluvaa kupolia.□ Kansa on aivan hurmiossa ja osa on ilmeisen pelokkaitakin. Chatterjee katoaa ensimmäisenä ja me rohkeana perässä ylitämme jonkin maagisen rajan.

Seisomme kaikki marmorilattialla kahdeksan makoisan tuulen temppelein kupolissa. Kupoli on sipulin muotoinen ontto huone, 9m halkaisijaltaan ja jollain tavallaan itsestään himmeästi valaistu. Lattia kaareutuu ylöspäin seiniksi ja seinät on päällystetty erikoisella hyvin kauniilla kuvioilla jotka tosin eivät esitä mitään, ovat vain kuvioita. Yläpuoli on pimeä, mutta se minkä näemme, niin se on paljon korkeampi kuin mitä tämä huone on leveä. Ylhäällä näkyy joitain metallisia putkia, kuin hämähäkin verkkoja, joka on tehty ruosteisesta metallista. ne saattavat olla rakenteita jotka tukevat tätä kupolia, mutta pelkäämme myös hämähäkin mahdollisuutta. keskellä ylhäällä on 3m leveä pyöreä metallilevy, josta lähtee niitä metalliputkia ympäri huonetta. Ilma tuntuu ohuelta hengittää ja pahanhajuinen tuulenvire käy huoneessa, joka tuntuu tulevan ei mistään. Kääpiö tunnistaa hajun jotenkin tutuksi, ja havaitsee sen alkoholin löyhyäksi, viinaksi, tarkemmin sanottuna konjakiksi, sanoo kääpiö. Tiedämme tämän viinan olevan erittäin suosittua mm Glantrissa. Voi ei, toteamme yhteen ääneen.

Lattialla näkyisi olevan jotain törkyä, lasisirpaleita mm. ja miniatyyrejä, sellaisia parin tuuman figuureja, jotka esittävät joitain erilaisia tyyppejä esim. tummahiipiäisiä maltsuja, eläimiä, hevosia, joitain dinosauruksia ja tiikereitä, villisikojakin, ihmisiä noin muutenkin kuin maltsuja, arvokkaan näköisiäkin. Figuuri tuntuu lämpimältä koskettaa, pehmeä hieman joustava pinta, esim tiikeristä tuntuu karvakin. Figuurit eivät liiku, eikä niistä elonmerkkiä muuten huomaa. Löydämme myös miniatyyrimaisen täydellisen vankkurinkin ja muistamme Ohranjyvän luostarin tapahtumat, joissa oli vankkuria käytetty.

Kaizer Loitsii havaitse paha □ loitsun. Kaksi figuuria loistaa pahuuttaan. Kaizer loitsii Havaitse Magian ja kaikki figuurit ovat äärimmäisen maagisia. Kysymme Chatterjeeltä ideoita. Chatterjee ehdottaa Yantran aloittamista. Dorfar lentää kohti kattoa ja siellä olevaa pyöreää levyä. Metalliputket ovat paksuja, 15 cm paksuja ja niitä menee siksakkia hyvinkin paljon, todellinen sokkelo sinne ahtautua. Dorfar lentää levyn tasalle ja havaitsee sen olevan 2-3 cm paksu ja siellä on jotain epämääräistä törkyä. Dorfar tökkii törkyä, muttei suurempaa tai näkyvämpää tapahdu. Likaisia kankaita ja syömisjätteitä yms. Chatterjee toteaa, että täällä on pesinyt niitä salamurhaajiaakin. Toteamme tilan olevan tyhjä, rupeamme siivoamaan ja korjaamme figuureja syrjemmälle. Otamme karavaanifiguurit talteen. Chatterjee rupeaa säätämään kobran hampaista jauhetta mutisten mantraa. Siivoamme alueen, muste on valmis ja Chatterjee pyytää, että levitämme Kerjäläiskuninkaan hien lattialle. Chatterjee ottaa koobran mustetta ja rupeaa piirtämään Smaragdijoen Yantraa ja hokemaan mantraa kuuluvalla äänellä. Hetken kuluttua Chatterjee saa täydellisen kuvion tehtyä ja kun viimeinen viiva on piirretty, rupeaa Yantra hohkamaan vihreällä valolla. Chatterjee hokee mantraa kovempaa ja kovempaa ja kehottaa meitäkin liittymään siihen. Liitymme messuamiseen ja tunnemme kuinka ilmavirta voimistuu ja Yantra rupeaa hehkumaa kirkkaammin. Suolan haju, merellinen tuoksu tulee neniimme. Chatterjee on aivan hiessä ja mantran voima pinnistää voimamme äärimmilleen. Kuulemme jostain taustalta jotain epämääräistä surisevaa ääntä, aivan kuten kärpäset pörräisivät korviemme juuressa. Jotain alkaa tapahtumaan□

