

# DENEVÉREK VÖLGYE



XI. Mentálsavar Tábor

Viadomo, Négyfalu-völgy  
P.sz. 3717, Adron kvartjának Lángok hava

3-5. szintű karakterek számára

## Tartalomjegyzék

Bevezető.....	2
A kaland célja .....	2
Összefoglaló.....	3
Bemesélés .....	4
Eseményvázlat.....	5
Idvez fogadója.....	6
Denevérek fellege.....	8
Denevérszem .....	10
Települések Négyfalu-völgyben .....	11
Idvez .....	12
Bor .....	13
Sodrás .....	14
Fenyves .....	14
Gabon.....	15
Callian erőd.....	15

### Bevezető

A Négyfalu-völgy beszédes nevű területe egy ködlepte fenyvesekkel szegélyezett, lankás magashegyi völgség, ami négy, egymástól egy-két napi járóföldre lévő, nagyobb falunak és az ezeket óvó kisebb várnak ad otthont. Az évszázadok óta békés, hűvös területet néhány hónappal ezelőtt egyik éjszakáról a másikra ellepték a denevérek, kisebbek-nagyobbak egyaránt. A bőregerek csivitelése sokszor mérföldekre is hallatszik, rajaik gyakorta órákra éjsötétté változtatják a legfényesebb teliholdas éjszakákat, sőt, hosszú fertályórákra elsötétítik a verőfényes nappalokat is.

A különös jelenségnek hamar híre ment és többen is ügynököket küldtek a területre, hogy kiderítsék, mi állhat a szokatlan rajzás hátterében és hogyan tudnák megfékezni – vagy felhasználni saját céljaik elérésére.

### A kaland célja

- Bemutatni egy új ereklyét egy olyan alacsony szintű csapatnak, akik könnyen áldozatául is eshetnek az ereklye akaratának
- Klasszikus jellegű kalandot mesélni, aminek fővonala 3-4 óra alatt is lemesélhető, de mellékszálakkal akár két-három napra elegendő szórakozást biztosít
- Olyan harcokat is a csapat útjába sodorni, amiket mostani tapasztalati szintjükön nem igazán nyerhetnek meg – különösen nem akkor, ha úgy vállalják a küzdelmet, ahogy a modul körülményeiből következik

## **Összefoglaló**

Az elmúlt két évszak rettenetesen alakult a viadomoi fennhatóság alá tartozó Négyfalu-völgy lakói számára: százával, ezrével tűntek fel a lankákon a korábban csak elvétve látott denevérek. Ha a termés módszeres felőrlése nem volna elegendő, a rajokban feltűntek jókora, kutyányi méretű példányok is, ráadásul az utóbbi hetekben már lovakat, utazókat is megmegtámadtak a túlhegyes fogú szörnyetegek.

Dél-Ynevet bejárják a Denevérek völgyének különös eseményeiről szóló hírek. A kalandozókat az egyik Kereskedő Hercegség, Sushtar egy kalmárasszonya bérli fel, hogy a jelenséget okozó varázstárgyat vigyék el neki.

A csapat a Négyfalu-völgyben napról napra egyre közelebb kerül a tárgy megtalálásához, de közben a szárnyas patkányok rendre vissza-visszatérő rajai mellett számos apró-cseprő, viszont kétségkívül jövedelmező megbízással látják el őket a völgy jó lakói.

Mivel a völgyben lévő varázstárgy önálló akarata is a csapat felé húz, idővel biztosan rátalálnak az ereklére és, ha legyőzik annak öntudatát, megmenthetik a völgyet; máskülönben csak tetézték a bajt.

## **Háttér**

A történet háttere Viadomo ostromáig nyúlik vissza csupán, a Dúlás derekára, amikor Krán seregei elérték az erősséget. A hosszú ostromban az Oroszlánszív lovagjai hősiezen helytálltak és a város nem esett el, még akkor sem, amikor a birodalom bevetette valódi varázstudóit, mágusait is.

Amikor a birodalom megbüntette az ostromot tervező *strategist* és a megvert seregeket elvezényelték az erőd alól, Dreina lovagjai kimentek utánuk, hogy a környező területeket minél hamarabb pyarroni fennhatóság alá rendelhessék és bosszút állhassanak a hosszú hetek, hónapok pusztításáért.

A lovagok egy csoportja a Négyfalu-völgyben bukkant rá (egyébként véletlenül) egy kisebb légiós osztagra, akik észrevétlen készítettek elő egy szertartást, amivel biztosíthatták volna, hogy Krán szemei az erősséghez közel maradhassanak. A szertartás a völgyet körülölelő hegyek barlangjainak ezernyi denevérét volt hivatott a Birodalom igájába hajtani. Ennek a rítusnak fontos kelléke volt a Denevérszem, egy kisebb hatalmú ereklye.

A lovagok gondolkodás nélkül rárontottak a krániakra és véres küzdelemben verték szét az előkészített szertartást, habár mind odavesztek az öldöklésben. A sámán, aki a légiósok védelmében a szertartást végezte, szörnyű halált halt, de a segítségére rendelt (és a Denevérszemet uraló) birodalmi varázstudót csak halálosan megsebesítették.

A haldokló kráni biztonságba akarta helyezni a Denevérszemet és létrehozott egy teleportációt, ami rendtársaihoz volt hivatott eljuttatni az amulettet. Az ugrás azonban tér helyett az időben jött létre, köszönhetően a kráni megfoghatkozott varázshatalmának és a zűrzavaros összecsapásnak a varázsló körül.

