

# ÖRÖKSÉG

## AVAGY EGY KIS KIRUCCANÁS

JÁTSZÓDIK A DÉLVIDÉKEN, AZ AMH-PATAK VÖLGYÉBEN, PYARRON SZERINT 3484 TAVASZÁN

M.A.G.U.S. MODUL A 2009. ÉVI TAVASZI RÚNA TÁBORBA 9. TAPASZTALATI SZINTŰ CSAPATOK RÉSZÉRE

KORBÉLY CSABA, STENSZKY CSANÁD, SZALAY GERGELY, SZRAPKÓ ZSOLT ÉS SÁGI KISS DANI ÖTLETEI ALAPJÁN

*ÍRTA*

KORBÉLY CSABA ÉS SÁGI KISS DANI

*SZERKESZTETTE ÉS TÖRDELTE*

SZALAYNÉ KOLOZSVÁRI DOROTTYA ÉS SÁGI KISS DANI

*AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT KÉSZÍTETTE*

CZOPKÓ RÓBERT

*TESZTELTE*

KORBÉLY CSABA, STENSZKY CSANÁD, SZALAY GERGELY ÉS ZÁJER ATTILA

## **Godon emlékezete**

A Godoni Birodalom a Hatodkor embereinek egyszerre volt menedéket adó bástyája, utópisztikus álma és a világ törvényeit megkísértő kísérlete – a mágia, a remény és az értelmetlen pusztulás birodalma, mely saját nagyságába vetett hitével kivívta a hatalmát féltékenyen őrző Krán, és az embernépek mágiáját és felemelkedését félő aquirok haragját, s így el kellett buknia az ősi népek sötét tudományával szemben. Lakói, pontosabban szigorú vezetői egykor virágzó, gyönyörű birodalmat építettek ki a mai Shadoni-felföld területén a P.e. I. évezredben, melyet a mai napig megfejtetlen, a kyr és kráni varázslók hatalmával vetekedő mágia tartott fenn – ez a mágia termékenyítette meg a földeket, teremtette meg a fényűző városokat, és oltalmazta a birodalmat és lakóit.

A mai korok tudósai nem ismerik a Godoni Birodalom születésének történetét, bár úgy sejtik, a Birodalom a nagyhatalmú Godoni Mágustanács jól tervezett, szigorú, utópisztikus elvek, a tudós kiválók uralma szerint létrehozott kísérlete volt, egy ideális állam a kor embert próbáló viharai közepette az embernépek felszabadulása után a Démonikus Öbirodalom rabigájából. Az emberek mit sem tudtak vezetőikről és azok terveiről, csupán látták és élvezték titokzatos mágiájuk eredményét – jólétük hatalmas volt még mai szemmel is, a kor sötét viszonyai között pedig egyenesen mérhetetlen. Persze a jólétnek és biztonságnak ára volt – a Godoni Mágustanács szigorú elvek szerint kiválogatott, hosszú, szinte emberöltőnyi idő alatt kiképzett és felkészített tagjai az élet minden területét szabályozták, a házasságtól kezdve az utazáson át egészen a gondolatok szintjéig a szabadság csak távoli lázalom volt. Pyarron, sőt, Shadon tudósai számára is Godon kíméletlen diktatúra volt, amelyet a tudósok és a félisteni hatalmú mágusok irányítottak – ezek a mágusok épp oly távoliak és misztikusak voltak a közemberek számára, mint dogmákkal és vasszigorú elvekkel körülbástyázott isteneik, Jedome és Javea, vagy mint a mágusok életét megkeserítő távoli, kíméletlen ellenség, Krán. Krán a P.sz. VI. században figyelt fel először a tekintélyes, hatalmas és virágzó Birodalomra, mely nyilvánvaló kihívás volt számára a Dél-Ynevert folytatott hatalmi harcban – először csak a győzelemre és zsákmányra vágyó Külső-Tartományok küldték ork és nomád hadaikat Godonra, majd ezek megalázó veresége után mind nagyobb erők kerekedtek fel, míg végül a IX. századtól kezdve feltűntek az emberi nem túlzott megerősödését, és titokzatos eredetű mágiájuk győzelmét félő aquirok is. Rothasztani kezdték Godont, belülről támadtak rá, viszályt és átkokat hintettek szét, később pedig síkkapukat nyitottak, feltépve a valóság szövetét, hogy démonokkal és kimondhatatlan nevű borzalmakkal pusztítsák Godont. Noha a Godoni Mágustanács kitartóan küzdött ellenük, és százszámra pusztította el a démonokat és aquirokat, Krán erői a XI. században előbb közvetlen a Kránra nyíló Keleti és Nyugati Kaput, majd a XII. században mind közül a legsötétebbet, egy elfeledett átkos síkra nyílot, a Déli Kaput nyitották meg, melyek rövidesen felmorzsolgatták Godon erőit. Néhány évtizeden belül elpusztult a Mágustanács hallhatatlannak és legyőzhetetlennek hitt nagymestere, majd hamarosan szinte az egész tanács követte a halálba, ez pedig megpecsételte Godon sorsát.

Még Godon virágzó, hatalmas korszakában épült meg előbb a P.e. II. és III. század fordulóján Shadon, majd kétszáz évvel később O-Pyarron – mindkettőt a godoni eszméket valló kóbor lovagok alapították, a Godon határain kívül élők védelmére, mivel a Birodalom nem fogadott be akárkit, a válogatás elvei igen szigorúak voltak, ám a lovagok úgy érezték, a kívül rekedteket is védeni, tanítani és gyámolítani kell. Míg a Mágustanács elnyomó és ellenkezést nem tűrő magiokratikus diktatúráját építette, Shadon és Pyarron a szabadabb eszmék és szabadabb tettek várai és városai lettek. Mikor aztán Godon elbukott, népessége észak, majd a tengerhez érve nyugat felé kezdett menekülni a démonok és aquirok tépázta Felföldről, benépesítve előbb a királysággá bővülő Shadont, majd a városállamok mind szorosabb szövetségeként létező Pyarront. A legtöbb menekültet a közeli, az egykori vallást, művészetet és kultúrát legjobban megőrzött Shadon fogadta be, mely azonban a mágia minden formáját élesen elutasította – látható, mi lett a mágiából és Krán haragjának kivívásából, mondták Shadon nemesei, lovagjai és papjai, ezért jobb, ha többé nem engedjük nyomát sem feltűnni, mert veszélyt és pusztulást hoz az emberekre, ha olyan dolgokba ártják magukat, melyekhez kicsinyek. Pyarron nem zárkózott el a mágiától, vezetői az új, a prófétává lett Selmo lovag által hirdetett vallásba vetették bizalmukat, és hitték, hogy isteneik, melyek villámgyorsan meghódították nem csak a környező városokat és államocskákat, de már Észak-Ynevet is, megoltalmazzák őket Krántól épp úgy, mint önnön mágiájuk szörnyűségeitől. Legtisztabban azonban az egykori kyr menekültek által alapított Ordanba jutott el a godoni mágia egy menekülő mágus, Ardae Magnus jóvoltából – Ordan lett egyedüli őrzője a godoni mágia titkos tudásának, mert Pyarron varázslói tudásában keveredett és elkorcsosult a tiszta godoni és kyr mágia. Így lett Shadon a kultúra, Pyarron az eszme, Ordan pedig a mágia megőrzője, egyre távolodva a balsorsú, átkozottá vált Godoni Birodalomtól.

## **Seadda titkai**

Godon bukása előtt két évszázaddal, P.sz. 941-ben a Godoni Mágustanács húsz tagja és kísérőik, lovagjaik és szolgálói a Tanács parancsára elhagyták a Birodalmat, és északnyugatnak vették az irányt, hogy távol Krán ártó kapuitól és támadásaitól, egy rejtett völgyben különös kísérletbe fogjanak. A godoni mágia – úgy tartják mai kutatói – a mágikus energiák egyik legtisztább, legközvetlenebb felhasználása volt, mely az egész világot átható mágikus energiákat, a manahálót vette alapul, ahogy ez a godoni psziben és a godoniak mágikus építészetében és dolmenmágiájában is tükröződött. Ez a húsz nagyhatalmú varázsló arra tett kísérletet, hogy olyan forrásokat keressen, melyek felerősítik, megsokszorozzák mágiájuk erejét, és melyek lehetővé teszik, hogy megismerjék, megértsék és legyőzzék Krán sötét, Godon szemszögéből tisztátalan mágiáját. A csendes, erdőkkel, tavakkal és festői hegyekkel övezett idilli völgyben csak néhány apró falut találtak, ám nem ez vonzotta őket a helyre – a föld alatt, a hegyek gyomrában ősi, talán az aquiróknál is nagyobb hatalom, egy Sárkány szunnyadt, melynek mágikus kisugárzását kívánták vizsgálni és javukra fordítani. Titokban végzett kutatásaik nem vezettek sok eredményre, mert a valódi eredmények eléréséhez annyira meg kellett volna bolygatniuk a manaháló szövődékét, hogy féléo volt számukra, a Sárkány felébred, és végez kutatóival – ennek

A Sárkány, a másodkori fajháborúk megkeseredett, feledésre és elfeledésre vágyó túlélője, mely a Völgy mélyén, egy feneketlen barlangban alussza örök álmát, szinte semmilyen kihatással nincs a Völgyre – szinte... Egykor aquirók, őfélék és névtelen ősfajok vérént ontotta, lelkét megfertőzte a halál essenciája, és mára mit sem zavarja, mit ügködnek a percéltűek felettük.

A Völgyet kutató mágiák eloszlanak a Sárkány utódai számára érthetetlen álmának szövődékében, és csak kusza képeket, értelmezhetetlen látomásokat mutatnak.

Az ősi lény olyan erős mágikus hatást generál, ami meggátolja, hogy a Völgyből ki, vagy oda be térmágia működjön – a sárkány egy **50 E** erősségű térgátként működik, mely az egész Völgyet lefedi. Furcsa módon a Völgyön belül minden térmágia hibátlanul működik...

ellenére sikerült felfedniük néhány összefüggést, és találtak kezdetleges módszereket a godoni mágia hatalmának növelésére a Sárkány ősmágiájának kisugárzása segítségével. Noha a húsz mágus többször vissza akart térni, hogy kivegye a részét a Krán elleni harcból, a Mágustanács parancsa egyértelmű volt – maradjanak, és kutassanak. Az apró falvak időközben kisvárossá nőttek, a godoniak megerősített szállásai erőddé növekedtek, és ahogy ezer esztendővel korábban Shadon is apró lovagvárból lassan városállammá majd királysággá terebélyesedett, úgy a mágusok által Seadda névre keresztelt városka is gyarapodott. Mikor a Godoni Birodalom elbukott, a menekültek Shadon után elérték Seaddát is, és sokan telepedtek a gyönyörű völgybe, a megerősített, biztosságot és szép jövőt ígérő, fallal körülvett városba. Mit sem sejtettek arról, hogy az erődben nem csak lovagok és godoni nemesek, hanem varázstudók is rejtőznek, akik épp annak a mágiának a legsötétebb titkait kutatják, ami otthonukat és életüket elpusztította. Maguk a lovagok sem tudták már, kit szolgálnak, mert míg a mágusok egykori testőreinek vértjeit és fegyvereit gyermekeik, unokáik hordták, a lassan öregező, titkolózó mágusok elrejtőztek szemük elől a szövevényes vár titkos szobáiban és tornyaiban. A menekültek megérkezésekor a húsz mágus úgy döntött, végleg eltűnnek szem elől, és az esélyét is elkerülik a lelepleződésnek mind Krán, mind önnön népük előtt – ha az emberek és Krán bérencei is úgy hiszik, a godoni mágia meghalt, hát higgyék, ők nem feledik a Mágustanács parancsát, maradnak és kutatnak. Szétszóródtak a hirtelen tiszteresésre nőtt és időközben a pyarr istenek hitét felvett városban, nemesek, papok, kereskedők, tisztos polgárok álcáját vették fel mágiájuk segítségével, és hagyták, hogy az emberek maguk boldoguljanak. Bár nem vették ki részüket közvetlenül és látványosan Seadda életéből, a város, köszönhetően ideális helyének és természeti kincsekben gazdag környezetének, valamint a húsz mágus rejtett, jól leplezett közreműködésének, egyre csak növekedett és gyarapodott, hamarosan kinőtték az új városfalakat is, piacukon mesés áruk fordultak meg, házaik és palotáik fényűző szőnyegként terültek el a völgy mentén. Noha godoni mágusok voltak, életüket nem szabták az istenek végtelenre – minden mágus titokban keresett egy legtisztább godoni érvonalból származó, tehetséges gyermeket saját leszármazottai közül, elragadta családjától, és kitanította a godoni mágia minden általa ismert titkára, és a küldetésre – kutatni a mágiát, és felfedni Krán mágiájának sötét titkát. A várost irányító láthatatlan, arctalan és névtelen mesterek titokzatos kabalja mindig húsz főt számlált, akik rejtett gyűléseiken döntöttek Seadda és népe sorsáról. A közeli hegyekben még mindig portyázó orkok, az irigykedő rivális szomszédok és talán Krán fenyegetése ellen P.sz. 1345-ben Seadda uralkodóhercege – az egyik mágus bábjá – felhúzatta a Völgyfalat, egy öt ynevi láb vastag, tíz ynevi láb magas falat, mely a völgy nyugati felé nyíló bejáratát zárta el – a keleti véget magas szurdokok, és áthatolhatatlan erdő védte. A kívülállóknak Seadda egy virágzó, lassan birodalommá formálódó városállam volt, mely Shadonhoz hasonlóan elfordult a godoni mágiától. Lakói számára Seadda a paradicsom volt, szabad és az új hitben erős, mint Pyarron, de a régi kultúrát és hagyományokat őrző, mint Shadon – nem tudták, hogy városhercegségük azon mágusok kezében van, akik mágiája felkeltette Krán haragját, és akik épp oly kegyetlen, bár leplezett diktatúrával irányították az utópisztikus Seaddát, mint egykor uraik Godont. Azt pedig legvadabb rémálmaikban sem képzelték volna, hogy ez a húsz mágus kísérletezik velük. A mágusok ugyanis, miután a hegyek mélyén szunnyadó Sárkányt nem merték, és egy ponton túl nem is tudták bolygatni, új forrás után néztek, és hamarosan meg is találták a falvak jámbor lakói

között – rájöttek, hogy az emberi vér hatalmas mágikus erőket képes megkötni, és a vele végzett kísérletek elvezethetnek a sötét kráni mágia megértéséhez és legyőzéséhez. Ezen túl a vér minden emberben ott folydogál, ezért bármikor, bárhol rendelkezésére állhat annak, aki Krán sötét erői ellen akar küzdeni – vélték. A menekültek megérkezéséig csupán elvélve tudták vizsgálni erejét, hisz a helybeli parasztok kevesen voltak, és kevert vérük nem hordozott eleget az egész világot átható mágikus energiákból – mikor azonban több ezer tiszta vérű godoni népesítette be a vidéket, minden adottá vált. A godoniak vére, amit akár vörös életerőként, akár tulajdonosával együtt tulajdonképpen eleven fegyverként akartak használni Krán ellen, bár csak apró fókuszpont lehetett a manaháló szövedékében, mégis, megfelelő mágikus behatásokkal, tanulással és tenyésztéssel, nagy tömegben azt remélték, elég lehet ahhoz, hogy a manahálót a godoni mágusok számára kedvezően befolyásolja. Eleinte csak kevés vért használtak, mágiájuk segítségével szereztek meg az alvók, az öntudatlanok éltető vörös cseppjeit – ez azonban sok fölösleges energiát emésztett föl, és a mágusok mind több és több vért igényeltek. Lassacskán elkezdtek eltűnni emberek – egy-egy polgár a sötét utcákról, elkóborolt gyermekek, majd éjjel, ágyukból, a bordélyok szobáiból, a templomok homályos csarnokaiból, ahogy a mágusok mind több és több tiszta godoni vért használtak fel. Különösen jó alapanyag volt azon gyermekek vére, akik fogékonyan voltak a mágikus