Heitämme kaikki pelastusheitot, onnistumme kaikki. Voimakas maaginen voima tarttuu meihin ja singahdamme ympäri kupolin seiniä niiltä jaloiltamme (8 vauriota). Kohdasta missä olimme, kuuluu ääni, juopuneen kuuloisen naisen raakkuva ääni:□ Ehkäpä myrsky lennättää pois kauniin kuvionne!□ Äänen kohdalle materialisoituu nainen jolla on käärmeen alavartalo. Päällään musta vaate, jossa kultaisia kuvioita. Levittää ensiksi 2 kättä, jossa molemmissa on sapelit. Sitten toiset kaksi kättä, jotka ovat loitsimisvalmiudessa. Sitten toiset parit käsiä sapeleissa ja vielä parit käsiä loitsimisvalmiudessa. Yhteensä neljä paria käsiä, kaksi settiä loitsimisvalmiudessa ja neljä sapelia yhteensä. Auuh. Akka sopertelee ja kattelee meitä:□ Ääh, kuinka kauniita amuletteja. Ne jotka ovat pukeutuneet mustiin tulee kuolla, aah, kuinka kaunis on kuu.□ Kuulostaa sekavalta. Ajattelimme käydä päälle hulluna!

Kierros 1. Dakka aloittaa loitsimalla (Dorfar sai meistä parhaana aloitteen, loput kuutta, viittä ja neljää). Hirviö loitsii Cloud Kill loitsun aiheuttaen meille kaikille yhden vaurion jatkossa joka pienkierros. Dorfar lyö aika hyvin (on osumassa 15) mutta mötö torjuu (osuu -27), Yashi lyö unelmalyönnin, heittää 20, mutta mötö torjuu 30. Kaizer loitsuu, mutta hukkaan menee. Hirviö loitsuu Yashiin päin, mutta mitään ei tapahdu. Dorfar lyö toisen lyöntinsä 18, mötö yrittää torjua ja torjuukin helposti. Yashi lyö, eikä mötö onnistu torjumaan, 19 vauriota. Puolituinen lyö jälleen ohi. Dakkan kolmas toiminto ja se lyö kääpiötä, kääpiö ei onnistu torjunnassaan ja puolituinen yrittää saada miekkansa väliin eikä torju hänkään, eikä Yashikaan. 24 vauriota, huoh. Dakka lyö kääpiötä ja kääpiö torjuu (osumaheitto 15). Yashi osuu 14 ja tekee 23 vauriota. Dakka lyö kääpiötä ja on osumassa ja Robi torjuukin. Viimeinen Dakkan lyönti ja se lyö Yashia, Robwais on pelastus ja torjuu.

Kierros 2. Dakka ilkkuu meille: Toivotteko suurten kuolemattomien auttaa teitä? Kaizer huutaa takaisin että sinua haahka ei ainakaan mikään voi auttaa! Robwais voittaa aloitteen ja lähtee lyömään normi-iskua, osumassa on mutta Dakka torjuu. Yashin vuoro: Osumassa ja osuukin, 35 vauriota. Dorfar lyö hyvin mutta Dakka torjuu. Dakka meinaa osua kääpiöön, mutta kääpiö torjuu. Kaizer lyö ja osuu hyvin, Dakka ei torju ja osumakohdasta kuuluu valtava pamaus, yeah. Robwaisin toinen lyönti, osuu ja tekee 16 vauriota. Yashin vuoro, isku tulossa muttei osu (-13). Dorfar lyö mutta osuu karkeasti ohi (Osumaheitto 1). Dakka lyö Kaizeria, Kaizer ei onnistu torjunnassa, mutta Dorfar pelastaa Kaizerin hyvällä torjunnalla. Yashi lyö kolmannen omansa ohi, Dakka lyö kolmannellaan Robia ja tämä torjuu. Yashin neljäs ja ohi menee. Dakkan neljäs kohteena kääpiö, kääpiö ei pysty torjumaan, mutta Kaizer kuittaa kohteliaisuuden torjumalla sen.