A Denevérszemről a következő fél évszázadban semmit sem hallottak, ám most, mindenféle előjel nélkül újra megjelent a völgyben (vagyis az időugrást követően, 3717 Langy évszakában), a környék denevérei pedig mind felzördültek, ahogy a varázsereje végighullámozott a barlangokon.

Egy gyermek meg is találta és fel is vette a medált – az pedig rögtön eszt vette és azóta is azon van, hogy megtalálja a méltó hordozóját a völgy lakói és utazói között, majd útra keljen haza, az egykori hordozójának rendházába a Fekete Határ túloldalán.

## **Hangulat**

A völgy első pillantásra a megtettesült Istenek Völgyének tűnik. Ezüstösen csillogó patakok, illatos füvekkel borított dombok, köztük meghúzódó barátságos parasztházak, szőlősök, gabona, dús fenyvesek, itt-ott megülő, szitáló köd. Levegőben köröző sólymok, patak mellett fürdőző őzek, csörtető vaddisznók családjai, ilyesmi.

Aztán amikor megjelennek a denevérek a semmiből, elhomályosítják a napot, vijjogásukkal elveszik az ember eszét, tájékozódási képességét. Rettenetes kavarodást, sötétséget hoznak magukkal és mintha lenne köztük pár, ami kifejezetten a látogatók és lovaik vérere szomjazik...

Végül odébb állnak a szárnyas ördögök, alig egy-két perc az egész és az utazók nagy nehezen megérkeznek a falvakba. Ahogy jobban megismerik az embereket, hamar kiderül, hogy ezt a paradicsomi völgyet nem igazán angyalok és ártatlanok lakják. Kicsinyes ellenségeskedések, susmorgás, rosszindulatú pletykázkodás és rivalizálás szövik át meg át az itteniek életét. Ha eleget itatod őket, végül a legrettenetesebb dolgokat is képesek állítani egymásról, csak hogy magukat jobb színben állítsák be, netán hogy esetleg pár ezüstöt nyerjenek a másik hitelrontásán.

Éjszaka aztán megint jönnek a denevérek és alig tudod kialudni magad, főleg, hogy hallod, hogy ordítanak az állatok, kiáltoznak a falusiak, sírnak a gyerekek és állandóan, megállás nélkül csaholnak a kutyák.

## **Bemesélés**

Ennaim hercegségének egyik leggazdagabb kalmárasszonya, a sushtari *Ella Numereim* betegesen fél a denevérektől és amióta hallott a Denevérek botjáról, egy ritka hatalmú varázstárgyról, ami képes irányítani őket, minden követ megmozgatva próbál rábukkanni. Amikor a Négyfalu-völgyet sújtó különös jelenségről tudomást szerez, azonnal a bot képességeire asszociál. Fel is bérlí a kalandozókat, hogy menjenek el a völgybe és hozzák el neki a botot. Azt persze nem tudhatja, hogy a völgyben történő eseményeknek a Denevérek botjához semmi köze, de ez mondjuk nem is annyira lényeges...

A bemesélés pontos körülményeit a csapat előtörténetének végpontja határozza meg. Valószínűleg Numereim kalmárasszony egyik ügynöke lép kapcsolatba a csapattal és arra kéri őket, hogy legyenek a sushtari kalmárfamília segítségére.

Néhány szóban be is mutatja és nyilvánvaló túlzásokkal jellemzi Ella Numereimet és vagyonát, de szavait jól igazítja a csapat összetételéhez és elvárásaihoz.

Elmondja azt is, hogy úrnőjének a Denevérek botjára van szüksége, hogy annak jelenlétéről értesültek a Viadomohoz közeli Négyfalu-völgyben (papok, bárdok és a Legendaismeret legalább Af-ával rendelkezők szintén hallottak a denevér-fertőzésről).

Fejenként 15 aranypénzt fizetnek, ha elhozzák nekik a botot. Arról, hogy mi legyen azzal, aki épp most birtokolja és használja a botot, hallgat, mivel a kalmárnak teljesen mindegy, mi történik velük.

Az összekötő ezen felül egy menlevelet ad át, aminek segítségével pillanatok alatt Viadomoba juthatnak térkapuval (soron kívül), ahonnan aztán a kalmárfamília pénzén egy gyors batárral továbbutazhatnak a völgybe.

## Eseményvázlat

A karakterek Ella Numereim képviseletében érkeznek a völgybe. Érkezésüket követően a karakterek szabadon mozoghatnak a négy falu között, a különböző helyeken különböző, egymásnak olykor ellentmondó információkat nyerve. Minden falu szívesen a csapat nyakába akaszt valamilyen kisebb ügyes-bajos dolgot, ha vevők rá, miközben a csapat mindentől teljesen függetlenül egyre közelebb jut a Denevérszem megtalálásához (vagyis az ereklye kerül egyre közelebb a csapathoz).

A falvakhoz kapcsolódó kisebb mellékszálakat azok leírásánál találjátok meg. A közös események, amelyeken a csapat végiggyalogolva szembekerül a Denevérszemmél, alább olvashatók.

(1) Már az odafelé vezető úton találkoznak néhány viadomoi lovaggal, akik kicsit túl komolyan veszik magukat és épp egy fogadót forgatnak fel, ahol lopott ereklyét keresnek.