Annak nyoma, hogy Seadda mágusai vérral kísérleteztek, még nem múlt el nyomtalanul a mai napig sem. Ha egy karakter vérmágiát használ (a vérmágikus varázslatok listája a függelékben), akkor Intelligencia próbát kell tennie a Magas Mágia vagy Tapasztali Mágia, illetve Vallásismeret képzettségével, mely ha sikeres, képes volt hibátlanul felidézni a varázslatot a Völgy körülményei között is. Ha ezt elvétí, Akaraterő próbát köteles tenni a fenti képzettségekkel, melynek sikere esetén a varázslat tönkrement ugyan, de megidézője képes volt a semmibe irányítani, így a Mp illetve Kegy pontok elvesztek ugyan, de nem jön létre káros hatás – ha az Akaraterő próba is sikertelen, a vérmágia visszaüt, és megidézője ellen fordul.

tanokra, akiket megérintett a mágia szele. Az elrabolt embereket szükséges áldozatnak tekintették Seadda, Godon és végső soron egész Ynev szempontjából, és csak a Krán és sötét mágiája elleni küzdelmet tartották a mágusok szem előtt – maguk sem vették észre, hogy a vérral való évszázados kísérletezés és mágikus manipuláció nem csak őket, de egész városukat eltorzítja. A város lakói lassan, nemzedékek alatt mítosszá kovácsolták az elszórt történeteket eltűnt gyermekekről, férfiakról és nőkről, és rémisztőbbnél rémisztőbb meséket találtak ki magyarázatul. P.sz. 1403-ban a mágusok, kik ekkorra felvették az Őrzők nevet, egyik társukat, Perron Hednor bárót Ordanba küldték, hogy kísérletet tegyen kapcsolatba lépni a tűzvarázslók rendjével, és hogy keressen tiszta godoni mágusvért akár Ordanban, akár még északabbra, hogy befejezhessék egyik nagyszabású kísérletüket. Hednor Ordanban nem járt sikerrel egyik feladatával sem, ezért tovább indult északra, de 1406-ban megszakadt a kapcsolata az Őrzőkkel. Perron Hednor egy másik, titkos feladatot is kapott az Őrzők vezetőjétől – ha godoni vért nem képes találni, próbálja meg az ellenség vérére elhozni, ha kell, ereszkedjen le Ediomadba. Seaddának szüksége van az aquirók vérére is – mondta a nagymester, hisz a Sárkány ősmágiával telített vérének kiszugárzásával nem jártak sikerrel, magát a vért pedig nem remélhették megszerezni – de Krán túl éber, ezért északon kell kutatni. Ugyanabban az évben, mikor Hednor báró északra indult, egy pyarr tudós, Meon Drewas érkezett Seaddába, aki néhány hónap alatt az egyik Őrző, a gyönyörű, büszke és romlott lelkű Vydona Narris úrnő tanácsadója és bizalmas titkára lett – noha az Őrző többször ellenőrizte a férfit, nem jött rá valódi kilétére. Drewas valójában egy nagyravágyása és kiemelkedő ravaszsága miatt száműzött, pontosabban az érte jövő fejedelmek elöl elmenekült kráni vérfilozófus volt, kora egyik legzseniálisabb elméje, aki vesztére, meg akarta buktatni a tartományi Consulart. Eleinte csak egy biztonságos lakhelyet akart, de mikor rájött, mi zajlik a háttérben, és átlátta a kísérlet hatalmát, úgy döntött, megszerzi magának és Ranagnolnak a tudást, hogy visszatérve Kránba elvegye, ami szerinte jogos jussa – mivel maga nem volt mágiahasználó, nem szállhatott szembe tizenkilenc godoni mágussal. A következő évben, 1407-ben az Őrzők különleges csillagállást vártak, és nagymesterük vezetésével megkísértették az isteneket – megpróbálták rengeteg tiszta godoni vérből és a város alatt szunnyadó Sárkány ősi mágikus kiszugárzásából egy olyan kapcsot teremteni, mely felfedi előttük Krán fekete mágusainak titkait, és lehetővé teszi, hogy a godoni mágia soha nem látott erősségű legyen. Tulajdonképpen megpróbálták a végletekig nemesíteni a godoni vért, és áthatni az ősmágia erőivel, ami segítségével eleve fegyverre változtathattak volna bárkit városukban. Ám a Meon Drewas mesterkedései által félrevezetett, a többiekre féltékenyvé tett, hatalomvágyóvá lett Őrző akaratlanul is hibát követett el, a rettentő mágikus energia elszabadult, és egymást követő hullámokban csapott végig a hatalmas városon. A Sárkány egyetlen pillanatra felébredt, világon túli álma valósággá vált, beláthatatlan mágikus energiája megrázta a valóság szövedékét – majd visszazuhant tudatlanságába, egy másik világ valóságát álmódva. A falak megremegtek, az álmódokat örökre elnyelték szörnyű rémálmaik, a gyermekek lélegzetét elrabolta a halál, a föld meghasadt, a nappal éjjellé változott, és a vér örökre átkozott lett – Seadda egykor büszke városából másnapra csak romok maradtak, a környék falvait sötétség és aszály, majd fosztogató banditák sújtották, a város dicsőséget álmódó népéből emlékeiket és eszüket vesztett nyomorultak, gyönyörű tájából rémálmok völgye lett. A birodalom felemelkedése derékba tört, a várostól napi járőföldre nem akadt épp lélek, ki elmesélhette volna a borzalmakat, a távolabb lakók csak napok, néhol hetek múltán értesültek róla, hogy mi történt – a vándorló

rémálmok, banditák, erdők mélyén felébredt szörnyek gondoskodtak róla, hogy ők se regélhessenek a távoli tájak lakóinak. Az egykor büszke és gyönyörű városállam napok alatt káosz, pusztulás és borzalmak birodalma lett, falvai felperzselt romok. A manaháló rettentő remegését még távoli tájakon is megérezték, ám mikor kutatni kezdték mágiájuk és isteneik segítségével a titok után, csak a Sárkány álmának ködét találták – a legtöbben ennél nem érdeklődtek jobban, talán betudták Krán egyik utócsapásának. Adron papjai tovább kutakodtak, ám ők is csak a romokat és borzalmakat találták – kutatásaik feljegyzései valahol Adron főtemplomának titkos könyvtárában lapul, ők az egyedüliek Yneven, akik legalább sejtik, milyen sötét sors vetett véget Seadda virágzásának.

## **A múlt terhei**

Az azóta eltelt két és félezer év begyógyított sok sebet, az erdő benőtte a romokat, a talajsint majd hat és fél lábnyit emelkedett, a Völgyfál megmaradt, leomlott részeinek is csak a teteje látszik ki, a tavak vize kitisztult, és az elfeledett nevű Seadda helyén létrejövő apró falvak újra benépesültek, otthonra találva az egykor büszke emlékek között, egykori lakóinak leszármazottai pedig, mit sem tudva godoni származásukról, földet művelnek és pásztorkodnak. A Sárkány tovább alusza örök álmát, és a nép babonái biztosítják a falusiak számára éjjel a nyugodt álmot, és a sebek beforrását – ezek nélkül, tartják, örök rémálomban vergődnének, és a legapróbb karcolás is halálos lenne. Meséikben még emlékeznek Seadda egykori uraira, de az uralkodóhercegből mesebeli gonosz király, vagy elátkozott királynő lett, a gazdag házakból csodás kristálypaloták, az eltűntek pedig lidércek, mumusok és ártó árnyak képében térnek vissza a nép nyelvén. Úgy tűnik, s talán így a legjobb, a húsz godoni mágus vérrel folytatott kísérleteit elfeledte Ynev. Ez azonban csak a látszat – a sors fura fintora, hogy egész Seadda és birodalmi reményei elpusztultak a kísérletben, a tizenkilenc jelen lévő Őrző, és a kint várakozó Drewas azonban – akit Narris úrnő halála pillanatában megátkozott –, bár testük szörnyű kínok között lett az enyészete, lelkükben megmaradtak, és a századok során mágiával átszőtt véren keresztül ma is ott vannak a falvak mindennapjaiban. Szunnyadnak nemzedékről nemzedékre a helybéliek vérében és lelkében – tizenkilenc helybéli férfi és nő hordozza az egykori mágusokat, és ez a tizenkilenc férfi és nő öntudatlanul, tudat alatt is a helybéli közösségek élére tör, mint papok, elöljárók, bölcsek, kereskedők vagy harcosok. Az Őrzők ma is jelen vannak, és anélkül, hogy igazából tudnák, mit tesznek, igyekeznek elfeledtetni Yneven egykori tettüket – úgy alakítják vezető pozícióikból a dolgokat, hatalmi szóval, mesékkel vagy tanácsokkal, hogy senki nem kutakodjon az eltemetett múlt után. Tudják, hogy ha kiderülne, miben mesterkedtek egykoron, Pyarron, Shadon, sőt, talán Ordan is végleg eltörölné őket a történelem színpadáról, míg Krán és Gorvik azon igyekezne, hogy megkaparintsa tudásokat – már pedig annak a tudásnak rejtve bár, de meg kell maradnia egy jobb korra és egy kedvezőbb helyzetre várva. Míg egykoron Seadda húsz mágusa könnyűszerrel elrejthette sötét kísérleteit a világ elől, ma már ahhoz is állandó irányítás és óvatos terelés szükséges, hogy a holt nyomok titokban szunnyadhassanak – ezt az irányítást és terelést végzik tudatlanul, belső készletként, maguk számára is észrevétlenül az Őrzők. Néha-néha egyikük öntudatra ébred, ha az együttállások, a vér tisztasága, és a mágikus fogékonyság megfelelő, és bár hatalma csupán nyomorult visszfénye egykori képességeinek, így is elég erős, hogy megkereshesse a többi Őrzőt, és biztosíthassa, hogy a múlt valóban és biztosan titokban maradjon. Mikor meghal, lelke – épp úgy, ahogy a többi Őrzőé – tovaszáll, de nem kerül az Örök Körforgásba, hanem hamarosan ismét megszületik egy tiszta vérű testében, aki aztán hamar vezető posztra kerül, és folytatja munkáját. Hasonlóképpen nemzedékről nemzedékre ott szunnyad a kráni vérfilozófus lelke a kis falvak lakói közt – ő arra vár, mentális erejének köszönhetően örökkön ébren, mindig öntudatánál, hogy Hednor visszatérjen, és beteljesítse a mágikus művet. Tudja, hogy ha ez megtörténik, gyorsabbnak kell lennie, mint a tizenkilenc Őrzőnek, mert amint azok felébrednek, ismét gyenge lesz hozzá, hogy szembeszálljon velük. Minden a helyes időzítésen múlik – ha a mágikus kör Seadda egykori földjében bezárul, akkor azelőtt kell cselekednie, mielőtt az Őrzők elég erősek lesznek, és az orruk előtt kell elragadnia a tudást.

Perron Hednor P.sz. 1416-ban lelta halálát Ediomad csarnokaiban, egy Valóvéruvel vívott harcban – noha elpusztította az aquirt, ő maga is halálos sebet kapott, amit mágiája sem volt képes gyógyítani. Mielőtt végleg elsorvadt volna, legyőzött ellenfele mélyfekete vérére egyik testőrébe idézte – majd kiszenvedett. Az ő lelke épp úgy szenvedt az a sorsot, mint társai, hisz ő is része volt a vérrel rótt mágikus kísérleteknek, noha nem volt a végzetes napon jelen, s jóval később halt meg – csak hogy ő nem kötődik a romok fölötti falvakhoz, hanem nemzedékről nemzedékre járja Ynev tájait, utazók, kalandorok, kutatók, szerencsevadászok, felfedezők és varázstudók képében. Nem tudják miért, de testeik mindig kutatnak, keresnek valamit, örökkön nyugtalanul tartanak valahova – meg kell találnia egykori testőre leszármazottait, akikben a mai napig ott rejtőzik a godonival keveredett aquir vér. Ez az aquir vér volt hivatott helyettesíteni a Sárkány ősmágiával terhes vérére a kísérletekben, s egyben Krán auirjainak titkát is remélték tőle. Persze a testőre leszármazottai mit sem sejtjenek szörnyű örökségükről, testükön és lelkükön szinte semmi nyoma nincs az ereikben folyó ősi vérnek, ám a mágiával szemben ellenállóbbak, mint közönséges társaik.

## **A vér hazatér**

Pyarron szerint 3696 tavaszán egy öreg, bölcs tudós varázsló-régész kel útra a Délvidék egyik rejtett, gyönyörű, mesés völgye irányába – vére az eltelt ezredévek ellenére godoni-aquir kevert vér, lelke a szunnyadó Perron Hednor lelke, ő maga a cél, a megtalált vér...

...legalább is szunnyadó lelke így hiszi. Mások is indulnak azonban ugyanoda, néhány híres-hírhedt kalandor, akik busásnak hangzó birtokot és kincseket örököltek a Délvidék egy mesés völgyében. Egyikük vére szintén godoni vér – ő Perron Hednor utolsó élő leszármazottja. A kráni vérfilozófus évezredekken keresztül őrizte és kutatta Perron Hednor utódait ügynökei és besúgói segítségével. Néha évekre, évtizedekre elhagyta a völgyet utazók, kereskedők képében, ám lelke, bárhol halt is meg, mindig ott született új testbe – kutatásai gyakran futottak téves nyomra, elakadtak és cinkos hallgatásba ütköztek, vagy valaki elhallgattatta, ám végül megtalálta, amit keresett. Megtalálta a Perron Hednor véret hordozó személyt – már csak oda kellett csalogatnia, hogy zárulhasson a mágikus kör, és hozzájusson ahhoz, amiért kárhozatba vitte lelkét. Először a kiszemelt személy egykori mentorát csalja a völgybe, és mesterkedéseivel eléri, hogy hatalmas birtokokat szerezzen, majd a vénülő mentort megöli, és hamis levelet ír, melyben a vér hordozójára hagyja birtokait, kincseit és titkait.

Hednor lelke mit sem tud megtalált véréről, ahogy a vérfilozófus sem tud Hednor lelkének és az aquir-vérű testnek egyesüléséről. Mindketten azt hiszik, amit ők juttatnak Seadda baljós romjai fölé, elégséges lesz a céljukhoz.

## Örökség

Örökséghez jutni a legtöbb ember számára öröm, mely könnyebbé teszi a tragédia elviselését, amit egy szerettünk halála okoz – ha pedig az örökhagyó távozta még csak egy könnyecseppet sem csal ki az örökös szeméből, akkor az örökség tiszta nyereség. Mikor a kalandozó csapat egyik tagja kézhez kapja a küldönc által hozott finom papírra írt, mézszín viaszpecséttel lezárt levelet, melyen egykori mentorának reszketeg kézírása formálja a címzést, már sejtheti, hogy az ő életében is eljött az öröklés perce. A levél – melyet a kráni vérfilozófus javaslatára és nyomására az öreg mentor írt – arról tudósít, hogy a mentor öregsége már a halál felé sodorja őt, ám cseppet se búsuljon senki, ez a dolgok helyes útja, élete utolsó éveiben nyugalmat és békét talált egy csodaszép völgyben Shadon királysága és Edorl hercegsége között, távol a mindennapi ügyek fárasztó nyúgeitől. Most, hogy halálát közelegni érzi, birtokait, melyeket ezen a mesés helyen szerzett – s melyek két falut, egy erdőt, egy tavat, ezer holdnyi termőföldet, egy malmot és egy csinos udvarházat foglalnak magukba –, valamint kincseit és titkait kedvenc tanítványára hagyja.

A levelet minden csapat esetében külön kell megfogalmazni, a csapat kiválasztott örökösének kasztját, jellemét, világképét és céljait figyelembe véve. A mentornak a karakter életében fontos, szeretett – vagy félve tisztelt – személynek kell lennie, aki már a karakter ifjú tanoncnapjaiban is sokat emlegette, egyszer majd öreg napjait egy paradicsomi tájon szeretné eltölteni egy kis birtokon. A mentort úgy kell lefesteni – legyen bár kivénhedt tolvaj, agg pap, kiszolgált zsoldos, megfáradt tudós – mint sokat látott, de nem túl nagy hatalmú (értsd tapasztalati szintű) személyt, aki utazásai során nagyszerű kincseket és mágikus tárgyakat gyűjtött, s aki a kiválasztott karakter szempontjából valóban fontos és érdekes titkokat tudhat. Egyszóval – csábítóvá kell tenni az utazást, és tudatosítani kell velük, hogy az öreg mentor fontos és befolyásos személy volt egykor az örökös életében, még ha ezek a napok el is múltak már.