Kierros 3. Dakka voitti aloitteen ja loitsi kääpiötä. Korvissa suhisee, sanoo kääpiö, muttei muuta tapahdu. Kääpiön vuoro, lyönti mutta torjunta. Yashin vuoro, osuma tuloillaan ja torjunta. Puolituinen iskee mutta torjunta. Kaizer lyö (6 vauriota), ei torjunut tällä kertaa. Dakka lyö kääpiötä mutta torjunta, ja kääpiö lyö takaisin, 26 vauriota. Yashi lyö mutta kompuroi epäonnistuen jopa ketteryystarkistuksensa, loppukiekka menee rypiessä. Robwais lyö ja osuu (osumaheitto 20, vauriota 38), hyvä puolituinen. Dakkan toinen isku ja iskee Robia mutta ohi. Yashi on vielä pökrässä ja Dakka lyö kolmannen Robia, Robi ei torju mutta Kaizer torjuu. Dakkan neljäs mutta Dorfar torjuu.

Kierros 4. Kääpiö voitti aloitteen, mutta heittää ykkösen, eikä fumblaa enempää. Dakka pistää puolituisen juntturaan jollain kirotulla loitsulla (veikkaamme Voimasana: Pökerry). Nyt vaikuttaa huonolta. Yashin vuoro iskeä, osuma tulossa mutta torjunta. Kaizer loitsii Paranna Pienet haavat stunnin poisto vaikutuksella Robwaisiin, joka herää stunnistaan. Robi ei kuitenkaan tällä kierroksella pääse toimintaan. Dorfarin toinen isku torjutaan, Dakka lyö Kaizeria joka torjuu iskun. Yashi lyö ohi. Dakka lyö kääpiötä mutta kääpiö torjuu. Yashi lyö ja heittää kaksikymppisen mutta piru perkule torjuu. Dakka lyö kolmannen ja taas Kaizeria mutta kepee

torjunta. Yashin neljäs menee ohi. Ja Dakka kurmauttaa Yashia jolla ei ole enää torjuntaja, mutta Dorfar pelastaa Yashin upealla torjunnallaan.

Kierros 5. Dakka aloittaa pahus sentäs ja loitsuu Yashia (pelastusheitto 4 ja Yashi heittää 20, kyllä). Dorfar lyö ja osuu suoraan, 27 vauriota. Yashin vuoro mutta ohi menee. Kaizer on osumassa hyvin, mutta torjunta. Rob vaihtaa miekan tikariin ja on osumassa, mutta otus torjuu. Seuraavat hyökkäykset. Dakka aloittaa lyömällä Kaizeria, Kaizer ei torju, mutta Dorfar pelastaa. Dorfar lyö, mutta Dakka torjuu. Yashi lyö, mutta ohi. Robwais lyö tikarillaan mutta ohi. Kolmannet lyönnit ja Dakka lyö Yashia ja Kaizer torjuu sen. Yashi tekee täydellisen lyönnin, 70 vauriota läpi haarniskan, mahtavaa. Dakka suivaantuu ja lyö Yashia, Dorfar torjuu ohi mutta Yashi torjuu itse. Dakka lyö viimeisen Yashia ja tekee 20 vauriota.

Kierros 6. Kaikki aloitti aika huonosti, mutta Robi onneksi kuitenkin voitti aloitteen. Tikari heiluu mutta mötö torjui. Dakka aloittaa parantamalla itseään, voi hemmetti, otus näyttää olevan priimakunnossa. Yashi lyö ohi, ja torjuu Dorfarin osuman. Kaizer lyö ohi. Toinen kierros ja Robi on osumassa ja Dakka torjuu. Dakka loitsuu jotain sähköistä Robiin, mutta sähköiset eivät tee vaikutusta vahvaan puolituiseen. Yashin lyönti torjutaan, Dorfar lyö ohi. Ei hyvältä näytä. Dakka lyö Robia ja Kaizer torjuu. Yashi osuu ja tekee 23 vauriota. Dakkan kolmas lyönti suuntautuu kääpiöön mutta hyvä torjunta. Yashin neljäs lyönti osuu tehden 28 vauriota. Käärmenaisen neljäs lyönti hakeutuu papin luo, mutta puhdas hutilyönti.