(→ *Idvez fogadója*)

(2) Az első pihenés során, amit a szabad ég alatt töltenek, közeli ismeretséget köthetnek a denevérekkel, köztük a vérszívó dyphillákkal.

Később az ereklye utasítására tolvajdenevérek lepik meg az éjszakázó társaságot.

Amikor a denevérrajok eredeti lakóhelyét, a Fenyves-környéki hasadékokat derítik fel, egy óriásdenevérekből álló csapat lepi meg őket. (→ *Denevérek fellege*).

(4) A Denevérszem idővel kiválasztja a csapattagok közül azt, aki a legalkalmasabb lehet arra, megjelje és megjelenik előtte egy telepatikus üzenetben – álmoként. Az álmot (vagy a világi nyomokat) követve a Denevérszem rejtekhelyét is felkutathatják, ahol szembe kell nézniük az ereklye erejével. (→ *Denevérszem*)

A kaland főcsapása véget is ér azzal, hogy a karakterek legyőzik a Denevérszemet – a kérdés már csak az, hogy marad-e még a csapatnak olyan felgöngyöltendő ügye, amit szeretnének elintézni a vidéken...

*Már az odafelé vezető úton találkoznak néhány viadomoi lovaggal, akik kicsit túl komolyan veszik magukat és épp egy fogadót forgatnak fel.*

A Négyfalu-völgy a Viadomo környéki igen magasan hegyek között bújik meg, az odavezető utak ezért könnyen ellenőrizhetők. Befelé csak egyetlen valamirevaló út vezet, amit a Callian család aránylag jó állapotban tart és gondoskodik róla, hogy a legnagyobb esőben is találjon sziklát az utazók keze és lába, ahogyan a falvakba tartanak. Az út végét, vagyis a Négyfalu-völgy kezdetét egy egész nagy fogadóház, egy több épületből álló, fa fallal körülvevett majorság jelzi az utazóknak.

A fogadó egyben a völgy kapujába épült Idvez településének, egy körülbelül 200 lelket számláló, apró falunak első és egyetlen valamirevaló épülete.

A fogadót két viadomoi lovag és fegyvernökeik forgatják fel épp akkor, amikor a karakterek megérkeznek. A helyiek mozdulni sem mernek, csak a szemüket forgatják. A túlbuzgó lovagok nemrég szabadultak a Manifesztációs háborúból, szóval könnyen vonnak fegyvert és látnak ellenséget bárkiben. Most ráadásul kicsit felöntöttek a garatra és összeszólkóztak a Bor városába tartó kereskedőkkel. Addig-addig veszekedtek, míg végül egyikük, *Daiel* a fejébe vette, hogy a kereskedők valójában elloptak egy ereklyét Viadomoból.

Most épp azt keresik és a kalandozók számára legyen egyértelmű, hogy nagyon komoly anyagi károkat szenvednek majd a kereskedők, ha nem avatkoznak közbe.

A lovagok meggyőzése (főleg mágia nélkül) nehézkes, mert már nagyon belelovalták magukat a vizsgálati munkába és a „helyiek sunyi lapítása” sem segített megnyugtani őket. Ráadásul egyértelműnek érzik a fölényüket mind erőviszonyok, mind politikai hatalom tekintetében.

Természetesen, ha harcra is kerülne sor, bármelyikük megölése rettenetes következményekkel járhat a karakterekre nézve – de legalábbis számíthatnak az Oroszlánszív lovagok üldözésére. Ha egy kis erőprózában esetleg legyőzik a társaságot, de nem ölnek meg senkit, akkor magukhoz térve egész értelmesen el lehet velük beszélgetni. Még információval is szolgálhatnak a völgy történetével és az itteni eseményekkel kapcsolatban.

A lovagok egyébként amint itt végeztek, a Kopasz-hegyi Callian várba tartanak és ott rendezkednek majd be. Van náluk egy pecsétes levél Helga Callaintól, ami ingyenes szállást és révhasználatot biztosít a felmutatóknak a völgy egész területén. Nem névre, hanem bemutatásra szól.

*Megjegyzés: valóban történt egy ereklyelopás néhány hete Viadomoban, de természetesen nem a kereskedők voltak... vagy mégis? Döntsön a mesélő.*

*Egyébként könnyen lehet, hogy a csapat ismeretében úgy döntenek, jobb volna úgy mesélni, a csapat épp ezzel a batárral érkezik a völgybe és őket is összemosás a vélt tettesekkel – vagyis azonnal van egy személyes motivációjuk, hogy részt vegyenek a történetekben.*

#### Meirin Aria (5. szint, nő)

~ 35 éves hölgylovag teljes vértetben, pallossal | Szépség 14

Ké 15 Té 80 Vé 125 T/k 1/2      Ép 14 Fp 60 SFÉ 6      AME 12 MME 12

pallos 3k6+5 (fegyverhasználat, fegyvertörés Mf)

#### Akkad Daiel (4. szint)

~ 45 éves férfi félvértben, lovagkarddal és pajzzsal | Szépség 13

Ké 20 Té 70 Vé 150 T/k 1      Ép 13 Fp 50 SFÉ 5      AME 11 MME 13

lovagkard 2k6+4, közepes pajzs 1k6

#### Fegyvernökök (egy-egy 3 és két-két 1. szintű harcos)

~ 20-25 éves férfiak sodronyínggel, hosszúkarddal/lándzsával

Ké 20-25 Té 45-60 Vé 100-110 T/k 1      Ép 10-13 Fp 30-35 SFÉ 3      AME 1-4 MME 1-4

hosszúkard v lándzsa 1k10

közepes pajzs kettejükénél +35 Vé (nincs beleszámolva)

*Az első pihenés során, amit a szabad ég alatt töltenek, közeli ismeretséget köthetnek a denevérekkel.*

Mikor a karaktereknek már volt ideje gyönyörködni a völgy szépségében és békéjében, épp ideje megállniuk egy kicsit. Akár a lovakat kell itatni, akár várni kell egy révre, akár csak meglátnak valami érdekesnek tűnő akármit és kénytelenek az egyik társukra várakozni – mindegy, miért.