Mint soraiból kiténik, nem tudja, meddig lehet még Ynev világán, s még szeretne találkozni kedves tanítványával, mielőtt végleg lecsukódnak a szemei. Ír arról is, hogy tudja, a gyermek, aki egykor tőle tanulta mesterségét, mára felnőtt, híres és hatalmas kalandor lett, s tudja, vannak barátai, társai, tán szerelme, párja is – őket is szeretné megismerni, mert látni akarja, kik azok, akiket kedvence kitüntet bizalmával s barátságával. Noha sorai nem sürgetőek, érződik belőlük, azt szeretné, tanítványa, s annak barátai mielőbb látogassák meg. A vérfilozófus azért „hívja” meg Perron Hednor utolsó sarjának kalandor társait is, mert egyrészt szüksége van rájuk az elkövetkező küzdelmekben, melyeket nagyon is jól lát előre, másfelől így akarja biztosítani, hogy a levél minél csalogatóbb és hihetőbb legyen. Mint majd minden nemzedékben, ebben is felébredt az egyik Őrző, hogy összefogja és segítse társai öntudatlan munkáját a Völgy védelmében. A vérfilozófus az utóbbi években különösen sokat dolgozott azért, hogy felkutassa Hednor sarját, ezért személye kissé gyanús lett az ébren lévő Őrzőnek, aki – pechjére – épp az a godoni mágus, akinek egykor bizalmába férközött, s akit félrevezetett, Vydona Narris. Noha ezt sem az Őrző, sem a vérfilozófus nem tudja, érzik, hogy kettejük között vizsály és ellentét feszült – a vérfilozófus nem akarja, hogy a kritikus pillanatban az Őrző beleköpjön a levesébe, abban bizik, hogy az örökös kalandor társai majd elbánnak az Őrzővel, aki ebben az életében a Völgy pereme fölött álló komor lovagvár ura, a környéket sarcoló rablólovagok vezetője.

### A mesék Völgye

Az egykori Seadda városát teljesen elpusztította a mágikus kitörés, a falak kőporrá omlottak, a tetőket egyetlen lángvihar emésztette el, az alvók lelkét elnyelte a sötét mágia, az ébren lévők teste ezernyi darabra szakadt – alig pár száz nyomorult menekült meg, kik tudatlan barmokként éltek utána életüket, s még szerencsések voltak, ha józan eszük megmaradt. Hasonló sors várt a városfalon kívüli falvak, majorságok lakóira is, akiket, ha nem a mágikus hullámok pusztítottak el, akkor banditák, kósza rémálmok, vagy az erdők sötét mélyéből előmerészkedő fenevadak – talán egykori társaik eltorzult testű utódai – számolták fel a civilizációt. A városállam határait védő kis erődök kiürültek, köveiket ezredévek lakói hordták el építőanyagként, az egykori godoni vér elkeveredett újabb és újabb népek vérével. A romokra kétezer év pora telepedett, a talajszint megemelkedett, s mára csak a Völgyfalból kandikál ki valami. A templomokat, a hercegi és nemesi palotákat, piacokat eltemette a föld, bár néhol ki-kibukkan egy szépen faragott kő, törött cserépedény, elkoszlott ékszer – a Völgy mai lakói mit sem tudnak egykori őseikről, úgy tartják, az időről-időre felbukkanó romok és töredékek egy ősi nép maradványai, melyeket jobb nem bolygatni.

Lankásan ereszkedő hegyoldalak, smaragdzöld mezők, aranyló búzatáblák, csillogó tavak, mélyzöld, ködös erdők, apró házakból álló bájos falvak, és az egészet övező szinte égig nőni látszó szirtek – ez a Völgy, Seadda örököse, mely az utazók számára maga az evilági tökéletesség. Béke, nyugalom és az egyszerű élet örömei adatnak itt meg bárkinek, a hegyperemek fölötti napfelkelte látványa pedig a kételkedőket is meggyőzi. A parasztok a tyúkokkal kelnek, vizet húznak a kutakból, vagy hordanak a **Fürgevíz** nevű patakából, kiterelik

állataikat a legelőkre, dolgoznak a földeken vagy a gyümölcsösökben, a kézművesek kicsivel később nyitják ki műhelyüket, hogy egész naplementéig cipőt, szerszámot, ekét, csuprot, széket vagy gyertyát készítsenek. A ruháikat a legtöbben maguk készítik, sokan értenek a fazekassághoz, fafaragáshoz is, házaikat, szöveiteket ügyes kézzel, babonáik és meséik alakjai után díszítik. A házak vályogból, fából, ritkán kőből épülnek, tetejüket leggyakrabba zsindegy fedeli, cserepet csak a tehetősek engedhetnek meg maguknak. A Völgy nyugati határához legközelebb **Völgyrév** áll, ez a Völgy legtehetősebb falva, itt terül el az egyetlen piactér, melyet év közben mulatságokra, labdajátékokra használnak, s amely az évi két piachéten hemzseg az áruktól és emberektől. Itt lakik a legtöbb kézműves, és áll a faluban egy **Kradnak** szentelt oltár, amely oltár tiszteletbeli „felvigyázója” Völgyrév elöljárója. A **Pontyos-tó** mellett, az udvarház közelében terül el **Lápkút**, melynek lakói állandó harcot folytatnak a minden évben kiöntő, és a környéket elárasztó tóval, mely azonban megtermékenyíti földjeiket, és melynek part menti lápjáiból ehető és értékes csillogó héjú csigákat szednek ki a gyerekek anyjuk vezetésével. A lárban áll **Arel** oltára, ahova nem csak a jó termésért, vagy esőért imádkozók járnak, hanem a csalódott gazdák is, akik szomszédjukra kérnek jégverést és dögvészt. Ezt a két falut vette meg Hednor sarjának mentora, mely természetesen teljesen szabálytalan volt, de a falusai inkább őt ismerték el uruknak, mint a távoli bárókat, vagy a rablólovagokat. A Fürgevíz túlsópartján, egy lankás domboldalon áll **Rézüst**, mely nevét a falu szeszfőzdéjének nagy becsben tartott üstjéről kapta – a falu határában alma- és körtéfafák sorai állnak, és a rézüsti pálinkának még Edoriban is jó híre van, bár kevesen tudják, honnan is érkezik pontosan. Rézüstben áll a Völgy egyetlen **italmérése** is, ahol almasört és pálinkát mérnek, s melyet a másik három falu elöljárója már rég be akart zárni, de a kocsmáros nem hagyja magát – a mulatozó fiatalok okozta erkölcsi kár számára csengő érmékben bevételt jelent. Rézüst falutere mellett áll egy takaros, a többinél elegánsabb ház, ahol egy jóképű, bánatos arcú, melabús férfi lakik egyedül, nemes arcéle, fekete, göndör haja nagy csáberő a serdülő lányokra, ám ő ritkán él vissza helyzetével. Ő **Amerno Settichi**, észak-shadoni kardnemes, aki egy szerelmi párbajban megölte kihívóját, ezért el kellett menekülnie otthonából – történetét az egész Völgy ismeri, s megértő szimpátiával viseltetnek felé. Valójában Settichi úr Gorvikból érkezett, s nem egy párbaj, hanem egy elbukott összeesküvés miatt kellett menekülnie, mesterségére nézve pedig sötét dalnok – ám ezen hatalmával szinte sosem él. Ideális segítőtársa lehet a fatalista, fanyar humorát és kifacsart életszemléletét elfogadó vendégeknek, mivel beszél több északi nyelvet, és jól megérti a forró kalandorvért. Bár igazán veszélyes helyzetekben nem megy vele, egy-két helyre elkísérheti az örökösét és társait. A Völgy negyedik falva az erdő peremén, a rablólovagok várához legközelebb álló **Tölgykapu**, melynek lakói mezőgazdasággal csak kis kertjeikben foglalkoznak – ők az erdőből élnek, legyenek akár kondások, kik a fák közé viszik makkoltatni a disznókat, akár favágók, vagy gyűjtögetők, akik ehető bogyókat és gombákat keresnek a sűrű aljnövényzetben. Tölgykapu minden házában ajtaját erős pántok védik, s minden férfi tart az ágya mellett fegyvert – ők szenvedik legtöbbször a rablólovagok önkényeskedéseit,

A lakók nyelve, a sedd, az utó-godoni egy változata, ilyen módon a másik három utó-godoni nyelv, a shadoni, a felföldi és az öbölvidéki (észak-shadoni és gorviki) rokona. Hangzásában egy pyarral erősen szennyezett shadonira emlékeztet – ebből következőleg, a Nyelvismeret (shadoni), vagy (gorviki) képzettségek segítségével egy szinttel alacsonyabban érthető az utazók számára, míg a Nyelvismeret (pyarr) képzettség két szinttel alacsonyabbnak számít.

*Például a Nyelvismeret (gorviki) 3. fok képzettséggel bíró rokmundi fejdavász 2. fokon érti a sedd-et, míg a Nyelvismeret (pyarr) 3. fokát bíró edorli pap csak 1. fokon érti a szavakat.*

bár sokszor a lovagok inkább átlovagolnak csak Tölgykapun, inkább nem kockáztatnak.

A falvak határában mindössze látóhatárig terjednek a szántóföldek, legelők és kaszálók, azon túl a „**vadon**” van, a szörnyek, babonás lények és átkok terül el a falvak lakói számára. Ezt a határvonalat karókra kötött virágok, gyümölcsfüzerek, szalmabábok, csirkelábak és átoküző fonalcsomók jelölik – a parasztok nem merik átlépni a szántóföldek határát, noha még csak nem is láttak szörnyet a környéken.

A Völgy lakói egyszerű parasztok, földművesek, kézművesek, kiket évente kétszer látogat csak meg egy vándorkereskedő, és akik elvileg egy edorli báró jobbágysai – ám a bárók már hatszáz éve nem szedik az adót, s birtokuk felé sem néznek, a helybéli pedig csak úgy emlegetik urukat, mint a „messzi nagyurat”, akít még soha, semelyikük nem látott, csak szüleik meséiből hallottak róla. Sokkal közelebbi „úr” számukra a Völgy pereme fölött álló komor vár ura, akinek ősei „elvileg” a báró hűbéres lovagjai voltak egykor, mára azonban egyszerű rablólovagok lettek, akik a „nagyúr” nevében sarcolják és fosztogatják a Völgy falvait. Természetesen a bárók távolmaradása is az Őrzők műve – egy éber Őrző könnyűszerrel rá tudta venni a gyenge akarátú, kapzsi pyarr nemest, hogy egy egyszeri összegért cserébe örökre feledje el koszfészeknyi birtokát, s utódainak már ne is említse létét. A rablólovagok ura, aki magát hangzatosan a **Sárkánylovagok Mesterének** címzi, szintén Őrző, nemzedékről nemzedékre – lovagjait a legerősebb, legerőszakosabb és legtisztább vérvonalú helybeli fiúkból válogatja, főként Tölgykapuból. A Völgy lakói alapvetően békés, vidám, az élet egyszerű örömeit élvező emberek, vendégszeretők, bár kissé gyanakvóak eleinte, de hamar megszeretik a kedves utazókat, s velük barátságosan bánnak. Ha támadólag lépnek fel ellenük, eleinte elhúzódnak, kerülnek az összetűzést, de ha életüket veszély fenyegeti, előkerülnek a régi családi kardok, kaszára kapnak, és a falvak lakói összefogva kergetik el az



ellenségeiket – ha képesek rá. A parasztok pyarronita hitűek, **Dreinát** (mint a béke, bőség, ősz és család istennőjét), **Kradot** (mint a bölcsesség, férfiak, tél és kézművesek istenét), **Arelt** (mint az erdők, mezők, nők, nyár és állatok istennőjét), és **Ellanát** (mint a fiatalok, szerelem, tavasz és esők istennőjét) tisztelik leginkább, de gyakran hangzanak fel **Uwelhez** (mint a küzdelem, a rosszakarat és bosszú istenéhez), **Albornehoz** (mint az ünnepek és dalok istenéhez), vagy **Kyelhez** (mint az átkok, halál és születés istenéhez) szóló imák is – utóbbiak az idősebb, bölcsőbb lakók szájából, előbbieket a viszálykodó parasztoktól, Alborne nevét pedig az ünnepek és táncmulatságok alatt foglalják imáikba. Rendszeresen érkeznek **Domvik** hittérítők a Völgybe, de őket az Őrzők vezetésével udvariasan, de határozottan tovább irányítják – Domvik fegyvereseivel szerencsére nem gyúlt még meg a bajuk. A lakók magukat völgylakónak nevezik, vagy ha nagyon komolyan és hivatalosnak akarnak hangzani, kicsiny „népüket” úgy hívják – sedd. Középmagas, sötétszöke-világosbarna, hullámos hajú, zöld, szürke, vagy barna szemű, karakán arcú emberek, van bennük egyformán a pyarrok hideg eleganciájából és a tengeremelléki népek tüzes elevenségéből. Valójában godoni-shadoni-pyarr kevert vérűek, és az évezredek során egy-egy család vérvonalát dzsad, nomád és gorviki vér is dúsította, bár ennek ő maguk nem tulajdonítanak jelentőséget. A helyiek nyelve az utó-godoni egy távoli dialektusa, a ma élő nyelvek közül a shadonihoz áll legközelebb, népükhöz hasonlóan sedd-nek nevezik. Néhány helyi beszél shadoniul, pyarrul, és akad egy-egy, aki a dzsadtot is megérti legalább konyhanyelv szinten – északi nyelveket nem beszélnek, Északföldre számukra csak a legendákban léteznek.

A Völgy határán kívül, ahol a vékony **Fürgevíz** – hivatalos nevén a Délvidék Geofrmaiájában **Amh-patak** – elkanyarodik, és a **Namani-alföldre** fut ki, ott áll a **Nyugat Fénye** fogadó és postaállomás. Egyszerű, kétszintes, fából ácsolt, térdig érő kőfalakra állított épület, csinos kerttel, állandóan üresen tátongó istállóval és kocsiszínnel, az emeleten három kiadó hatágyas szobával, s még tucatnyi fekhellyel lent az ivóban a kandalló mellett. Kínálata szerény, de tisztas, árai alacsonyak, a felszolgálók kedvesek, de megcsodálnak bármit, ami szokatlan – már pedig errefelé szokatlan minden, ami nem pyarr, shadoni vagy dzsad. A Nyugat Fénye fogadósa, a nyájas, de tartózkodó, kitűnő érzékkel tréfálkozó, shadoni származású **Wilfred Lamen** szunnyadó Őrző, ő felügyeli tudat alatt a Völgy forgalmát.

A Völgyet nyugat felől elzáró egykori hatalmas **Völgyfal** romjai még ma is látszanak, s ahol teljes épségükben megmaradtak, tetejük kinyújtott karral sem elérhető, ám ilyen hely kevés akad, a legtöbb részen alig térdig-derékig érnek, s akadnak nyíllövésnyi távok, ahol semmi nem látszik belőle. A hozzáértők megállapíthatják róla, több mint kétezer éves, stílusában Godon építészetét idézi, anyaga a környező hegyek közege – ennél többet nem igen lehet kideríteni róla. A fal magasabb részeit az itt lakók figyelpontoknak használják, kis fából tákolt hácsók és teraszok nőttek a falhoz, hogy szemmel tartsák állataikat, és a Völgyet időről időre meg-megtámadó rablókat észrevehessék.