Kierros 7. Dakka voittaa taas aloitteen eikä loitsikkaan, vaan lyö Dorfaria, Kaizer yrittää torjua, muttei onnistu ja Dorfar torjuukin itse. Robbi on osumassa ja möttiäinen torjuu. Yashi heittää kohta hanskat naulaan, ohi taas. Dorfarin lyönti torjutaan. Kaizerin lyönti torjutaan. Toinen lyöntivuoro ja Dakka aloittaa kääpiötä kohden, torjunta. Robwais osuu ja tekee miehekkäät vauriot erikoistikarillaan (44 vauriota). Yashin toinen isku menee taas ohi. Hirviö huutaa: Piirtelittekö nättejä kuvia, että pääsisitte smaragdijoelle, ette ole muuta kuin lapsia, olette siellä jo. kaikki mitä tuo Yantra tekee on asettaa teidät ajalehtimaan joelle helpoksi saaliiksi pyörteille. Lempeämpi kohtalo odottaa teitä täällä kupolissa! Kääpiön isku osuu (25 yhteensä). Dakkan kolmas isku Kaizeria päin, Kaizerin torjunta epäonnistuu, mutta Dorfar torjuu mötön hirmuiskun. Yashin kolmas ja mutta ohi. Neljättä iskua ja kääpiötä lähestytään, Yashi torjuu iskun.

Kierros 8. Kääpiö on nopein, on osumassa mutta torjunta. Dakka latailee loitsua, jännitämme mitä tulee. Yashi yrittää puolustautua muodonmuutosloitsua vastaan ja onnistuu, kyllä. Puolituinen tinttaa tikarillaan ohi. Yashi on osumassa mutta torjunta. Kaizerkin lyö ohi. Kääpiön toinen lyönti ja osumassa mutta torjutaan. Dakka lyö Yashia ja Kaizer torjuu. Robi on osumassa ja Dakka neljäs torjunta toimii. Yashi lyö ohi. Dakka lyö kääpiötä mikä torjutaan. Yashin kolmas hut. Dakka lyö Yashia ja Kaizer torjuu. Yashi pamauttaa osuman (20 vauriota). Dakka lyö

viimeisensä Robia ja Dorfar torjuu näytöstyliin.

Kierros 9. Dakka aloittaa loitsulla ja muuttaa Yashin reiluksi parimetriseksi liskoksi, ulkonäöltään iguanan ja rupisammakon sekoitukseksi. Pahus. Puolituinen suivaantuu ja käy kimppuun mutta hänen iskunsa torjutaan. Kaizer yrittää muuttaa Koloromin sauvvalla Yashin takaisin ihmiseksi Kumoa Magia loitsulla, ja onnistuu, kyllä. Nyt noustaan! Dorfar tarjoaa molberia mutta se torjutaan. Seuraavat iskut alkavat Dakkan komennossa, torjutaan. Robbi tinttaa ja sekin torjutaan. Robia lyödään ja Kaizer torjuu. Kolmas Kaizeria päin ja Dorfar torjuu. Viimeinen menee Kaizeriin eikä kukaan voi torjua. Auuuh. 23 vauriota. Kaizer miettii hetken kipeän iskun jälkeen miksei Robwais käytä miekkaansa ja torju välillä? Onneksi Yashi on seuraavalla kierroksella elämänsä vedossa, näin uskomme.

Kierros 10. Puolituinen vaihtaa taas tikarin miekkaansa ja menettää aloitteensa. Kääpiö aloittaa ja on osumassa, torjunta. Dakka lyö puolituista ja puolituinen torjuu hienolla miekallaan. Yashi lyö ohi, ei näin. Kaizer lyö, on osumassa mutta torjutaan. Puolituinen tinttaa hut. Kääpiön toinen isku torjutaan. Dakka vetäisee Kaizeria mutta Kaizer torjuu. Yashi lyö hyvin, mutta se torjutaan. Robwaisin toinen ja tämä osuu, hienoa. Dakkan kolmas suuntautuu Yashiin ja Kaizer torjuu. Yashi lyö karkeasti ohi. Dakkan neljäs Robbia päin ja Robi torjuu. Yashi lyö viimeisen ohi.