Egyszerre különös, a semmiből érkező, csapkodó-vijjogó hangokra lesznek figyelmesek és pontosan 3 kör múlva denevérek raja sötétíti el az eget. Mindenhonnan jönnek egyszerre és csak a legfigyelmesebbek (Érzékelés -3) szűrják ki közöttük azonnal a veszélyesebbeket, a vére szomjazó dyphillákat. Minden karakterre másfél dyphilla jut, de véletlenszerűen támadják meg a karaktereket és azok lovait, ha vannak.

A denevérek legfeljebb 2 percig (12 kör) zaklatják a karaktereket, vagy addig, amíg a csapat füsttel el nem üldözi őket, vagy meg nem öl közülük legalább ötvenet. Fontos emlékeztetni a csapatot, hogy Élet jellemű (vagy azzal rendelkező) karakter nem fogja hagyni, hogy módszeresen nekilássanak a denevérek mészárlásának, s ezt akár kategorikusan kijelentheted a játékosoknak, vagyis legyenek kénytelenek új megoldás után nézni.

*Megjegyzés: A Denevérszem figyelni a környéket és tisztában van a jövés-menéssel. Mivel a karakterek csapata izgalmasnak tűnik és szinte biztos, hogy van köztük valaki, aki alkalmas hordozónak tűnhet, kipróbálja őket egy kisebb rajjal.*

*Később az ereklye utasítására tolvajdenevérek lepik meg az éjszakázó társaságot.*

Mіндеzek után a Denevérszem a szabadban töltött estéken, vagy ha mindig fogadóknak vagy csűrökben éjszakáznak, úgy a hosszabb útszakaszokon újra és újra támadni fog, ezúttal viszont már a tolvajvérű symen-denevéreket küldi ellenük. A cél ezúttal kifejezetten az, hogy megfossa a karaktereket az értékeiktől, vagyis fokozatosan egyre kiszolgáltatottabbá tegye őket. Hátizsákot, nyeregtáskát, fegyvereket, végül is mindegy; elveszik, amit tudnak.

A tolvajdenevéreket egy hatalmas denevérraj is követi, ha az első összecsapás alapján a karakterek könnyen el tudnának bánni a symen-csapattal. Ekkor a hagyományos bőregerek zavarják a csapatot és akadályozzák őket, miközben a nagyobb symenek elviszik, amit tudnak.

*Amikor a denevérrajok eredeti lakóhelyét, a Fenyves-környéki hasadékokat derítik fel, egy óriásdenevérekből álló csapat lepi meg őket. A kavarodásban könnyen a hasadéka zuhanhatnak...*

Ahogy a karakterek kérdezősködnék egy keveset a völgyben eredetileg élő denevérekkel kapcsolatban, egyre több helyről hallják majd, hogy Fenyves körül sokat láttak belőlük már a kirajzás előtt is, csak akkor még nem volt jellemző, hogy állatra, emberre támadtak volna, vagy hogy ennyire hirtelen, akár nappal is, megjelentek volna.

A karakterek tehát joggal (habár hibásan) feltételezhetik, hogy ott van a középpontja az egész jelenségnek.

A Fenyves körüli erdő egyre sűrűbb, sötétebb, az ősi fák ágairól már mohaszakáll lóg és egymást érik a hirtelen, veszedelmes szakadékok. Egy igen veszélyes területen egyszerre megtámadja őket egy denevérraj, a korábbiakkal ellentétben jókora óriásdenevérekből; ez a csapat viszont már kifejezetten a csapat elveszejtését tűzi ki célul.



A legveszélyesebb hasadékok körül érkeznek, vijjogásukkal megvadítják a lovakat, megtaszítják az utazókat és megpróbálják őket a szakadék mélyére taszítani. A Denevérszem ekkorra már csak azt az egyvalakit hagyná életben, akit eddigre hordozónak szemel ki.

Itt célszerű különböző túléléssel kapcsolatos próbáknak kitenni a karaktereket, vagyis az egyensúlyuk megőrzésére irányuló Ügyesség-, a raj dühödt támadásának ellenszegülő Akaraterő és Erő próbákra, Mászás és Esés próbákra szólíthatjuk fel őket. Ha lovon vannak, akkor a Lovaglás (Mf) hiányában természetesen le is esnek a lóról, Idomítás (Af) nélkül pedig a lovak egyenesen a szakadékba vágatnak...