Ott, ahol a Fürgevíz a legszélesebb, és belefolyik a Pontyos-tóba, áll az egykori hercegi palota fölött az **udvarház**, az örökség legjelentősebb épülete – a helyi legendák szerint az egykori földesurak egyikének fiának épült, aki gyenge egészségű volt, kis építészeti tudással megállapítható, hogy hétszáz-hétszázötven éves, remek anyagokból épült ház, melyen sokat segített, hogy Hednor sarjának mentora itt élte utolsó néhány évét. Az előudvar tiszta és rendezett, a kút vize tiszta, az istálló és kocsiszín azonban üres és elhagyatott, a veteményesben a káposzta- és retetkagyasokat gaz veri föl, a virágoskertben paraj és gyermekláncfű virágzik, a falak azonban tiszták, a tető ép, az ablakok spalettáit nem rég festhették méregzöldre. Az épület pincéjében csak néhány hordó silány minőségű bor, évek óta aszalódó sonka, és egy malomkeréknyi, férgektől hemzsegető sajt akad, a földszint termei takarosak, az emeleti szobák közül csak az egyikben látszik használat, a többi tiszta, de teljesen üres és lakatlannak tűnő, a torony tetejéről remek kilátás nyílik a völgyre, a korhadt zászlórúd üresen kiált egy lobogóért. Az udvarházat övező derékmagas kőfalon javítások tűnnek fel, a kis őrház kong az ürességtől.

A Völgy lakói számos mesét és babonát őriznek – az erdőben lakó álomrabló tündérekéről, farkasemberekről, szörnyekről, elveszett gyerekekről és sötétebb titkokról is. Úgy tartják, például, hogy a rablólovagok várának mélyén egy vámpír szunnyad, mesélnék arról, hogy a Templomtóban egy vizitünder lakik, aki lerántja azokat, akik túl sokat nézik a vizet, és arról is suttognak, hogy a hegyek mélyén egy sárkány alussza örök álmát. Az egykori Uralkodóherceg a nép képzeletében évezredek alatt sötét, örült királlyá, démonokkal cimboráló varázslóvá, embereket kínzó ravasz kalmárrá alakult, aki népmesékben tér vissza, s mesélnék egy hercegnőről is, aki egy holdtalan éjszakán szellemmé lett, s azóta itt kísért. A babonás képzeletek mögött gyakran ősi gyökerű valóságok rejtőznek, de ezek már kihüvelyezhetetlenek – kápráztassák el a helyiek a kalandozókat vadabbnál vadabb mondákkal, érezzék az idegenek, hogy ez különös, mesés, de sötét hely, ahol az erdőben tényleg eltűnnek emberek időnként, és a parasztok hisznek a vár kazamatáiban bolygó kárhozott lélek és az ezer éve halott sárkányölő lovag legendáiban, meg az elásott kincsekben. Szárnyaljon a fantázia!

A **malom**, mely a Völgy négy faluját ellátja, egy magaslati ponton fekszik, csak egyetlen, kanyargós, szekerekkel is járható út vezet fel hozzá – a szélvitorlák lyukasak, rudazatuk több helyt törött, ezért a falusiak,

míg nem akad valaki, aki meg tudja javítani, erős, szívós öszvérekkel forgatják a malomköveket. A malom mellett áll a **pellengér**, ami nem több, mint egy ledöngölt földrész közepére letett, s nagy kövekkel leterhelt **kaloda**, melybe nagy ritkán a helyi egyszerű, de szigorú törvények ellen kisebb mód vétő falusiakat zárják néhány napra, hogy lehiggadjanak, s hogy mindenki, aki a malomhoz igyekszik, elláthassa őket egy-egy jó tanáccsal, dorgálással, vagy rohadt almával. A súlyosabb bűnök esetében a lovagokhoz kéne fordulniuk, ám ez ritkán akarózik nekik, hisz a rablólovagok maguk is ellenségei a falvaknak.

A Völgy másik tava, a **Templomtó** mellett áll a környék egyetlen **temploma**, melyet Dreinának szenteltek. A templom gondozott ligettel övezett tömb-szerű épület, bejárata mellett egy-egy dombormű mintázza Dreina bőséget hozó és igazságot szolgáltató arcát, bensője egyszerű, mindössze az oltárt díszítő faragott tenyérre jutott némi ezüstözés. A templom mögött terül el a falvak temetője, a temető mellett áll a paplak, ami épp oly egyszerű, zsindefedésű, vályogból és fából épített ház, mint az összes többi a Völgyben. A templom jelenlegi papja az agg **Donre de Namal** atya, ki önkéntes száműzetésben él itt a civilizációtól egy ifjúkori ballépése miatt. Felesége, a kora ellenére is eleven, csillogó tekintetű, erős akaratú **Sin Namal**, aki úgy irányítja papucs férjét, ahogy kedve tartja – Sin szunnyadó Órzo, aki Donre atyán keresztül védi a Völgyet.

A Fűrgevíz forrását rejtő erdő, melybe egyetlen út vezet Tölgykapu széléről, sűrű, titokzatos rengeteg, melynek sziklás meredélyeit barlangok és kis tavak tarkítják, s melynek tölgyei, gyertyánjai és mogyoróbokrai között a helyiek meséi szerint ártó manók, szörnyemberek és feledést hintő tündérek élnek. Az erdőn átvezető földút a lovagvárhoz vezet, mely a Völgy fölött, egy sziklakiugráson emelkedik, fenyegető feketeséggel. Ez a **Sárkánylovagok** erődje, melynek fokán ott leng fekete-ezüst-zöld lobogójuk. Egykor ez a **vár** volt hivatott felügyelni a Völgyet, és a lakóit védő lovagoknak otthont adni – mára rablólovagok lakják, akik kedvük szerint sarcolják a parasztokat, és rettegett tivornyáikon folyik a bor, s a falvakból rabolt lányokon töltik kedvüket. Az ilyen nászokból születő erős fiúgyermekből apród, értelmes leányokból szolgáló lesz, míg a gyengéket kiteszik az erdőben élő szörnyeknek, áldozatként, melyért cserébe a szörnyek nem zargatják a várat és lovagjait. Megpróbálták már őket elűzni, de mindig kudarcot vallottak – azonban a rablólovagok mindig megvédik a Völgyet a külső ellenségtől, így a legtöbb paraszt hajlamos fosztogatásaikat betudni a „védelem árának”. Tölgykaputól az erődig kitaposott földút húzódik, épp két lovas szélességű, melynek két szélét végig vörös és barna kavicsok szegélyezik – ez védi a helyi babonák szerint az utat a tündérektől, akik számára a kövecskék jelentette sorompó áthatolható ugyan, de igen kellemetlen.

## Nyugat Fénye

Hosszú út vezetett a **Nyugat Fénye** fogadó egyszerű, de meleg, családias ivójáig – poros országutak, zsúfolt városi kocsmák, hidak és révek, mezők, szántók, erdők és falvak vannak az utazók háta mögött. **Wilfred Lamén** hideg sörrrel, forró sülttel és puha ággal tud szolgálni, zenéről – hacsak az utazók közt nincs muzsikus – egy karcos hangú **dalnok** gondoskodik, aki hajlandó barátságos dalversenyre invitálni bárkit, egy-egy kupica rézüsti almapálinkában fogadva. Ének és Zene képzettsége egyaránt 2. fokú, önbizalma annál nagyobb – tapasztalt zenésznek persze nem jelent kihívást. Akár Lamén, akár egy-egy vendég mesélhet az utazóknak a Völgyben letelepedett **öreg kalandorról** – egyikük mentoráról – és birtokairól, színes szavakkal ecsetelve és feldicsérve a Völgy szépségét és bőségét, valamint az új birtokos hősiességét, bátorságát és erényességét. Sajnos azonban azt kell közölniük a kalandozókkal, hogy az öreg mentor nem régen, tizenkét nappal ezelőtt **elhunyt**, éjjel, álmában, békében – hiába, az öregség még a különleges embereket sem kíméli. A Völgy egyetlen papja illő mód eltemette, a falusiak pedig még illőbben megsiratták. Most, hogy ő elment, ki fogja megvédeni a Völgyet ismét a rablólovagoktól – teszi fel a költői kérdést Lamén. A Nyugat Fénye vendégei gyakorlatilag minden köztudomású tény, legendát és mesét elmondhatnak az utazóknak, beszélnek – ha van rá igény – a babonákról, rémtörténetekről, népmesékről, és persze büszkeségeikről, a rézüsti pálinkáról, a kiváló mézről, a puha gyapjúról...mindenki a maga faluja termékét dicséri. Látszik, a négy falu lakói közt barátságos rivalizálás folyik.

A modul hat pontról indulhat, a kalandozó csapat összetételét és előtörténetét figyelembe véve – mind a hat hely azonban a Nyugat Fényébe vezet, mely utat az előtörténet során teszik meg a kalandozók. Az északi csapatok számára a kiindulási pont **Erion**, ott kapják meg a levelet az öröklés hírével. A délvidékiek jellemüktől és származási helyüktől függően **Új-Pyarronból**, a sivatag gyöngyéből, **Al-Adabanából**, a tűzvarázslók titokzatos **Ordanjából**, a shadoni óriásvárosból, **Shadlekből**, vagy a veszett hírű górviki tartományi székvárosból, **Aquiliából** indulhatnak útnak.

Mivel a Nyugat Fénye még egy napi járóföldre van a Völgytől, az itteni ivóvendégek utazó kereskedők, a közeli települések és a Völgy között ingázók, predoci, edorli, viadomoi és shadoni utazók, így híreik is másodlagos frissességűek.

A karakterekkel együtt vendége a fogadónak egy külön, de barátságos, puha fehér szakállú, öreges arcú, bozontos szemöldökű alak, aki már három napja élvezi Wilfred Lamén vendégszeretetét és kitűnő kosztját – ő **Renal el Chas**, aki régészként mutatkozik be. Az erre érzékenyek felfigyelhetnek el Chas **zónájára** – az ezt

firtató kérdésekre vonakodva bevallja, hogy ifjú korában Doranban tanult, de nem vitte túl sokra a mágia művészetével. A régész testében **Perron Hednor** lelke tért vissza a Völgybe, ereiben **aquir-godoni** vér nyomai csörgedeznek, ám erről ő mit sem tud, mindössze azon legendáknak akar utána járni, melyek szerint a Völgyben régi romok találhatóak. Azért bátorodik megkeresni a kalandozókat, mert előző kísérői faképnél hagyták a fogadóban, és most új **kísérőkre** van szüksége, akik elviszik a Völgyig, sőt, akár kísérik kutatásai alatt is, mert úgy hallotta, a Völgyet rablólovagok fosztogatják. Ajánlata udvarias, és a fizetség – fejenként 2 arany – is elég tisztes egy napi kíséretért, a későbbiekért pedig ennek négyszeresét ígéri fizetni. Ha visszautasítják, lelkük rajta, el Chas hamarosan talál másokat, akik ennyi pénzért boldogan a pokolba is követnék – a Nyugat Fényében akad egy-két markos legény. Miután az öreg régész távozott az asztaluktól – akár csalódottan, akár megegyezésük után – két suhanckorú férfi lép hozzájuk, határozott és kissé merész stílusban. Régi, de jó állapotú láncinget viselnek, oldalukon hosszú tör, ruhájuk ujján sárkányos címer – ők a **Sárkánylovagok apródjai**, akik már így, tanonckorukban is veszett hírnévnek örvendenek a Völgyben. Megérdeklődik, jó helyre jöttek-e, mert ők az „**Örökössel**” kívánnak beszélni, üzenetet hoztak ugyanis neki Mesterüktől. Tudják jól, hogy a kalandozók már hallottak az este során a rablólovagokról, és rá is játszanak rossz hírukra, ha ezzel sikert remélnek elérni. Üzenetük meghívás a hegyi erődbe, mely során a lovagok vezetője ki akar egyezni az örökössel – nem kíván rossz viszonyt ápolni a bizonyára hétpróbás kalandozókkal.

Akár el Chas mágiszterrel, akár a két apróddal, akár nélkülük, másnap ideje indulni a Völgybe, a fogadás szerint, ha napkelte után rögtön elindulnak, még sötétedés előtt beérnek Völgyrévbe.

### Fonalcsmók

Az út egyszerű döngölt földút, melyet két oldalról cserjék, ligetes foltok, sűrű fűvű rétek öveznek. Akár a kalandozókkal, akár tőlük külön, de a régész és a két Sárkánylovag apród is útnak indul – utóbbi kettő, ha nem sikerült velük megegyezni, előrelovagolnak, megvető pillantásokkal sújtva a kalandozókat. Ha bírják a kalandozók beleegyezését, akkor is előresietnek, hogy értesítsék urukat, ám ebben az esetben arckifejezésük nyájas, s azt ígérik, amint az Örökös elfoglalta jogos jussát, üzenni fognak érte. Ha előző este lerázták el Chas-t, akkor most kísérőivel együtt mögöttük le-lemaradva halad, ha elfogadták ajánlatát, akkor velük poroszkal gebe lován, s közben (szerinte) érdekes régészeti történetekkel szórakoztatja útítársait. Az út körülbelül fél távon egy éles kanyarral kikerül egy **ódon romot**, ami egykor talán őrtorony lehetett, hogy egy roskatagnak kinéző fahídra forduljon rá, ami a Fűrgevíz fölött vezet át. A kanyart körülvevő sűrű bozótost, és a romos épületet választotta a környéket régóta rettegésben tartó banda a **rajtaütésre**, nem sejtve, kikre emelnek fegyvert. Az egykor Krán által Godon ellen küldött ork törzsek évezredek távlatából elkorcsosult, elfajzott utódai ezek a banditák, félig orkok, félig emberek, tisztátalan félvérek, arcuk emberi, de szőrös, vad és sokszor idomtalan, izmaik vaskosak, bőrük durva és dohányszínű. A Völgytől nyugatra egészen a Nyugat Fényéig urai a környéknek, főnökeik vezetésével rendre a Völgy ellen vonulnak, de a szervezett falusiak és főleg a Sárkánylovagok rendre visszaverik őket. Rajtaütésük jól szervezett, a rom felső szintjéről **íjászok** támadnak négyen, a bokrok közül, és a rom alsó szintjéről **harcosok** rontanak elő, fél-féltucatnyian, egy-egy **főnök** vezetésével, elzárva a menekülési utat. A népes társaság vonzotta őket ekkora számban ide, mert gazdag zsákmányt remélnek. Fegyvereik rabolt és kis részt maguk készítette kardok, dárdák, fejszék és íjak, a harcok jó része kivert bőrvértet, a főnökök pikkelyvértet viselnek. Ha súlyos veszteségek érik őket, menekülőre fogják, és a látványos, káprázatos varázslatok is gyorsan rombolják harci kedvüket – nem számítottak olyan kemény dióra, mint ami a kalandozók jelentenek. Ha a kalandorok magára hagyják a régészt és kísérőit, lelkük rajta – az öreg mégiscsak varázsló, és zsoldosai sem pipogya legények, veszteségekkel, de maguk is elkergetik a fél-ork banditákat. Természetesen a kalandozók segítségét hálásan megköszönik, az öreg alig győz hálálkodni. A támadók harcértékei a függelékben találhatóak. A rablóktól megtisztított rom kiváló hely egy ebéd elköltésére, és a harc kipihenésére – aki ért hozzá, megállapíthatja, hogy kora-shadoni (valójában seaddai) stílusban épült erődítmény lehetett egykor.