Kierros 11. Yashi aloittaa ohilyönnillä. Robin lyönti torjutaan ja Dorfar on osumassa mutta torjunta. Dakka kostaa kääpiölle, mutta tämä torjutaan ja Kaizer lyö ohi. Yashin toinen (osumaheitto 20) mutta torjutaan. Puolituinen vetäisee ja torjunta. Kääpiö vetää kakkosen. Ei juma. Yashin kolmas ja päin helvettiä. Dakka tinttaa Kaizeria ja tämä torjuu. Yashi osuu viimeisellään tehden 22 vauriota. Dakka vetäisee taas Kaizeria mutta helppo torjunta.

Kierros 12. Dakka huutaa: "Täällä minä hallitsen ylimpänä, niin kuin vanhin hallitsee ylimpänä koko luomakuntaa, Täällä hallitsen minä Kaze, kaikkivoipa. Kaze, monikätkäinen, Kaze, kauhistuttava, kuolevaiset te liitytte joukkoihini". Dorfar on yllättäen nopein ja on osumassa, mutta tyyli puhdas torjunta, kuin oppikirjasta. Moraaliamme koetellaan. Robin isku on osumassa ja se taas torjutaan. Yashi lyö ohi, puuh. Dakka yrittää taas Kaizeria, mutta torjunta ja Kaizer melkein osuu mutta torjunta. Dorfarin toinen isku torjutaan. Mutta mötön torjunnat ovat loppu. Robi tekee hyvän perusosuman. Yashin vuoro ja osuu 19 vauriota. Dakkan toinen Yashia kohti ja Dorfar kerkeää torjua ennen Kaizeria. Yashin kolmas osuu hyvin, hienoa ja 20 vauriota. Dakka yrittää Yashia ja Kaizer torjuu. Yashin viimeinen ja törkeä ohi. Dakka vielä puolituista sivaltaa, mutta karvajalka torjuu.

Kierros 13. Chatterjeen ääni huutaa: "Hänen käsivartensa, ne tummat kohdat, iskekää niihin." Nyt sie sen sanot, vastaa Kaizer. Yashi on salaman nopea, mutta ohi menee. Robin vuoro ja ohi. Kääpiö on osumassa, mutta torjutaan. Dakka yrittää Robia ja torjuukin. Kaizerin mahti riittääkö, ei, torjunta. Toiset lyönnit. Yashi on osumassa mutta torjutaan. Robi lyö kaikki iskunsa ohi, ja Kaizer huutaa: "Kuinka paska sie oikein oot!", alkaa turhautuminen olla jo aika pinnassa. Dorfarkin lyö ohi. Dakka huitoo Yashia ja kääpiö torjuu. Yashi lyö kolmannen ja sekin torjutaan. Dakka tarjoilee kääpiölle sapelia, mutta torjunta onneksemme. Yashin neljäs on osumassa ja uppoaa, 22 vauriota. Dakkan yritys on pelkkää harrastelua Kaizerin torjunnoille.

Kierros 14. Puolituinen aloittaa ja lyö läpi torjunnan, kyllä kyllä, arvailemme vain vaurioita. Dorfarkin lyö ja on osumassa, Dakka yrittää torjua ja onnistuu. Yashi ohi. Dakka yrittää Kaizeria ja torjunta. Kaizer lyö ohi. Toiset lyönnit ja Dakka torjuu Robin. Kääpiö yrittää tähdättyä lyöntiä, muttei osu. Eikä osu Yashikaan. Dakka lyö Kaizerista ohi. Yashi lyö kolmannen ja on osumassa mutta torjunta. Dakka lyö kääpiötä, ja kääpiö torjuu. Yashi lyö ohi, ja Dorfarkin torjuu Dakkan hyvältä näyttävän lyönnin.