#### Denevérraj

Ké 20 Té 20 Vé 92 Cé 0 T/k 1 Ép 2 Fp 5 SFÉ – AME – MME –

sebzés: 1 Fp (SFÉ csak akkor, ha teljes testet óvja)

varázslás lehetetlen, amíg a denevérraj konkrétan támad

ha <5 láb közelben vannak, csak Akaraterő-próba

#### Dyphilla (vérivó denevér)

Ké 32 Té 46 Vé 105 Cé 0 T/k 1 Ép 4 Fp 12 SFÉ – AME 1 MME 1

harapás 1k6

mérgező nyál 6. sz. azonnali, 1k6 óráig tartó Vértékenység (l. boszorkánymester)

visítás felzavarja a denevéreket és az émelygés módosítóit okozza azoknak, akik hallják

#### Symen denevér (tolvajdenevér)

Ké 10 Té 25 Vé 60 Cé 50 T/k 1 Ép 2 Fp 6 SFÉ – AME – MME –

karom 1k3

savas köpet (CÉ) 2k6, szembe köpve Egészségpróba: sikertelen 1k10 nap vakság

## Denevérszem

---

A tisztáson, ahol egykor a viadomoi lovagok és a visszavonuló, rítusra készülő krániak összecsaptak, mostanra egy faragott fa emlékoszlop emelkedik, rajta a lovagok neveivel. A területet megszentelték, annak középpontja pedig az emlékoszlop volt.

A tisztástól nem messze egy 33 láb mély hasadék vezet az egyik domb mélyére, ahová csak a legvékonyabbak tudnak gond nélkül leereszkedni. Mindenki másnak egy Ügyesség-próbát igényel (a Mászás próbán kívül), a kövérebbeknek és a páncélt viselőknél viszont kifejezetten lehetetlen lejutni. Legalábbis bármiféle beavatkozás nélkül mindenképpen.

Odalent valamivel jobb a helyzet, habár ott meg kétrét görnyedve kell menniük – vagyis a hasadékból tárna lesz és itt a törpéknél (akiknek meg vékony volt a hasadék) magasabbaknak lesz kényelmetlen a helyzet.

Idelent egy kisebb teremben megtalálják a korábbi hordozó holttestét, kezében a bottal. Épp nemrég halt meg, körülötte szomorúan gubbasztanak a denevérek. A denevérek között meg egy iblogh várakozik és alig várja, hogy a csapatba mélyeszthesse fogait, miután az otthonát megzavaró kölyköt lemészárolta.

Az iblogh-gal való küzdelem egy szabálytalan alaprajzú, 2-4 méter átmérőjű területen zajlik, ahol a törpénél magasabbakat a Harc helyhez kötve módosítói sújtják. Természetesen nincs semmiféle idevaló fényforrás, vagyis arról a csapatnak kell gondoskodnia – ami viszont könnyen felzavarja a denevéreket. A legjobb, amit ki tudnak hozni a helyzetből, az egy Harc félhomályban; ennél csak rosszabb lehet.

### Iblogh

Ké 20 Té 70 Vé 118 Cé 40 T/k 3+ Ép 39 Fp 120 AME 70 MME 70

karom 1k6 (2/kör)

köpet (Cé támadás, 4. szintű, azonnal ható méreg, k6 óra bénulás / k6 kör émelygés)

minden 10. vágófegyvertől kapott Sp +1 száját nyit (ebből következő körben köphet)

lábakkal védekező harcot folytathat, de még ekkor is köphet minden szájából

### A Denevérszem (ereklye)

Halál, Rend jellem, emocionális kommunikáció, EGO 55

Fő motivációi:

- (1) minél több és több féle denevérré terjessze ki a hatalmát
- (2) visszatérjen a varázslórendhez, ahonnan származik (Kránba)

Képességek:

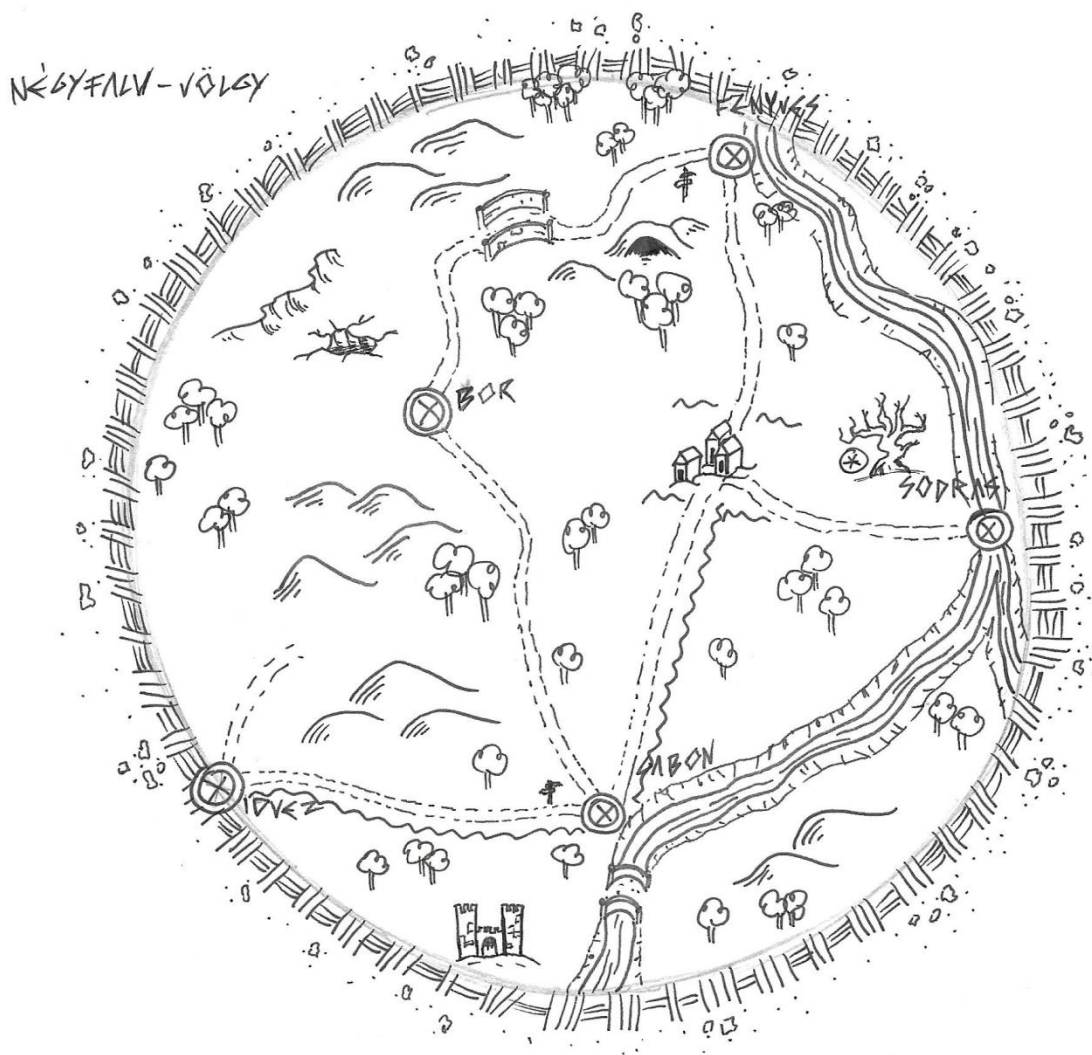
- (1) a hordozó kommunikálhat a denevérekkel, akik elfogadják őt vezérüknek
- (2) a hordozó 50 mérföldön belül használhatja a denevérek szemét, szonárját és más érzékszerveit felderítéshez
- (3) a hordozó 10 mérföldön belül irányíthatja a denevéreket
- (4) a hordozó naponta egyszer dyphillává vagy symen-denevérré változhat, ekkor a harcértékei is változnak, mágiát nem, de Pszit használhat és amint elveszti Ép-it, elveszti eszméletét és visszaváltozik emberré
- (5) a hordozó 10 percenként egyszer megpróbálkozhat a dyphilla vérzékenységet okozó köpetével, amihez Célzó-dobást kell tennie

## Települések Négyfalu-völgyben

Négyfalu-völgy hat kisebb-nagyobb emberlakta foltnak ad otthont, melyek közül két falu (Fenyves és Bor), egy nagyfalu (Sodrás) és egy nagyközség (Gabon) éri el az ötszáz fős lakosságot.

A völgyet a viadomoi gyökerű Callian ház jegyzi birtokai között, kisebb erődjük a völgy egyik, keleti magaslatán, a Kopasz-hegyen emelkedik; a völgy bejáratához, Idvez fogadója mellé pedig egy girbe-gurba tornyot emeltek és azt adják bérbe.

A terület feletti törvénykező, végrehajtó hatalmat a Kopasz-hegyen emelkedő vár helytartója, Loran Ulrin gyakorolja, de a völgy lakói a legtöbb ügyes-bajos dologgal Gabonba mennek, ahol az ottani Dreina-templom papjai szívesen tesznek igazságot ezekben.



## Idvez

A völgyet magas, nehezen járható hegyek határolják, ahol szekérrel már kifejezetten életveszélyes közlekedni; a hágót, ahol az utazók biztonságosan meg tudják közelíteni a medence kincseit, egy kisebb torony és a köré épült minimális település, Idvez zárják el. A torony a védelmet szolgálja, míg a település jelentős része a kocsmá-fogadó ellátására, kiszolgálására alakult.

Idvez települését 100-150 fő lakja és szinten minden lakóra 5-10 háziállat is jut, vagyis alapvetően gazdagnak lenne mondható – csak hogy ez nem látszik, mivel az ólak, házak meglehetősen szerények. A fogadót vastos fafal veszi körül, a telep körül kisebb agyag- és földfal került kialakításra, de csak tessék-lássék figyelik az utazókat: valójában nem sok érdekesség van a völgyben, amit őrizni kellene.

Idvez kocsmájának kerek asztalai közül az egyiket, éppen azt, amit a karakterek is körbe ülnek majd, egy vésett térképpel látta el egy művész-hajlamú vendég – ezt lásd a mellékletben. A csapat lemásolhatja, megjegyezheti ezt a „művet” és így egy hozzávetőleges képet kapnak a völgy településeiről. A térképet lásd az előző oldalon.

A torony mostani ura egy huszoneves dzsad nő, a Manifesztációban megözevegyült Fatima, aki 10 katonának parancsol, de a tekintélyét inkább a jókora falkányi quvakkára, kisebb termetű kutyákra alapozza.

Amikor a karakterek megérkeznek a völgybe és a fogadót felforgató veteránokkal találkoznak, Fatima éppen a völgyben vadászik, innen csak estére tér vissza. Ha a csapat beszélni akarna vele, máris találkozhat az első feladattal.