Dél után megpillantják a **Völgyfal romjait**, és magát a Völgyet, a magas hegyeket, és a lankák közt kanyargó utat, késődelutánra pedig valóban Völgyrév házai közt állhatnak, ahol a falu **előljárója** és majd minden lakója elébük siet, hisz a két visszatérő apród már híret hozta érkezésüknek. A banditák legyőzésének hírére spontán népünnepély alakul ki, hamar előkerülnek a butéliák és a hangszerek. Az előljáró és két önkéntes vállalkozik rá, hogy elkíséri őket – ha nem akarnak ott ünnepelni – az udvarházig, ami az örökség legfőbb darabja. Ha az öreg mentorról érdeklődnek, sajnálattal meséli el, hogy tizenhárom nappal korábban örökre lehunyta szemeit, és de Namal atya eltemette a templom mögött. Udvariasan megkéri őket, hogy másnap mielőbb **keressék föl az atyát**, aki hitelesíti az öröklést. Az Udvarház előtt **négy szolgáló** – egy szakács, a testes Nana mama, egy inas-háznagy, a koros Lart, és egy kertész, a kölyökképű Tin, és egy szobalány, a zsenge Ina – várja őket, bár maga az épület (a korábbi leírásoknak megfelelően) elég elhagyatott. Ők javasolják estefelé a kalandozóknak, hogy kössenek az ágyuk fölé **vörös fonalból csomót**, álmuk nyugalmát őrzendő. Az egész Völgyben mindenki így tesz, még a lovagvár lakói is, mert aki elmulasztja ezt, azt egész éjjel szörnyű rémálmok kínozzák – Seadda egykori álmukban meghalt lakóinak rettentő álomképei és Antiss-fosztlányai. Ezek távoli mód utalnak a város pusztulására, de oly áttételesen, hogy a valóság megfejthetetlen ezek alapján. A rémálmok ellen

mágiaellenállásnak nincs helye, de a vörös csomó megvéd tőlük – ez előtt még a legtudósabb kalandozók is értetlenül állnak. Az Udvarház dolgozószobájában fekszik az asztalon Hednor sarjának mentorának **végrendelete**, melyben rá hagyja az udvarházat, a két falut, a malmot, a mezőket, és minden mást, ami a falvakhoz tartozik, valamint minden kincsét, értéktárgyát, és titkait, melyeket egy könyvben rejtett el a „**szokott módon**” – egykor a mentor a kalandozó ifjúkorában a titkos helyeket vörös gyertyával jelölte meg. Hiába kutatják, a házban és környékén nem akad vörös gyertya – az máshol várja őket. Az öreg régész Völgyrévben száll meg, de azt ígéri, hogy később még felkeresi az utazókat, pontosabban az új birtokosokat, hisz legkésőbb a Völgyben ő is értesül a csapat jövetelének céljáról. Attól a pillanattól kezdve, hogy Renal el Chas belépett a Völgybe, az ereiben keringő vér érzi, hogy megfelelő helyre érkezett, s igyekszik mielőbb egyesülni a Völgygel. Innentől kezdve a régész állandóan bajba kerül, minden szerencsétlenség, baleset és persze fegyveres ellenfél megtalálja – szinte bármikor megsérülhet, és vére a földre hullhat.

A vörös fonalcsomók egyszerű babonaságnak tűnnek, de kétezer év babonái, hiedelmei és spontán, tudatalatti nyersmágiája védőerővel ruházta fel őket – a csomó alatt alvókat elkerülik a rémálmok. Aki nem ilyen óvatos, azt eleinte csak kószolgtatják, zaklatják a rettentő szörnyek, holtak és meggyötört lelkek formájában támadó rémálmok. Ha ez sem téríti jobb belátásra, elkezdik előbb az álma nyugalmit és teste erejét elrabolni (lassanként Fp-t veszít a rettentő rémálmok hatására), majd ha még mindig kockáztat, a lelkét is kikezdi (Asztrál és Akaraterő pontokat veszít). Alaktalanok, töredékesek, de éhesek és bosszúszomjasak – nincs erő, ami megállítsa őket. Aki pedig olyan botor, hogy az Antisson akarna szembeállni velük...neki béke poraira. Az elveszített Asztrál és Akaraterő pontok egy tisztességes alvással visszatérnek.

Mielőtt nyugodni térhetnének a fásasztó és egész napos út után – ami valóban kivett belőlük mindent, és minden vágyuk egy puha ágy – egy **suhanc** kopogtat az udvarházban, szóbeli üzenettel. Azt mondja, egy fontos dolog várja őket a **Tavaszbárlangban** – ez egy erdőszéli bárlang neve, ahol tavasz tájékán a fiatalok...találkoznak. Szelíd kérdegetésre nem árul el többet, de fenyegetés vagy mágia hatására megered a nyelve, és elmeséli, hogy egy ezüstöt kapott egy férfitől még délután, hogy adja át az üzenetet. A **titokzatos megbízójáról** nem tud semmit, sosem látta korábban, s ha tette ostobaságára felhívják a figyelmét, azzal védekezik, hogy ebből a pénzből kiségheti a családját, és elkápráztathatja szíve hölgyét. Megbízója a **kráni vérfilozófus** lelkével éber helybéli, **Kem Tris** – természetesen tökéletes álruhában (Álcázás 4. fok), felismerhetetlenül. A Tavaszbarlang jó két óra út lóval az udvarháztól, át szántókon és legelőkön. A bárlang az erdő szélén nyílik, belül egykori puha, illatos füvek száraz halmai és a falakat ékítő szerelmes jelek árulkodnak funkciójáról, több helyen látszanak az elfolyt, csonkig égett gyertyák. A bárlang eredetileg Seadda Uralkodóhercegének **fürdőházának** része volt, mely a katasztrófa pillanatában beomlott és eldeformálódott – ám némi szakértelem és kis idő segítségével megállapítható, hogy a bárlang nem természetes, sokkal inkább egy romba dőlt épület része, és az alaposabb kutatás jó pár teljesen elhomályosult, elaggott díszítő faragást is felfed. A bárlangban senki nem várja őket, minden teljesen üres, de az örökös hamar észreveszi az egyik szalmakupac mellett a jól ismert **vörös gyertyát**. A gyertya alatti kő kissé laza, s némi erővel felfeshethető – az üregben egy barna bőrkötésű **csatos könyv** lapul, kulcsa nélkül. Feltörni gyerekjáték, azonban ismeretlen titkosírással íródott, tele zavaros ábrákkal, melyek bármely mágiához értő számára (Maga mágia 3. fok vagy Tapasztalati mágia 3. fok) egyértelműen nagyhatalmú varázslatok leírását és rúnáit tartalmazzák, azonban a szöveg nélkül nem megfeshethetők. Az egykori mentor jellemével és világképével ellentétes ábrák és jelek is helyet kaptak a könyvben – élveboncolások rajzai, ismeretlen istenek jelei, démonok ábrái, titkos térképek, bármi, ami megzavarhatja és kételkedővé teheti a kalandozókat, és főleg az Örökös. Ha valaki közben külön erre hegyezi ki érzékeit, felfedezheti – vagy inkább megérezheti – hogy figyelik őket. A fák között egy tizenhat körüli **leány** bújik meg, aki igyekszik elmenekülni – ha mégis elfogják, azt állítja, a szeretőjét várta, de megrémült az idegenek láttán. Kicsit komolyabb nyomásra – vagy mágia hatására – ő is bevallja, hogy egy **titokzatos alak** bízta meg némi pénz kíséretében, hogy figyelje az idegeneket. Míg a lány a vérfilozófus megbízásából figyelte a karaktereket, és reakcióikat a könyv meglelésére, mely persze szintén a kráni műve, s a titkos jeleknek semmi valós jelentése nincs, a mágikus rajzolatok pedig egy hiányos idéző rituálé elemei, maga a vérfilozófus az udvarháznál lép akcióba. A kis könyvvel pontosan megegyező **csempészik** az egyik karakter holmija közé, vagy ha ebben védőmágia, esetleg egy ott hagyott ő akadályozza, akkor az istállóban rejti el, az egyik karakter lova mellett a szalmában. Célja **zavart és félreértést** szítani a kalandozók között, hogy szétválassa őket, kiismerje gyengéiket, és a céljai számára legalkalmasabbat, legerősebbet felhasználni a későbbiekben. Ha a terv működésképtelennek látszik, nem erőlteti egyelőre, azonban a továbbiakban a maga finom, ravasz módján mindent megtesz a széthúzás magvainak elhintésére – végtére is, egykoron ezrek helyett gondolkozott, intellektusa messze a kalandoroké fölött áll, így a legfájóbb módon csap le, a legrosszabb pillanatban. Ha kell, a falusiak fejét is telebeszéli, a négy falut más-más kalandozó mellé állítja. Ha a későbbiek során elkezdnek ezen ellentétek okai után kérdezősködni, megpróbálják felderíteni a háttérben mozgó ellenségük személyét, csak homályba és bizonytalanságba ütköznek. Alapos kutatással azonosíthatnak egy állandóan álcát váltó személyt, aki állítólag a mezőkön túlról, a „vadonból” tűnik fel dél felől, Rézüst mellett. A nevezett irányban egy szörnyű **bárlang** rejtőzik a hegy lábánál – csontvázak és szétmarcangolt testek hevernek előtte, falaira rettentő vésetek,

ősi átokjelek vannak vésve. Ez a kráni vérfilozófus rejtekhelye, amit a babonás falusiak elrettentésére rendezett be ilyen szörnyűre. Falain valójában az ő titkosírással készített feljegyzései vannak Perron Hednor leszármazottjairól, melynek végén az örökös áll. Megfejtése szinte lehetetlen az aquir nyelv alapos ismerete nélkül, ám mágia segítségével következtethetnek a jelek valódi jelentésére. A barlang egykor **bánya** volt, melyből Seadda lakói ércet termeltek ki – az összeomlás után lidérccek és holt bányászok szellemei lakták be, akár csak a Völgy többi elhagyatott kísértetbányáját. A barlang bejárata közeléig, ahol a jelek vannak, nem merészkednek ki, de ha valaki elindul beljebb...

A Tavaszbarlang mellett az erdőbe merészkedni bátor vállalkozás – tíz-tizenöt percnyi séta még biztonságos terepen vezet, de azután a fák egyre sűrűbbé válnak, és az erdő kíméletlen zúdítja rémségeit az óvatlanokra, különösen éjszaka. Lidérc-szerű alakok suhannak a fák között, az erdő kegyetlen humorú tünderei álmukból felzavarva különösen bosszúsak és rosszindulatúak, és mintha maguk a fák is ellenük fordulnának, egy elhagyatott ezüsbányából pedig kísérteties fények szűrődnek ki. A sötétben szempárok villanását vélik felfedezni, ártó, hideg szél fúj, melynek hangja morajlással keveredő elhaló sóhaj, a gyökerek csúszósak, az apró gödrök mélyén éles kövek lapulnak.

### A halál oka...

Másnap reggel, napkelte után nem sokkal napkelte után – amikor valószínűleg a kalandozók még fáradtak és álmosak az éjjeli kiruccanás után – megjelenik el Chas, hogy megérdeklődjé, van-e kedve a kalandoroknak elkísérni régészeti felfedező útjára, cserébe ő elkíséri őket de Namal atyához. Az öreg régész be akarja járni a Völgyet, és a föld fölött lévő romokat tanulmányozni – nem egy izgalmas napi program a kalandozók számára, bár ha lelkiismeretesen vele tartanak, megtudhatják, hogy a romok körülbelül kétezer-négyszáz és kétezer-hétszáz év közötti korúak, egyfajta shadoni (természetesen seaddai) stílusban épültek, és pusztulásukat földrengés vagy hegyomlás okozhatta. Az öreg kész katasztrófa egyébként, ön- és közveszélyes, ráadásul fennen hangoztatja, hogy nem hisz semmi helyi babonában, mesebeszéd az egész csupán, ezzel pedig hamar kivívja a helyiek **ellenérzését**, sőt, Rézüst környékén a kissé már kapatos ifjúság kötözködni kezd az őket „babonás tökfilkóknak” nevező el Chas-szal. Kicsivel később, ha mindez nem lenne elég, egy Sárkánylovag **aprod** vonja kérdőre igen agresszívan az öreget, hogy mit kutakodik a Völgyben – ha nem siet valaki az öreg védelmére, az aprod csúnyán megsebesíti a régészt, mielőtt az mágiájával elúzná. Ha végigkísérik az öreg régészt a Völgyön, számos érdekes történet rejtőzhet szavai közt – aki kellőképp figyel, sokat megtudhat az egykori Seaddáról, bár semmi világrengetőt.

Akár a régésszel, akár nélküle, a karaktereknek illő lenne felkeresni a papot, amit ha maguktól nem tesznek meg délig, előbb az inasuk figyelmezteti őket, majd kicsivel később az atya üzen értük. Donre de Namal atya, és örökké felügyelő felesége, Sin Namal a **templom** előtt várják az új birtokosokat, akiket tisztesen **megvendégelnek**, az atya, ha beleegyeznek, megáldja őket, és nekiül az örökössel, hogy átnézzék a végrendeletet, és elvégezzék a „szükséges papírmunkát”. Egyúttal részvétét fejezi ki az agg mentor halála miatt, és egy alkalmas pillanatban óvatosan eluttogja a **gyanúját** – úgy véli, az örökös mentora nem természetes mód távozott az élők közül. Nem merte nagyon bolygatni az ügyet, mert fél, a rablólovagok keze van a dologban, de az egyik korábbi szolgálólány – aki azóta a rablólovagok „vendége” – említette neki, hogy az Udvarházban éjjel hörögést és kaparászt hallott az úr szobája felől, bár elsőre csak rémálomnak tudta be, később megfordult a fejében, hogy tán más történhetett. De Namal nem boncolta fel a testet, hisz nem ért hozzá, de a körmök furcsán el voltak kékülve, s a bőr is gyanúsán ruganyos volt – bárki hozzáértő számára (Méregkeverés 3. fok vagy Élettan 4. fok vagy Herbalizmus 4. fok) egyértelmű, hogy az öreg egy légző rendszerre ható, növényi alapú, közismert **méreg** áldozata lett, melyet minden bizonnyal az ételébe kevertek, s mely a halál után egy-két nappal lebomlik, s kimutathatatlan. Ha ennek ellenére – vagy ezt nem tudva – exhumálják a testet, a fenti nyomokat már nem találják meg rajta, szemeit lehunyva, karjait mellén keresztezve, egyszerű, tiszta fekete ruhában, fehér lepellel letakarva, nyakában szerencsét hozó talizmánjával, és istene jelképével (amennyiben az nem tilalmas és veszélyes egy Dreina-pap szerint) fekszik az egyszerű, de takaros tölgykoporsóban. De Namal atya megengedi, hogy vessenek néhány pillantást a tetemre, de a további **bolygatást megtiltja**, ha erőszakoskodnak vele, előbb megfenyegeti őket, majd felmérve az erőviszonyokat, átkozódva visszavonul, és hagyja, tegyék, amit akarnak. Ha a sír és a test megszenteltetésében részt vevők között akad Élet vagy Rend jellemet viselő pyarronita hitű karakter, akkor a pap átka egy végtelen erősségű **kiátkozás** típusú Átok fohász, mely mindaddig érvényes, míg a megátkozottak nem vezeklik le bűnüket Pyarronban, Dreina és Darton főtemplomaiban, s mutatnak be igen értékes áldozatot. A tetem felboncolásából csak akkor tudnak meg bármit, ha akad közöttük Élettan 5. fokkal bíró karakter – ő megállapíthatja, hogy a halál oka a légzés megszűnése volt, s a tüdőt erős méreganyag tette tönkre. A holt lelkét nem lehet megidézni, már visszakerült az **Örök Körforgásba**.

A csapat számára már világos kell legyen, nem minden olyan szép, mint sejthető volt – valaki kémkedik utánuk, az öreg mentort megölték, a Völgy tele van átkozott eseményekkel, és a régésszel sincs valami rendben. Délután érkezik meg a **Sárkánylovagok** egyike, pikkelyvértben, pikkelyvértés lován, sárkánydíszes sisakban, oldalán karddal, a maga fenyegető valójában – ha a karakterek a Nyugat Fényében elfogadták a lovagok urának

meghívását, akkor **udvariasan**, szinte nyájasan kéri, hogy tartsanak vele a várba, ha akkor elutasították, mogorván és **parancsolóan** szól. Ha nem tér vissza három órán belül, a rablólovagok vezetője tudni fogja, hogy kérését elutasították...