Kierros 15. Puolituinen aloittaa ja on osumassa, mutta Dakka pahus hoitaa. Mötön vuoro tinttaa Kaizeria, Kaizer ei onnistu torjunnassa, mutta Dorfarkin pelastaa. Yashin vuoro ja osumassa mutta ei. Kääpiön lyönti torjutaan. Kaizer osuu ja torjutaan, pedon torjunnat ovat käytetty. Puolituinen tekee tähdätyn osuman (heittää 19, uskomatonta, kyllä) Isku irroittaa yhden käden hervottomaksi. "Siinä sulle paskaa Kaizer!", huudahtaa Rob virnistäen. Hyvä puolituinen, ajattelee Kaizer, yksi käsi ja torjunta vähemmän käärmehaahkalla, uskomattoman upea suoritus. Yashi yrittää tähdättyä, mutta ohi. kuten kääpiökin. Dakkan toinen lyöntivuoro ja ohi lyö kääpiöstä. Yashin kolmas, tähdättyä haetaan, eikä haetakkaan ja perusosuma, 21 vauriota. Dakkan kolmas yrittää kääpiötä mutta partaveikko torjuu. Yashin neljäs lähtee perusosumana ja tekee maksimivauriot. Dakkalta ei enää neljättä tulekaan.

Kierros 16. Hyvät aloitteet kautta linjan ja Yashi aloittaa hyvin, täydellinen oppikirjaisku, mutta torjunta. Kääpiön vuoro ja Kaze raivoaa ja torjuu. Kaze vetäisee Kaizeria, eikä Kaiza pysty torjumaan, mutta kääpiö jälleen pelastaa Dakkan oppikirjalyönnin. Robi lyö ohi. Kaiza on osumassa, mutta kolmas torjunta riittää. Yashin lyönti ja perusosuma osuu, 19 vauriota. Dorfarkin tekee tähdätyn osuman, ikävä kyllä osuu toiseen miekattomaan käteen, mutta vauriot ovat hyvät. Hyvä me. Robin toinen menee ohi. Dakka yrittää Robia, on osumassa ja Kaizer torjuu. Yashin kolmas yritys ja ohi menee reilusti. Dakkan kolmas Robia päin ja torjunta. Yashin neljäs ja viimeinen, ohi sittenkin.

Kierros 17. Hyvät aloitukset, Yashi aloittaa ja lyö huti. Sitten Robwais ja torjunta. Kääpiön vuoro ja Kaze torjuu. Dakka lyö puolituista ja tämä torjuu. Kaizer lyö ohi. piru. Yashi lyö toisen

lyöntinsä ohi eikä puolituinenkaan, eikä Kääpiökään. Jälleen Käärmenainen puolituista, mutta torjunta. Yashin kolmas ja ohi. Dakka raivoaa Robin kimpussa, eikä tämä voi torjua, mutta kääpiö auttaa. Yashin neljäs torjutaan.

Kierros 18. Puolituinen aloittaa, on osumassa mutta torjunta, Kääpiö on osumassa ja sekin torjutaan. Yashi osumassa mutta torjutaan. Dakka vetäisee ensimmäisen jälleen puolituista. Puolituinen torjuu. Kaizer yrittää tähdättä, mutta ohi. Robin tähdätty menee reilusti ohi. Kääpiö sen sijaan osuu tähdättynsä, ja taas miekaton käsi pois, pahus mutta ookoo, 34 vauriota. Yashilta normiosuma, ei sentäs, ohi menee. Dakkan toinen taas Robia päin ja jälleen torjunta. Kolmannet iskut Yashilta, osuma ja 24 vauriota. Dakka vetää kostoiskun, mutta Robi torjuu. Yashin viimeinen osuu tehden 28 vauriota.

Kierros 19. Chatterjee kannustaa. Puolituinen aloittaa mutta torjunta. Dakkan vuoro Kaizeri kohteenaan, ei torjuta, ei dorfarkaan mutta luojan kiitos Robwais torjuu oppikirjaiskun. Yashin vuoro mutta torjunta. Dorfar lyö ohi. Kaizerin lyönti torjutaan viimeisellä pedon torjunnallaan. Toiset hyökkäykset ja Robi fumblaa tiputtaen miekkansa. apua. Yashi osuu ookoosti tehden 23 vauriota. Tähdätty isku kääpiöltä menee ohi. Dakka yrittää aseetonta puolituista mutta kääpiö torjuu. Kolmannet iskut ja dakka aloittaa yrittäen Yashia. Kaizer ei onnistu torjunnassa, mutta Yashi torjuu. Yashi yrittää viimeisellä, mutta ohi menee.