Fatimát tí. rendkívül zavarják a quvakkákra is vadászó óriáskeselyűk, akik a Callian-erődben lakoznak és a csapatot kifejezetten alkalmasnak talál(hat)ja a semlegesítésükre. Minden egyes „meghalasztott” rukh után hajlandó akár harminc aranyat is fizetni (az ajánlatot 20 dzsad rúpiával kezdi), de csak akkor, ha ez a szabotázs semmiben nem lesz hozzá köthető.

Amennyiben a csapat megelégszik a pénz harmadával is, úgy egy bivalyt is leterítő mérget is ad a kivitelezéshez (7. szintű, gyors hatású halált vagy bénulást okozó mérget), 3 adagot.

### Quvakka (40, Fatima vadkutya-falkája)

Ké 20 Té 40 Vé 75 Cé 0 T/k 1      Ép 5 Fp 9      AME – MME – Méreg 2  
harapás 1k6  
falkataktika

### Fatima (6. szintű dzsad kardtáncos)

~ 45 éves bajvívó két szablyával | Szépség 15  
Ké 35 Té 95 Vé 140 Cé 0 T/k 2      Ép 12 Fp 80      AME 22 MME 24 Méreg 4  
szablya (2) 1k6+2 (fegyverhasználat, lefegyverzés Mf)  
akrobatikus harcmodor ha lehetséges, +15Vé

A kifejezetten békés, a többihez képest is vidékies jellegű település mintegy 1000 lakosa nagy borszakértőnek tartja magát. A vidék kádárain és bognárjain kívül főként vincellérek lakják, akik fűszeres fehérbort állítanak elő a domboldalon nevelt savanykás, aprószemű szőlőből.

A házak szinte mindegyikéhez tartozik egy borospince és jókora udvar, ahol a különböző bortermelői munkálatokat végzik és Bor egészéhez néhány akol és ól, ahol az ökröket és igáslovakat tartják a hűvös estéken és télen.

Az idegeneket itt kedvelik a legjobban Idvez után, még ha saját fogadójuk nincs is; a borosgazdák bármelyike szívesen látja vendégül a csapatot s minél különlegesebbnek tűnnek a karakterek, annál többen törik magukat, hogy náluk húzzák meg magukat.

Bor közelében található az a tisztás, ahol a Dúlás idején a viadomoi lovagok és a menekülő krániak összecsaptak, s ahol az Oroszlánszív azóta emlékoszlopot is állított. A Bor-beliek nem tudják, de az emléktisztástól nem messze található az a veszedelmes üreg, ami mostanság (vagyis a kaland idején) a Denevérszemet rejti.

A sors fintora (és a mesélő döntése), hogy épp azt a gazdát, ahol a csapat eltölt egy kevés időt (vagyis aki megnyeri a csapat bizalmát legalább egy étkezés/pihenés erejéig) igen szorult helyzetbe hozta egy senkiházi csavargó.

A fickót Relcornak hívják és a fűszeres, savanyú bor iránti szeretete vezette a környékre, no meg Arel szeszélye: a férfi a Sólyomkarom irányzat elkötelezett híve. Nagyobb részben zsvány és az alkoholmámor megszállottja, kisebb részben Arel papja. A Bor környéki pincéket rendszeresen meglátogatja, feltöri és kiissza, amikor pedig megpróbálták elúzni, ítéletidőt szabadított a vidékre istennője akaratából.

Ha a csapat el tudja úzni, legyőzni vagy bármi más módon meg tudja fékezni Relcort, úgy nem csak a vendéglátójuk, de Bor egész községe hálás lesz nekik érte. Jutalmul féltett kincsüket, egy feneketlen korszót adományoznak nekik.

A dolog nehézségét az adja, hogy Relcor igen magasan áll Arel kegyében: 8. szintű pap. Másrésztől alapvetően jóindulatú, vagyis lehet vele beszélni, még ha az észérvekre nem is igazán hallgat.

### Relcor (8. szintű Arel-pap)

Ké 35 Té 90 Vé 135 Cé 0 T/k 1 Ép 12 Fp 80 Mp 56 Ψp 30 (af) AME 34 MME 33 Méreg 5  
hosszú kard 1k10 (fegyverhasználat Mf)

Természet, Lélek szféra

## Sodrás

---

A völgy leggazdagabb települése egészen városias jellegű, macskaköves utcákkal, egymáshoz tapasztott, kétemeletes, vetett vályogházakkal, közkézen forgó ezüstérméssel és kereskedőkkel, szatócsokkal. Sodrás felelős a völgy terményeinek leúsztatásáért az azonos nevű patakon, aminek kiváltságán rendkívül gazdaggá vált. Közel kétezres lakosságát városi körülmények között tartja az öttagú tanács, akik egytől egyig busás hasznot húznak a völgy kereskedelmének felügyeletéért.

És ki nem állhatják Fatimát, az Idvezi vár haszonbérőjét. Vagy a korcs, torzonborz hegyi kutyáit.

A csapatot egy emberük megkörünyékezi, hogy ajánlatot tegyen: ha kiürítik valahogy az idvezi Görbetornyot, megkapják annak kétévi hasznát, vagyis 2x15 aranyat. Ha a quvakkáktól megszabadítják a völgyet, minden farkok után 2-2 ezüstöt fizetnek.

## Fenyves

---

A legkevésbé barátságos település és a legészakibb a négy közül. Fenyves a Négyfalu-völgyet határoló veszedelmes szakadékok közelébe épült. Mintegy ezerötyszáz lelket számlál, akik elsősorban favágással és vadászattal foglalkoznak, a hűvös szelek elől összebújó faházak között fűrészmalmot, szücsök műhelyeit és fenyőpálinkát árusító talponállót is találunk.