### Sárkányerőd

Amennyiben így vagy úgy, de elfogadják az invitálást, úgy a lovag felkíséri őket az **erődbe**. Az út az erdőn át nappal valamivel kellemesebb, mint éjszaka lehetett, de így sem teljesen biztonságos. Maga a rablólovag is feszült, folyton figyel, a fák közt most is alakok látszanak elsuhanni, látszanak az erdei manók és tündérek apró vadászcsapdáit, amivel mókusokat és énekesmadarakat fognak el, és mintha maga az erdő is rosszindulatú, ártó életet élne. A kitaposott ösvényen az erdő szélétől az erődig az út másfél óra, mire felérnek, már erősen esteledik. Az erőd már Seadda pusztulása után épült, idestova **ezer évvel ezelőtt**, az edorli bárók parancsára, hogy lovagjaik lakhelye legyen – mára egyes részei lepusztultak, másutt új tornyok és falak emelkedtek. A **vasalt kapuhoz** meredek, élesen kanyarodó út vezet, a kapu fölött, s a vár fokán is ott leng a **fekete-ezüst-zöld sárkányos** lobogó. A vár udvarán kút, a szolgálállás, konyha, istálló és egy szemétdomb helyezkedik el, valamint a felfelé vezető fából ácsolt lépcső, mely a vértés lovagok súlya alatt vészesen nyikorog. A várat öt apród, hét lovag, tizenegy szolgáló, négy „vendég leány”, a Mester gyermekei, és maga a Mester lakja, akinek szállása az **öregtorony** felső szintjén helyezkedik el. Amennyiben a kalandozók hajlandóak vendégként viselkedni, és korábban is jó volt a viszonyuk a Sárkánylovagokkal, úgy vendéglátóik is nyájasak, bár kissé nyersek, durva tréfákat sütnek el, de éreztetik, hogy egyenlő félként kezelik a kalandozókat. Ha azonban az örökös és társai kihívóak, pökhendiek vagy ellenségesek, úgy a lovagok sem hízelegnek – rövid tömondatokkal igazítják útba a kalandozókat, és bizony senki nem nyit nekik ajtót, s még a szolgálók is megvetően, gyanakvóan méregetik őket. Ha valahova hívatlanul be akarnak lépni, határozottan zavarják őket el, és ha hepciáskodnak, gyorsan kirepvennek a kardok a hüvelyükből. A Mester, **Aegon de Sadnys lovag**, az egyetlen ébren lévő Örző, a vár lovagtermében várja őket, négy lovagjával együtt, ahol **vacsorát** talált, melyet egy igen szemrevaló lány szolgál fel. Ha a lány láthatóan megtetszik valamelyik férfinak, és a viszony a lovagokkal jó, de Sadnys minden teketóriázás nélkül felajánlja a lányt az éjszakára. Ha az örökös és társai jellemében a Halál előfordul, s ezt szóban vagy viselkedésük útján ki is mutatják, úgy együttműködést és **szövetséget** ajánl nekik – vegye az örökös nőül a lányt (vagy ha az örökös nő, úgy menjen hozzá a fiához), s cserébe ő **elismeri** főségüket a két falura, Völgyrévre és Lápkuóra, valamint a malom hasznainak feléire. A másik két falu, a templom, és a malom hasznainak másik fele az övé maradna. Rokonok közt tisztességes üzlet – mondja, utalva a leendő házassággal kialakuló viszonyra. De Sadnys távozik, mondván, a gyomrát megülte az étel, ám arra kéri a vendégeket, maradjanak még a **desszertre**, mely sütemény, torta, valamint predoci háromfűrtös óbor (Pyarr kultúra 5. fok birtokában, vagy legalább 18-as Érzékeléssel megállapítható, hogy ügyes hamisítvány). Az ajánlat csábító, egész addig, míg elő nem kerül a másik házasulandó fél, nem sokkal apja távozta után, a Mester **tisztartója**, egy megfeketült fogú, görényképű, szürke hályogos szemű hatvan körüli fickó, **Idvis Logam** kíséretében. De Sadnys lánya, **Edona** egy valódi bányarém – kövér, zsíros arcú, haja sprőd, szemöldöke összenőtt, fogai csúnyák, arca bamba, szemei vaksik, ráadásul hamar tanújelét adja, hogy erőszakos és házsártos. A lovag fia, **Qen de Sadnys** alig tizenkét éves, de büszkén híreszteli, hogy már két paraszt karját törte el, és legközelebb az egyik beleit bizonytalannal kiontja, s nyilvánvalóvá teszi leendő aráját méregetve, hogy a nő helye a konyhában és az ágyban van. Miután de Sadnys gyermeke pár perc után távozik, a tisztartó, aki arra sem veszi a fáradságot, hogy bemutatkozzon, kéri a leendő örökösöt, hogy térjen nyugovóra, ő pedig **bejelenti** a Mesternek, hogy a fiatalok elnyerték egymás tetszését – ha ekkor ellenkeznek vele, fanciesali arccal indul el, hogy átadja

A lovag gyermekeit, a pokolfajzat, erőszak szülte Qen úrfiát, és az ogár-szépségű, hárpia-természetű Edona kisasszonyt úgy kell lefesteni, hogy senki épeszű ember, de még egy hólyageszű debil se gondolja komolyan, hogy ebből házasság lehessen. Vess be minden eszközt, játssz az érzékeny pontokkal, használd ki a férfi vagy női nem minden rossz tulajdonságát. A két gyerek megbabolázhatatlan, akaratos, akarnok, és velejéig rosszindulatú, a kegyelemnek, jóindulatnak és szeretetnek hírére sem hallották apjuk mellett. Ráadásul a vérük tisztasága is igen kérdéses, hogy finoman fogalmazzunk. Senki nem akarna ilyen frigyét...senki.

Ha mégis beleegyeznenek a frigybe, az apa ragaszkodik hozzá, hogy azonnal üljék meg a nászt, pap sem kell, mondja, majd ő összedja őket az apa jogán, s rögtön utána irány a nászi ágy. Aki ellenkezik vele, az megsérti, s ha kétségbe vonják jogát az esketésre, igen csak haragra gerjed.

urának a frigy elutasításának hírére. Amennyiben a kalandozók személyesen akarják elutasítani a házasságot, eljutnak a várúr szobájának ajtajáig, melynek vasalt ajtaja előtt egy lovag örködik. Az ajtón át is jól hallatszík, hogy a de Sadnys valakivel iszonyatosan **veszekszik** – a vár ura összekapott ágyásával, egyben Qen anyjával, és a hangulata igen paprikás. Az ajtón nem juthatnak át, csak fegyverrel, de az erős deszkákon keresztül kiabálva Aegon lovag **fenyegetőzni** kezd, azt ígéri, megbánják, ha most visszakoznak, s megemlíti, még mindig ő a Völgy ura. Titokban azt remélte, hogy a kemény, rettenthetetlen kalandozókat magához köti a házassággal, és

együtt fognak nem csak a Völgy, de a környező tájak fölött is uralkodni, s persze a kalandozók segítségével elkergetheti a Seadda ősi titkai után vágyakozókat. Ha a karakterek tesznek valami lenéző, bántó megjegyzést Aegon gyermekére, vagy várára és vendéglátására, a hirtelen haragú, kissé már ittas, és amúgy is igen csak felbőszített lovagban elpattan a cérna – előbb első haragját ágyasán vezeti le, majd lezárta a vár kijáratát, végül **vértet és fegyvert vesz**, s magához hívja lovagjait. Elhatározza, hogy az Örökös **vérével mossa le** az őt ért sérelmet. A kalandozók, ha nem erőszakoskodnak sehol, viszonylag szabadon kószálhatnak a várban, akár a távozással is megpróbálkozhatnak, azonban mire a főkapuhoz érnek, az már zárva lesz, hullórostélya leeresztve. Még mágiával is kihívás kijutni, ráadásul a várúr lovagjai és fegyveres apródjai már a nyomukban vannak – a vérontás elkerülhetetlennek látszik. Ha a vacsora után a karakterek nem mentek fel a lovaghoz, úgy a rossz hírt a tisztartó viszi meg, aki kellően kiszínezi a történetet, csúf sértéseket ad az örökös szájába – pusztá virtusból el akarja veszejteni a vendégeket, hogy kiélje aljas, intrikus és kegyetlen természetét. A **harc**, ami szinte elkerülhetetlenül kibontakozik a Sárkánylovagok és a kalandozók közt, egyenlőtlennek tűnhet, de a lovagok többen vannak, ismerik a várat, és nem félnek bármilyen mocskos trükköt bevetni, lesből támadni, ingatag köveket legördíteni, kiengedni a véreket, vagy hárman-négyen támadni egy ellenfélre – sőt, akár a kaputoronyban lévő ősrégi ballistát is bevetik. A szűk lépcsők, keskeny folyosók is nekik kedveznek, ráadásul, ha a kalandozóknak nem sikerül kitörni a várból öt perc alatt, vagy ennyi idő alatt nem jutnak el Aegon lovag tornyának belsejéig, akkor a lovag teljes vértjében, mágikus fegyverével kerül elő, hogy pontot tegyen a harc végére – mellette ott van tizenkét éves fia, szintén fegyverrel és vértben, aki vérszomjas kölyökfarkasként küzd. A **kapuszárnyak** kinyitásához a reteszgerendák eltávolítása után, amihez legalább 16-os Erő kell, szárnyanként 40 pontnyi Erő szükséges, ekkor a kinyitás öt kör. Minden plusz öt pont erő esetén egy-egy körrel csökken, egészen egy körig, 60 pont erő esetén. A **hullórostélyt** csak csörlővel lehet felhúzni, ez a kaputoronyban van, és teljes működtetéséhez két ember kell, akik a rostélyt két perc alatt húzhatják föl (a rendszer csigaátállítás, független az erőtől). Ha ki is törnek a várból, akár a kapun, akár a falon át, és távozóra fogják, még mindig ott a kegyetlen, átkozott erdő, amit a lovagok százszor jobban ismernek náluk, és amiben biztosan eltévednek menekülés közben. Akkor pedig az istenek kegyelmezzenek nekik. A várból biztonságosan akkor távozhatnak, ha minden lovagot, apródot, de Sadnys-t, és a szolgálókat is lefegyvereztek, megölték, ártalmatlanná tettek, vagy

A kapu megvasalt tölgy, négy láb magas, kétszer másfél láb széles, fél arasz vastag, a fa súlya szárnyanként 430 ynevi font, a vasalat 100 ynevi font, az ezen kívül lévő hullórostély szintén vasalt tölgy, négy láb magas, három méter széles, szintén fél arasz vastag, a fa súlya 560 ynevi font, a vasalat 130 font. Kiszámoltam, ha a játékosok kötözködnék, majd elmagyarázom nekik. Ez persze azt jelenti, hogy nincs varázsló, aki ezt képes lenne bármi módon anyagi mágiával manipulálni, a boszorkánymester anyagpusztítása, és a pap szétzúzása sem jöhet szóba. A kapun csak úgy juthatnak át mozaikmágiával, ha a varázsló másodfokon légiessé teszi a csapat tagjait, ez átlagos 70 font kalandozó és 20 font felszerelés esetén fejenként 23 mana-pont – ami azt jelenti, hogy valószínűleg nem tud mindenkit légiessé tenni. Működőképes lehetne a térmágia, ám a Sárkányerődöt egy réges-régi tércsapda varázsjel védi. Persze, ha ezt felszámolják...

Természetesen a kapunak nem célja a mágiahasználók életének pokollá tétele – egyszerűen ilyen erős és súlyú egy várkapu. Szomorú.

annyira megfélemlítettek, hogy megadják magukat. Ez azonban, ismervé a lovagok vérmérsékletét és harci morálját, kemény áldozatokkal fog járni. **Aegon lovag** nem viselné el a fogság székelyét – utolsó csepp véreig **küzd**, akár megkötözve is. Ha van eszük, az éjjelt a várban töltik el, és nappal vágnak neki megint az erdőnek.

Egészen más a helyzet, ha nem fogadják el a rablólovagok vezérének meghívását – ennek hamar híre megy a Völgyben, ezért a küldönc lovag távozta (vagy halála) után a falusiak kis **követsége** keresi fel őket, akik szerény jutalmat, hét ezüstöt, ajánlva, térdén állva, szívhez szólóan könyörögnek a Völgy új urainak, hogy **veessenek véget** a lovagok zsarnoki uralmának, és védjék meg őket a haramiáktól. Hallották már Renal el Chastól, hogy bántak el az utazók a haramiákkal, és hírért vették, hogy az örökös és társai hírneves kalandozók. Minden lehetséges mód igyekeznek a kalandorokra hatni, nem haboznak akár egy szép szempár csáberejét sem bevetni – ha a kalandozók igent mondanak, már előre **hósként** ünneplik őket, a pap megáldja fegyvereiket, a falusiak gyógyfüveket, varázserejűnek hitt kenőcsöket, és szerencsehozó amuletteket adnak nekik, és azt javasolják, mielőbb induljanak, hogy még napszállta előtt felérjenek a várhoz. Tovább nem érdemes késlekedni, mert ha a várúr nesztét veszi a tervnek, bezárkózik, és megerősíti az őrségét. Mesélnek nekik a vár pincéjébe vezető **titkos járatról** is, ami az erdő egyik barlangjából indul – de említik a barlang állítólagos lakóit, a rémes **szörnyembereket** is. Éjjel útnak indulni persze szintén örülség, az erdő kíméletlenebb, mint előző éjjel volt, főleg a belsőbb részeken, és akik eltévednek benne, azokra kíméletlen órák várnak, míg megtalálják a kiutat – kísértő lelkek, szörnyemberek, gonosz tündérek és maga a torz életet élő erdő kél ellenük, nesztelen osonó vadászok kerítik be őket, hogy a ködből és éjjeli sötétből lecsapva kapják el az óvatlanokat. Ha még aznap útnak indulnak, úgy a várat viszonylag **készületlenül** találják, bár Aegon lovag már tudja, hogy ajánlatát elutasították (akár a visszatért küldöncötől, akár a küldönc túl hosszú távolmaradásából), ezért őrséget állított. Ha a kalandozók nem tudják elhallgattatni gyorsan az őrszemeket, vagy meggyőzni őket, hogy ne fűjjanak riadót, akkor a vár

hamar fegyvert ragad, a rostélyt leeresztik, a **kaput bezárják** – jöjjenek be az idegenek, ha tudnak. Ha csak másnap érnek föl, a vár már eleve **zárva van**, kettőzött őrséggel, és azonnal rájuk lönek számszeríjából, amint kibukkannak az erdőből. A várostrom szinte lehetetlennek tűnik, de kis csalafintasággal és gondolkozással bejuthatnak, vagy megpróbálkozhatnak a barlanggal is. A **barlang** a vártól tíz percre nyílik egy hasadékból, a fákon csontok és emberi maradványok lógnak, a földet évek óta odaszáradt ember- és állatvér szennyezi – ez a szörnyemberek barlangja, akik a lovagokat és a falusiakat egyaránt tizedelik, ha óvatlanul járnak az erdőben, de az erdőn kívülre nem merészkednek. A barlang végéből indul egy ősi, elrozsdált retesű járat, ami valóban a vár pincéjébe, egy titkos ajtó mögé vezet – még a vár első gazdája építtette, **menekülő útvonalnak**, de a szörnyemberekkel már neki is meggyült a baja. A várba bejutva véres harc bontakozik ki az előző bekezdés végén leírtak szerint, melynek végét csak az egyik fél teljes veresége jelentheti – de Sadnys nem adja meg magát.

Ha a kalandozók sem a vár sötét urának **invitálását**, sem a falusiak hősi **küldetését** nem fogadják el, hálátlan helyzetbe kerülnek – noha a Völgy lakói nem fordulnak el tőlük, koránt sem olyan kedvesek már, mint voltak, a rablólovagok vezére pedig bizonytalansági pontot lát bennük, ezért úgy dönt, nem kockáztat, az új örökösnek **meg kell halnia**. Mivel annyi embere nincs, hogy hajtóvadászatot indítson, felajánlja, hogy öt arany üti annak a markát, aki elviszi neki az örökös fejét, és faluját egy évig elkerüli – ezen **vérdíj** felhívását egy nélkülözhetőnek ítélt szolgáján keresztül osztja meg a falvak lakóival. A falusiak nem bántják a küldöncöt, de a kalandozók végezhetnek vele – ha megteszik, azzal csak **vérszomjukat** bizonyítják, ami elgondolkoztatja a falusiakat, vajon jobb urak lennének-e, mint a lovagok. Egy ideig nem emel rájuk senki kezét, de érezhetik, hogy a jutalom nagyon csábító, és hiába nagyhatalmú kalandozók, négy falu erős ifjai még őket is próbára tehetik. Ráadásul a rablólovagok elengedik az egyik fogságban tartott **lányt**, aki kishúgával **zsarolnak** – a lány parancsuk szerint a kalandozókhoz menekül, és oltalmat kér tőlük, majd egy óvatlan pillanatban egyikszik **megmérgezni** az örökösöt a várúr legerősebb mérgével, mely egy 6.szintű, lassú lefolyású, halált okozó kontaktméreg. Sikertelen próba esetén az áldozat vonaglani kezd, és véres nyálát köp, körönként 2k6 Fp-t veszítve öt körön át, majd a veszteség 4k6 Fp-re változik, ahogy a tudó kezd szétszakadni. Csak a gyors segítség mentheti meg. A lány nem tudja, milyen mérget ken a kalandozóra, és jobban félti kishúgát, minthogy megkérdeje az utasítást. Persze maga is **áldozatul esik** a méregnek, hisz ostoba mód puszta kézzel próbálja meg hozzáérinteni a célponthoz – ha őt megmentik, értékes információkkal szolgálhat a vár gyengeségeiről, ha veszni hagyják, vagy lebuktatják, és megölik, a falusiak még jobban ellenük fordulnak. Be kell látniuk, hogy végezniük kell a vár sötét lovagjaival. Módszerüket maguk választják, a falusiak nem említik meg a titkos alagutat nekik – vagy ha mégis, úgy a szörnyembereket bizonyosan kihagyják a meséből.