Kierros 20. Puolituinen hakee aseensa, joten menettää aloitteensa. Yashi lyö ohi, ja Dakka on lyömässä Yashia, jonka Kaizer torjuu. Kaizer lyö joka torjutaan. Kääpiön vuoro ja ohi menee. Puolituinen on saanut aseensa ja on osumassa. Mutta torjunta. Toiset hyökkäykset ja Yashi lyö ohi. Dakka yrittää Kaizeria, tämä ei torju, mutta Kääpiö pelastaa. Kääpiö lyö ja dakka torjuu. Robwais lyö puolustuksen ohi, ja ohi koko mötöstä. Yashin kolmas menee ohi. Dakkan kolmas kohdistuu puolituiseen ja on osumassa, eikä onnistu, mutta kääpiö pelastaa tämänkin.

Kierros 21. Puolituinen aloittaa hutilyönnillä. Yashi seuraavana osumassa joka torjutaan. Kääpiö lyö taas ohi. Dakka vetää kääpiötä joka torjuu. Eikä osu Kaizerkaan. Toisia lyöntejä. Robwais on osumassa, torjunta. Yashi on osumassa, torjunta. Kääpiön vuoro ja ohi menee. Dakkan toinen osumassa Yashia, eikä olekaan, ohi menee. Yashin kolmas ja 35 vauriota. Dakkan kolmas puolituista päin ja torjunta. Yashin neljäs ja 20.

Kierros 22. Yashi aloittaa hyvin, mutta torjunta. Robwais on osumassa, mutta torjunta. Dakka vetäisee kääpiötä eikä kääpiö torju, kuten ei Kaizerkaan, mutta puolituinen pelastaa. Kääpiön vuoro ja osuma tuloillaan ja mötö käyttää kolmannen torjunnan. Kaizer vetää tähdätyn ohi,

aargh. Toisia lyöntejä, Yashi lyö taas 35 vauriota. Robbi vetäisee hut, ja niin tekee Dorfarkin. Dakka yrittää taas Robbia, eikä Robbi onnistu torjunnassaan ja Kääpiö hoitaa homman kotiin. Yashin kolmas ja kehnnot vauriot, 14. Pedon kolmas suuntautuu kääpiötä päin joka torjuu sen. Yashin viimeinen menee karvaasti ohi.

Kierros 23. Dakka aloittaa ja lyö kääpiötä ja tämä torjuu. Yashi on osumassa, mutta torjunta, Kaizerin vuoro ja ohi menee. Kääpiön vuoro ja tämän osuma torjutaan. Puolituksen ensimmäinen isku torjutaan. Toiset iskut, jotka Dakka aloittaa kohti puolituista, epäonnistuminen torjunnassa, mutta Kaizer hoitaa. Yashin toinen uppoaa ja 70 vauriota. Uskomatonta. Jotain alkaa tapahtua.

Dakka lysähtää marmorilattialle ja miekat kilahtaa maahan kadoten tyhjiyteen. Silvottu hirviö ei katoa mihinkään. Kääpiö silpoo mötöä vielä. Myrkkypilvikin katoaa. Chatterjee astuu huoneen keskelle ja sanoo: Yantra on saatettu loppuun, mutta teidän pääsynne smaragdivirtaan on estetty, jokin mahtava voima kaukaisessa Nithian maassa estää pääsynne Smaragdivirtaan. Yantra vaikuttaa nyt teissä ja kun tuo este on poissa, se sinkoaa teidät todennäköisesti virtaan. Nyt tilanne näyttää siltä, että teidän tulisi päässä Nithiaan hoitelemaan siellä oleva häiriö. Chatterjee sanoo, että nopein konsti Nithiaan lienee laivamatka meren yli. Sanomme, että meillä on kyllä kulkupeli, menemme sillä, jos sen vielä löydämme. Chatterjee sanoo, että hyvä ja kiittää meitä tästä tärkeästä palveluksesta. Temppleri on nyt puhdistunut ja palautunut siihen rauhantilaan jossa se ennenkin oli.

Kysymme, että mikäköhän oli muuttanut tuon Kazen Dakkaksi. Nuo voimat, mitä hän osoitti eivät ole kyllä tavallisen kuolemattoman tavoitettavissa omin voimin. Hän oli varmaan Dakkan perversion muuttama tuollaiseksi.

[Yömyrsky, Taistelu Koresh Teyedi vastaan... -->](#)