A faluban a vadászok egymással vetélkednek a legjobb zsákmányért és egy Sodrás-béli kereskedő már néhány éve arra is rájött, hogy a rájuk való fogadásokból egész kellemes summát lehet akasztani. Azóta a fenyvesiek fogadásokat kötnek a távozó csapatokra a Vörösagyar fogadóban és a korábbiakhoz képest még izgatottabban várják a vadászok hazatérését.

A Vörösagyarban tudják meg egy kissé megviseltnek tűnő asszonytól, hogy az egyik ilyen csapat már hetek óta nem tért vissza, köztük a férjével. Pontosan tudja, hogy merrefelé indultak és mivel a férjének csapata volt a legsikeresebb az utóbbi időben, úgy gondolja, baleset nem történhetett. Arra gyanakszik, hogy egy másik csapat felelős a férje elmaradásáért és a csapatot kéri, hogy derítsék ki, mi történhetett. Egy meleg zekét (mágikus tárgy) és harminc ezüstöt ajánl fel jutalmul a csapatnak.

Egy medált is ad, ami alapján a csapat akár mágiával is megkeresheti a férjét, máskülönben kénytelenek egy kisebb terület teljesen átvizsgálva megpróbálni a nyomukra bukkanni (esetleg Fatima quvakkáit is igénybe vehetik...)

A vadászcsapat első vérnyomaira és felszerelésére egy mélyre nyúló, tágas barlangban bukkannak, aminek felderítése közben egy siramor-pár támadja meg őket, akik korábban a vadászokkal is végeztek. A barlangban egy jókora medve maradványait is megtalálják; valószínű ezt üzték a vadászok egész ideig.

## Siramor (2)

Ké 10 Té 55 Vé 75 Cé 0 T/k 1      Ép 18 Fp 42 SFÉ 2      AME – MME – Méreg imm  
rágószerv 2k6, túlütés esetén teljesen ráharap és elkezd bedarálni a testrészt; kiszabadítása  
Akaraterő-próbához van kötve és extra 2k6 Fp sebet okoz  
vértet: acélkemény kitintakaró

## Gabon

---

A legnépesebb település a völgyben, közel háromezren lakják. Épületeinek legalább fele, kétharmada gazdasági épület: raktarak, fészerek, ólak és istállók, Gabon ugyanis teljes egészében mezőgazdaságból él. Közöttük kiemelkedik magasságában a Dreina-templom, ami az Oroszlánszív által építtetett és fenntartott, rendkívül szép (és Gabonba egyáltalán nem illő) szürke épületóriás. A völgy szakrális igényeit gyakorlatilag teljes egészében kielégíti. A Gabon környéki földeket vetésforgóval művelik és különféle gabonát termelnek földjein, egy-kétnapi járóföld távolságban.

A probléma azzal van, hogy egyre inkább kezd elharapózni a földeken egy új fajta, eddig ismeretlen kártevő és az Aranyúrnő papjai számára egyre inkább egyértelművé válik, hogy nem fogják tudni áldásaikkal távol tartani a kórt.

A templom főpapja, Luther atya (4. szint) a Gabonba betérő csapatot környékezi meg, hogy segítséget kérjen, cserébe gyógyitalokat és áldást ajánl. Úgy véli, a kártevőkért Sodrás tanácsa tehető felelőssé, akik megorroltak a gaboniakra, amiért tavaly már itt tartották az ötévente rendezett vásárt, ahová Viadomoból is érkeztek lovagok. A pap szerint Sodrás így akarja elérni, hogy négy év múlva megint náluk rendezzék meg a neves eseményt, noha bizonyítéka éppen nincs minderre. Pedig jól gondolja:

Sodrás tanácsa ugyanis egy külhoni sarlatánt hívott meg a tavalyi vásár után, hogy rendezze el a gaboni földeket egy jó ideig, amiért jól meg is fizették. A sarlatán, egy törzsevesztett nomád sámán, el is szabadított egy kórságot a vidéken, ami asztrál- és mentállények formájában azóta is rágja a vidéket. Ezeket elűzve az átok megtörhető, a rothadó, beteges gabona látványos gyógyulásnak indul. A sámán már rég nincs a környéken.

## Callian erőd

---

A Callianok rég a Viadomo-Pyarron közti politika befolyásos személyiségei, kötelességeik miatt szinte soha nem tartózkodnak a völgyben és személyesen nagyon ritkán látogatják meg a várat. Az erősség mintegy száz embernek, köztük huszon-egynéhány katonának ad otthont, akiket egy harcos, Loran Ulrin irányít, ő a vár tényleges ura.

A Kopasz-hegyre mintegy száz évvel ezelőtt néhány rukh-tojást hoztak és a vár akkori urainak erőfeszítése révén azóta a várhoz mindenkor három-öt idomított rukhmadár tartozik, akiket gyakran versenyztetnek az Ulrin zsoldjában tevékenykedő idomárok.

### Rukh-madarak (2+1k3)

Ké 32 Té 75 Vé 110 Cé 0 T/k 1      Ép 28 Fp 48      AME – MME – Méreg 4

karom 1k6, csőr 1k10

zuhanásból támadás: rohamnak számít, siker esetén 1k6x2 sebzés és megragadás, áldozatnak harc helyhez kötve, neki harc magasabbról