## A Völgy új ura

Így vagy úgy, de ha a kalandozók akarják az örökséget, életüket, és nyugalmat akarnak a Völgyben, Aegon de Sadnys lovagot, fiát, lovagjait és apródjait el kell pusztítaniuk. **Győzelmük után** de Sadnys ágyasa előbújik rejtkehelyéből, és arra kéri őket könnyek között, hogy engedjék neki **eltemetni** a váruat és a lovagokat tisztességgel, mert bár gonosz emberek voltak, a nyugalmat haláluk után megérdemlik. Ha Renal el Chas korábban már megsérült, és vére a földre hullt, akkor különös dolog történik de Sadnys halálakor – amint lelke **eltávozik**, és vére a földbe szivárog, az egész Völgyet, az erdőt és az erődöt hatalmas, elemi erejű, mélyből jövő **morajlás** rázza meg, minden, még a föld is megremeg, a bömbölő, recsegő hang megrázza a fákat, az állatok szűkülve menekülnek (lecsitítésükhöz az adott állatra vonatkozó Állatismeret 3. fok szükséges), és mindenki Fájdalomtűrés próbát köteles tenni, melynek sikertelensége esetén 2k6 Fp-t sérül. A Völgy fölött az ég vörös színt ölt, különös, zavaros szelek fújnak, és az erdő némaságba burkolódik. Bár még csak nem is sejti senki, a Völgy mélyén már a godoni mágusok előtti idők óta alvó **Sárkány** megérezte, amint az aquir-godoni vér földre hullásával, és az egyetlen éber Őrző halálával az évezredes mágikus **kör bezárult** – végtelen álmából nem ébredt föl, de dühösen felhorkant, érezvén a mágia erejét.

A várból diadalmasan visszatérő kalandozókat a falusiak **kitörő örömmel** fogadják, korábbi bűneiket szinte feltétel nélkül bocsátják meg nekik – hacsak nem feszítették nagyon túl a húrt – és immár kétség nélkül ők a **Völgy új urai**. Ha a kalandozók visszatértek el Chas magiszter még sértetlen, vagyis a hatalmas bömbölő morajlás nem történt meg, akkor a négy falu hatalmas **ünnepséget** szervez, folyik a bor, a pálinka, egész éjjel szól a zene, táncolnak és vigadnak. Egy-két óra mulatozás után már mindenki kellően kapatos, a képek összefolynak – legkésőbb ekkor el Chas-t, vagyis Perron Hednort is utoléri a végzete. Az öreg is felöntött a garatra, és mikor feláll egy padról, ügyetlenül **megbotlik**, és beveri a fejét. Vére **kiserken** – és a Sárkány iszonyatos **bömbölése** véget vet a vidám fesztiválnak.

Ha a Sárkány retentő bömbölése végbement, nem várja őket népünnepély, csak **zavarodott**, ijedt falusiak, akik persze isznak és örülnek, de szemükben látszik, hogy nem értik, mi történt, és inkább házaikba elbújának – folyton a kalandozóktól várják a **tanácsot** és megnyugtatót.

A **tanácsstalanság** tapintható, de Namal atya folyamatosan imádkozik, és a hívőket a templomába gyűjti, a félnékek elbújnak, a bátrabbak fegyvert ragadnak, egyesek a Sárkánylovagok átkát emlegetik, mások



attól félnek, a szörnyemberek ki fognak törni az erdőből. Ennek ellenére órákon át semmi nem történik, a vihar előtti **csend** gyanúsán nagy. Aztán a látóhatár szélén megjelenik egy fekete-ezüst-zöld sárkányos lobogó, alatta egy lassan léptető lovassal. Az ősi mágikus energiák felébredtek az **Aegon de Sadnys** testét használó Őrzőben, az egykori harci mágus **Vydona Narris**-ban, és ezen erők képesek voltak még a holt testet is felkelteni – a kalandozóknak pusztulniuk kell, mert túl sok titkot tudnak a Völgyről, és féltő, még többet megtudnak. Nem fedezhetik fel a múltat, még ha ehhez vérüket is kell venni. De Sadnys lovag, immár a halálon túl, még félelmetesebb – teste megőrizte a sebeket, amiket a várban kapott, a vágások, szúrások, mágikus csapások nyomai ott látszanak rajta, szemei **vörösen izzanak**, ám immár élőholt, így mit sem számítanak. Ami különösen félelmetessé teszi, hogy Vydona Narris tudata kiteljesedett, ezért immár nem csak a pszit, hanem a mágiát is használja, méghozzá pusztító erővel, igaz, koránt sem olyan hatalommal, mint egykoron. A **tűz, a föld, a vihar és a fémek** erőinek parancsol, kedve szerint teremtve, alakítva, formálva vagy akár pusztítva ezeket. A falusiak rémültem, fejvesztve **menekülnek** előle, ám ő nem törődik velük. Egyszer már legyőzött ellenfelük látványa, akit örvénylő szél és porfelhő kísér, s akinek kezében lángok táncolnak, háta mögött a rúdon a hideg örvényekben csattogva lobog a zászló, s mögötte vérszínű az alkonyi ég, még a legbátrabb szíveket is kétségbe taszítja. Nem szól semmit – egyből támad, ráadásul már ismeri a kalandozók gyengéit, hisz harcolt már velük.

### **Perron Hednor**

Egyszer legyőzni valakit, szokványos. Kétszer azonban már hősi tett, főleg, ha olyan hatalmú, mint Vydona Narris. Ha eddig nem töprengtek el azon, hogy mi folyik a Völgyben, hát immár legfőbb ideje. Kutatásaik, nyomozásaik és felfedezéseik alapján valamiféle csonka képet kaphatnak egy egykor itt virágzott városról, amelyet szörnyű katasztrófa pusztított el, s amely nyomán a Völgy mintha szándékosan akarna elfeledett és elhagyatott lenni. **Amerno Settichi**, a „shadoni száműzött” – ha még életben van – szívesen segít nekik a kutatásukban, elmondja azokat a meséket, amiket eddig hallott, megmutat néhány eldugottabb romot. Segítségével a kép annyiival egészülhet ki, hogy az ősi meséket az elrabolt gyermekekről, a vámpírhercegről, a titokzatos sötét szektáról, és az isteneket kísértő tiltott kísérletekről némileg kontextusba helyezi, s elmondja, úgy gyanítja, ezek nem mesék, hanem az egykori sötét történelem megszépített, meséssé tett **lenyomatai**, mely a mai napig az emberek tudatában él.

Felfigyelhetnek rá, hogy az élőholt lovaggal vívott harc után el Chas **régész** eltűnt – a falusiak egyike-másika látni vélte, amint nyugat felé igyekszik, fura dolgokat motyogva maga elé, sőt, egyesek úgy látták, a szemei **jégek fényben** derengenek. Nem volt teljesen magánál, nem érzékelte a világot maga körül, önkéntelenül indult a Völgyfal felé. Settichi azt javasolja, némi pihenés után keressék meg el Chas-t, hátha ő tud valamit, mégiscsak régész is, varázsló is, nem is beszélve eltűnéséről, és az állítólagos „derengő szemeiről”. Ha megindulnak nyugat felé, a távolból láthatják az egykori Völgyfal egyik **őrpontján** álló régészt – alakja magasztosabb, köpenye lobog a hideg szélben, és szemei még több száz láb távolságból is jól láthatóan kéken világítanak, mögötte a Völgyfal egykori pompájában dereng, oromzatán a múltból felsejlő katonák posztolnak. Nem tűnik túl barátságosnak, és ha közelebb érve szólni próbálnak hozzá, szája kinyitása nélkül, az elméjükhöz szóló hangon tudatja velük – el kell pusztulniuk, a titkot meg kell őrizni. Amennyiben nem keresik, úgy egy nap idő után, mikor elég biztos már önnön erejében, maga Hednor fogja őket felkeresni, hogy végleg megőrizze a Völgy titkait. Perron Hednor a **szél és az elme** mágiájában jártas igen magas szinten, rémálmokkal, hamis képekkel, mentális csapásokkal, illúziókkal, bénító hatásokkal, valamint viharos széllel és légörvényekkel igyekszik őket elpusztítani, vagy egymás ellen fordítani. Settichi úr is velük küzd, ha másért nem, hát nyomorúságos életéért – ekkor már nem habozik bárdmágiáját is bevetni. Ha legyűrik, az út immár szabad nyugat felé, ki a Völgyből, vissza Ynev világába...

Az utolsó kép, amit a kalandozók a Völgyről látnak, a kitisztuló ég, az elülő szélben ismét zölden ragyogó domboldal, a falusiak lassan elömerészkednek. Az örökös szemei előtt a jövő képe dereng fel – a Völgyben növekvő, gazdag város emelkedik, melynek lakói tán mit sem tudnak arról, hogy kik voltak azok a kalandozók, akik egykor elindították a sors kerekét.

### **VÉGE**

**I. FÜGGELÉK**  
NPC-K ÉS ELLENFELEK

**Aegon de Sadnys lovag, a Sárkánylovagok ura, Őrző, 5. szintű lovag (+ 5. szintű varázsló)**

(a zárójeles értékek és képzettségek csak visszatért állapotában érvényesek, és a benne lévő ősi godoni lélekből, Vydona Narris mágisztrából származnak)

Aegon lovag negyvenes évei közepén járó, magas, kemény arcú, szürke szemű, sötétbarna hajú férfi, bal arccsontján csúnya vágás húzódik. Modora legfeljebb tisztességes és kimért, de inkább erőszakos, pökhendi és lekezelő, a gyengébbekkel szemben kíméletlen, az erősebbektől távol tartja magát, a hízélgés idegen tőle. Nem állhatja a köntörfalazást, az időhúzást, az egyszerű, rövid mondatokat és a tisztán látható szándékokat részesíti előnyben. Nem tagadja az istenek létét, de nem vallja magát egyikük követőjének sem, úgy véli, ez a világ az embereké, az istenek pedig a gyengék mentsvárai. Lovagjait és apródjait kemény kézzel fogja, nem ritka a korbács suhogása a várbán. Ha nincs közvetlen veszélyben, barna és sötétzöld szín nemes anyagú gyapjufelöltője és fekete posztónadrágja fölött csak egyszerű pikkelyvértet visel, lábán csizma, oldalán elmaradhatatlan acélkorbácsa mellett a Sárkánylovagok mesterének ősi fegyvere, a Sárkánykarom nyugszik. (Mágikus lovagi kard, KÉ +2, TÉ +7, VÉ +8, Sp +2) Veszély esetén egyik apródjával mielőbb magára segíti abbittal erősített, szintén kincsként tisztelt vértjét, a Sárkányirhát, mely pikkelyszerű mintájával és sárkánypofát imitáló sisakjával megérdemli nevét és rettegett hírét, és pajzsot is ragad. Harcban nem hátrál meg, utolsó lehetéig küzd, és ezt elvárja a lovagjaitól is. Ha kell, beveti minden aljas trükköt, piszkos csejt, nem érdeklí holmi lovagi becsületkódex – ő győzni született. Mivel a benne lévő léleknek köszönhetően gyakorlott pszi-használó, harci képességeit, melyek eleve nem lebecsülendők, az elme erejével támogatja, és ha mágiahasználóval kerül szembe, igyekszik magát védtelenné tettetni a támadásai ellen, hogy aztán meglepetésszerűen sújthasson le rá.

Iskola – lovag	6 KAP	(Manalátó	0 KAP)
Saját fegyverzet	0 KAP	(Pszi érzékenység	0 KAP)
(Fogékony	0 KAP)		
Erő	16+1	Karizma	13
Ügyesség	12	Intelligencia	15 (18)
Gyorsaság	13+1	Akaraterő	13 (17)
Állóképesség	16	Asztrál	12 (15)
Egészség	14	Érzékelés	11 (17)
Fegyverhasználat		Állatismeret	
- lovagi kard	4. fok	- hátas állat	2. fok
- korbács	3. fok	Lélektan	1. fok (4. fok)
- buzogányok	2. fok	Számtan-mértan	1. fok (4. fok)
Harctéri gyakorlat	3. fok	Térképészet	1. fok (4. fok)
Fegyverismeret	2. fok	Pusztakezes harc	1. fok
Vértviselet	4. fok	Kínzás	1. fok
Hadvezetés	2. fok (5. fok)	Szakma	
Lovaglás	3. fok	- fegyverkovács	2. fok
Pajzshasználat	3. fok	Szexuális kultúra	1. fok (3. fok)
Heraldika	2. fok	Vadonjárás	
Legendaismeret		- erdő	1. fok
- Völgy	2. fok	Jog-törvénykezés	2. fok
Történelem	2. fok	Ősi nyelv	
Írás-olvasás	2. fok (4. fok)	- godoni	3. fok (5. fok)
Nyelv		Álcázás-álruha	2. fok
- sedd	3. fok (5. fok)	(Alkímia	4. fok)
(- pyarr	4. fok)	(Taktika	2. fok)
(- shadoni	4. fok)	(Demonológia	2. fok)
Kultúra		(Magas mágia	5. fok)
- sedd	3. fok (5. fok)	(Őselemi mágia	5. fok)
Csomózás	1. fok	Pszi	
Helyismeret		- godoni	4. fok (5. fok)
- Völgy	4. fok (5. fok)	Vallásismeret	
Fájdalomtűrés	3. fok	(- pyarronita	2. fok)

(- Ranagol

2. fok)

	<b>KÉ</b>	<b>TÉ</b>	<b>VÉ</b>	<b>Sp</b>	<b>Idő</b>
Alap	23	68	131	-	-
Sárkánykarom	33	95	159	3k6+3	5
Vasököl	23	68	131	k10+1	3
Acélkorbács	27	74	131	k6+3	5
Harci kalapács	27	84	141	2k6+2	5
Pajzs	23	68	+35	k6+1	5
	<b>SFÉ</b>	<b>MGT</b>	<b>Anyag</b>		
Sárkányirha	7+2	4-2	Acél-abbít ötvözet		
Pikkelyvért	3+2	2-2	Acél		

Ép 14

Fp 64

AME 12 + 55 (60) Statikus pajzs

MME 13 + 55 (60) Statikus pajzs

Ψp 55 (60)

(Mp 50)

A visszatérése után már varázsolni is képes, a tűz, a föld, a vihar és a fémek mágiájában jártas – ez játéktechnikailag a következőket jelenti:

- Képes elemi tüzet, elemi földet és villámot teremteni 3 Mp/E költséggel és azokat tetszőleges formába önteni 2 Mp/E egységes költséggel, vagy formázatlanul elszabadítani. Ezeket egymásba áramoltathatja 5. fokú Óselemi mágiája segítségével.

- Képes a természetes tüzet és földet őselemként formázni 2 Mp/E költséggel, vagy képes ezeket (csak a természetes tüzet és földet, a valódi őselemet nem) 1 Mp/E költséggel megsemmisíteni.

- Amíg van Mana-pontja, és úgy akarja, folyamatosan 5 E-s szélörvény veszi körül.

- Amíg van Mana-pontja, minden őstűz, ősföld és villám alapú támadás E-nként 1 ponttal kevesebbet sebez rajta.

- Amíg van Mana-pontja, zónáján belül minden természetes és őselemi tüzet, földet, villámot és bármilyen fémét érzékel.

- Képes bármilyen nem mágikus, nem nemes fémét 1 Mp/1 font költséggel a zónáján belül érintés nélkül Átformázni vagy Átalakítani.

- Képes 2 Mp/1 font költséggel bármilyen nem nemes fémét teremteni, és azt őselemként 2 Mp/1 font költséggel formázni, vagy formázatlanul hagyni. Ezeket egymásba áramoltathatja 4. fokú Alkímiája segítségével.

- Képes 5 Mp/1 SFÉ költséggel a bőrét fémmé változtatni, ez azonban minden SFÉ után Állóképesség próbát kell tennie, különben 1 Ép-t veszít az átalakulás miatt.

- Képes 20 Mp-ért teljes testét elemi tűzzé, elemi földdé, vagy villámmá alakítani, melynek E-je aktuális Ép-i száma lesz. Ebben a formájában csak az adott elemet képes mágiával uralni, de kétszeres erősítéssel idézve varázslatait.

- Időmágiát nem képes alkalmazni, minden varázslata addig marad fönt, míg koncentrálni képes a fenntartására. Amíg nem sérül meg, vagy kezd új varázslatba, esetleg diszciplínába, addig ez automatikus – ha megsérül, úgy E-nként 1 Mp elköltésével fenntarthatja az áramlást. Ha új varázslatot akar kezdeni, vagy diszciplínát alkalmazna, megteheti, ám ekkor ahhoz, hogy az előző varázslat koncentráció nélkül fennmaradjon, minden körben 1 Mp-t kell költenie E-nként. A harmadik varázslat esetében az előző kettőt kell fenntartania, az egyiket 1, a másikat 2 Mp/E költséggel, négy varázslat esetén pedig 1, 2 illetve 3 Mp/E az ár, és így tovább...

- Zónája Akaratereje és Intelligenciája összege.

- Minden varázslatát egy szegmens alatt idézi meg, és a mágikus kifáradást figyelmen kívül hagyja.

Ha Mana-pontjai elfogytak, vagy túl kevésnek ítéli azokat, a godoni pszi Örvény alkalmazása segítségével tölti fel elméjét újra, s ezen idő alatt fegyvereivel védi magát – ha kell.

### **Renal el Chas, régész magiszter, dorani tanonc, 3. szintű varázsló (+10. szintű varázsló)**

(a zárójeles értékek és képzettségek csak a Sárkány bőnbőlése után érvényesek, és a benne lévő ősi godoni lélekből, Perron Hednor magiszterből származnak)

Renal el Chas magiszter hetven körüli, alacsony, görnyedt, puha fehér szakállú, bozontos, összenőtt szemöldökű, kék szemű férfi, arcát számtalan ránc szabdalja. Modora nyájas, barátságos, bár kissé bogaras az öreg, láthatólag nem ezen a világon jár, folyton felfedezéseiről, a romokról, töredékekről és ősi kultúrákról beszél, leginkább össze-vissza. Egyszerű, strapabíró ruhákat visel, vastos köpenyeket és nadrágokat, leningeket, utazócsizmákat. Botja, mely egyben mágikus képességeinek őrzője, derekáig érő, göcsörtös, matt fényű bot, melyet nem díszít semmiféle jel vagy rajzolat. Orrán gyakran látható egy ütött-kopott látóüveg, oldaltarisnyája számtalan érdekes, de rettentő haszontalan tárgyat rejt. Csatos könyvébe, melyet mindig magánál hord, látszólagos rendszertelenség szerint jegyzetel, és rengeteget rajzol. Fegyvert sosem hord, két veszélyesnek nevezhető eszköze a borotvája és a pipakése. Ha harci helyzetbe kerül, menekül, vagy mágiájával ijeszti el a támadókat.

Köszönhetően annak, hogy vérében keverten ugyan, de aquir-godoni vér van, mely egyesült egykori lelkével, a régész testében a Völgy felé történt utazás során, ahogy közeledett ősi lakhelyéhez, némi Od termelődött – ezt aktívan képtelen használni, de egy Op feláldozásával semlegesíthet egy rá irányuló varázslatot, legyen az akármilyen. Ennek persze jól érzékelhető nyoma marad, bár erről ő maga sem tud, számára ez ösztönös hatás. Elveszett Op-i naponta egyesével térnek vissza. Amint felébred benne Perron Hednor lelke, Od-pontjai azonnal elszivárognak belőle.

Iskola – varázsló	6 KAP	Pszi érzékenység	0 KAP
Fogékony	0 KAP	(Manalátó)	0 KAP)
Erő	9	Karizma	14
Ügyesség	11	Intelligencia	17+1 (20)
Gyorsaság	10	Akaraterő	14 (20)
Állóképesség	12	Asztrál	14 (16)
Egészség	11	Érzékelés	17
Lovaglás	1. fok	Szakma	
Legendaismeret		- fazekas	1. fok
- Észak-Ynev	4. fok	Térképészet	3. fok
- Kyria	2. fok	Vallásismeret	
- Dél-Ynev	2. fok	- pyarronita	2. fok (3. fok)
Történelem	4. fok	(- Domvik	3. fok)
Írás-olvasás	4. fok (5. fok)	(- Ranagol	2. fok)
Nyelv		Művészet	
- erv	4. fok	- rajz	3. fok
- pyarr	4. fok	Helyismeret	
- köz-toroni	3. fok	- Doran	3. fok
- aszisz	2. fok	(- Völgy	5. fok)
(- sedd	5. fok)	(- Ordan	3. fok)
(- shadoni	5. fok)	Lélektan	2. fok (5. fok)
(- birodalmi khors	2. fok)	Számтан-mértan	3. fok
Kultúra		Szexuális kultúra	1. fok
- erv-dorani	3. fok	Jog-törvénykezés	1. fok
- erv-hercegségi	3. fok	Ősi nyelv	
- pyarr	2. fok	- kyr	3. fok
(- sedd	5. fok)	(- godoni	5. fok)
(- ordani	3. fok)	(- aquir	2. fok)
(- toroni	2. fok)	(Demonológia	2. fok)
Politika-diplomácia	2. fok	Magas mágia	3. fok (5. fok)
Udvari etikett	2. fok	Őselemi mágia	3. fok
Fegyverismeret	1. fok	Pszi	
Értékbecslés	2. fok	- kyr	4. fok
Alkímia	2. fok	(- godoni	5. fok)
Építészet	3. fok		

	KÉ	TÉ	VÉ	Sp	Idő
Alap	27	30	81	-	-

Ép	11		MME	13 + 24 (80)	Statikus pajzs
Fp	26		Ψp	24 (80)	
AME	14 + 24 (80)	Statikus pajzs	(Mp	130) ((Op	5))

A Sárkány bömbölése után már varázsolni is képes, a szél és az elme mágiájában jártas – ez játéktechnikailag a következőket jelenti:

- Képes elemi levegőt teremteni 3 Mp/E költséggel és azokat tetszőleges formába önteni 2 Mp/E egységes költséggel, vagy formázatlanul elszabadítani.
  - Képes a természetes levegőt őselemekként formázni 2 Mp/E költséggel, vagy képes a természetes levegőt 1 Mp/E költséggel megsemmisíteni.
  - Amíg van Mana-pontja, és úgy akarja, folyamatosan 10 E-s szélörvény veszi körül.
  - Amíg van Mana-pontja, minden őslég és villám alapú támadás E-nként 1 ponttal kevesebbet sebez rajta.
  - Amíg van Mana-pontja, zónáján belül minden természetes és őselemi levegőt, villámot, és mentálfonalat, valamint mentális operációt érzékel.
  - Amíg van Mana-pontja, minden illúzióra immunis.
  - Amíg van Mana-pontja, sétáló ember sebességével, legfeljebb két láb magasságig repülhet.
  - Képes 5 Mp/E költséggel mentális támadást végrehajtani, mely E-nként 6 ponttal csökkenti a célpont statikus mentális pajzsának erejét, és E-nként 3 Fp-t sebez – ez orrvérzés, fejfájás, szédülés formájában jelentkezik. Ha statikus mentális pajzsok megszűntek, a támadás direkt sebzése 10 Fp lesz.
  - Képes 2 Mp/E költséggel mentális operációkat végezni, egyetlen varázslatként annyi személyre, ahányas az Akaratereje, többletköltség nélkül. Ha egynél több személyre alkalmazza, akkor csak egyetlen típusú operációt használhat egyetlen központon. Ha csak egy személy a célpontja, egyszerre, egyetlen varázslatként több operációt is használhat egy központon, vagy egyetlen típusú operációt akárhány központon. Ha mágikus erejét egyetlen személyre koncentrálja ilyen módon, akkor sikeres Akaraterő próbával a hatás megtörhető.
  - Képes 20 Mp-ért teljes testét elemi levegővé alakítani, melynek E-je aktuális Ép-i száma lesz. Ebben a formájában csak a levegőt képes mágiával uralni, de kétszeres erősítéssel idézve varázslatait.
  - Időmágiát nem képes alkalmazni, minden varázslata addig marad fent, míg koncentrálni képes a fenntartására. Amíg nem sérül meg, vagy kezd új varázslatba, esetleg diszciplínába, addig ez automatikus – ha megsérül, úgy E-nként 1 Mp elköltésével fenntarthatja az áramlást. Ha új varázslatot akar kezdeni, vagy diszciplínát alkalmazna, megteheti, ám ekkor ahhoz, hogy az előző varázslat koncentráció nélkül fennmaradjon, minden körben 1 Mp-t kell költenie E-nként. A harmadik varázslat esetében az előző kettőt kell fenntartania, az egyiket 1, a másikat 2 Mp/E költséggel, négy varázslat esetén pedig 1, 2 illetve 3 Mp/E az ár, és így tovább...
  - Zónája Akaratereje és Intelligenciája összege.
  - Minden varázslatát egy szegmens alatt idézi meg, és a mágikus kifáradást figyelmen kívül hagyja.
- Ha Mana-pontjai elfogytak, vagy túl kevésnek ítéli azokat, a godoni pszi Örvény alkalmazása segítségével tölti fel elméjét újra, s ezen idő alatt igyekszik a harcól távol maradni.

### **Idvis Logam, a Sárkánylovagok titoknoka és mérgekeverője, 3. szintű boszorkánymester**

Logam mágiszter fekete fogú, hályogos szemű, aszott arcú, gonosz tekintetű öregember, aki drága, vastag ruhákat hord, kevés, de hivalkodó ékszerrel, és szinte mindig tubákot rág. Ő maga a megtestesült rosszindulat, gyűlöl mindent és mindenkit, még urait is, de őket hasznosnak tartja céljai érdekében. Ezen céljai igen egyszerűek – hatalom, befolyás és pusztítás, melyekről már rég lekésett, s ezen tehetetlensége csak még jobban megkeserítette. Imádja a nála gyengébbeket sanyargatni, ha pedig egy nála erősebb életét teheti pokollá, különös öröm számára, főleg ha magát nem kell veszélybe sodornia. Fegyverként egy mérgezett tört hord, valamint számos füstöt keltő pamacs, savas fiola és bódító gyertya lapul bő köpenyében.

Iskola - boszorkánymester 6 KAP Pszi érzékenység 1 KAP  
Mágikus fogékonyság 0 KAP

Erő 10  
Ügyesség 13  
Gyorsaság 13  
Állóképesség 13  
Egészség 15

Karizma 12  
Intelligencia 16  
Akaraterő 16  
Asztrál 14  
Érzékelés 14

Fegyverhasználat  
- tőr jellegű 2. fok  
- nyílpuskák 2. fok  
Tapasztalati mágia  
- boszorkánymester 4. fok  
Írás-olvasás 3. fok  
Nyelv  
- sedd 3. fok  
- pyarr 3. fok  
- gorviki 3. fok  
Kultúra  
- sedd 3. fok  
- gorviki 2. fok  
Helyismeret  
- Völgy 3. fok  
- Abrado 2. fok  
Kínzás 2. fok

Hamisítás 1. fok  
Lélektan 2. fok  
Számtan-mértan 2. fok  
Orvoslás 2. fok  
Szexuális kultúra 1. fok  
- síkság 1. fok  
Jog-törvénykezés 3. fok  
Történelem 2. fok  
Nekromancia 2. fok  
Élettan 2. fok  
Alkímia 3. fok  
Herbalizmus 4. fok  
Mérgekeverés 4. fok  
Pszi  
- pyarr 3. fok

	<b>KÉ</b>	<b>TÉ</b>	<b>CÉ</b>	<b>VÉ</b>	<b>Sp</b>	<b>Idő</b>
Alap	27	36	29	90	-	-
Könnyű nyílpuska	32	-	34	-	k6	3
Tőr	33	46	-	94	k10	3

Ép 15  
Fp 44  
AME 14 + 17 Statikus pajzs

MME 16 + 17 Statikus pajzs  
Ψp 17  
Mp 22

### Amerno Settichi, ál-shadoni kardnemes, gorviki menekült, 4. szintű sötét dalnok

Magas, szálfatermetű, öbölvidéki arcú, ötvenes férfi, akinek deresedő halántéka, koromfekete göndör haja, nemes metszésű orra és szénszemei nagy csáberőt jelentenek a helyi hölgyekre nézve – bár Settichi úr ritkán él vissza helyzetével, mégis, számos szép kalandban volt már része, és a Völgyben néhány kis poronty már viseli arcvonásait. Ruházata elegáns, a legjobb anyagú, amit a Völgyben lehet a kereskedőkből kapni, ékszert nem visel, csupán egy családi gyűrűt, amit apjától örökölt. Fegyvere egy régi, mágikus, vérvörös pengéjű párbajtőr (KÉ 8, TÉ 12, VÉ 15, Sp k10+1), amit mindig oldalán visel, ám mióta a Völgyben van, szinte sosem rántotta ki, valamint egy csizmaszárában hordott ramiera. Házának titkos rekeszében rejti másik ramieráját, +20% lopakodást adó mágikus csizmáját, valamint ranagolita imádságoskönyvét. Magát észak-shadoni kardnemesnek adja ki, aki egy szerelmi párbajban megölte kihívóját, ezért kellett elmenekülnie otthonából – ez a szívhez szóló történet a Völgy lakóit meghatotta, és befogadták a shadonit. Valójában gorviki sötét bárd, aki valóban megölte ellenfelét párbajban, de nem ez volt a fő indoka menekülésének – egy elbukott összeesküvés miatt kellett elhagynia Warwik hegyes-völgyes tájait. Mágikus képességeivel szinte sosem él. Humora fanyar, kesernyős, de életteli, életszemlélete szomorkás, fatalista, de mégis élvezzi az élet szépségeit, a nőket, az italt, a mulatságot és a szépséget.

Iskola - bárd	6 KAP	Pszi érzékenység	1 KAP
Mágikus fogékonyság	1 KAP		
Erő	12	Karizma	15
Ügyesség	14	Intelligencia	15
Gyorsaság	14	Akaraterő	13+1
Állóképesség	12	Asztrál	14+1
Egészség	13	Érzékelés	13+1
Fegyverhasználat		Lélektan	1. fok
- ramiera	3. fok	Számtan-mértan	1. fok
- törkard	3. fok	Kínzás	2. fok
Lovaglás	2. fok	Szexuális kultúra	2. fok
Legendaismeret		Orvtámadás	2. fok
- Völgy	3. fok	Élettan	2. fok
- Gorvik	3. fok	Párbaj	2. fok
Írás-olvasás	2. fok	Színészet	2. fok
Nyelv		Jog-törvénykezés	1. fok
- gorviki	4. fok	Lopódzás	20%
- sedd	4. fok	Rejtőzködés	20%
- pyarr	3. fok	Álcázás-álruha	2. fok
- dzsad	1. fok	Szakma	
- köz-toroni	1. fok	- szeszfőző	1. fok
- erv	3. fok	Művészet	
- aszisz	2. fok	- ének	4. fok
Kultúra		- zene	4. fok
- sedd	3. fok	- szobrászat	1. fok
- gorviki	3. fok	- irodalom	1. fok
- erv	1. fok	Tapasztalati mágia	
Helyismeret		- bárd	4. fok
- Völgy	2. fok	Vallásismeret	
- Warwik	3. fok	- Ranagol	2. fok
- Narvan	1. fok	Pszi	
Állat ismeret		- pyarr	2. fok
- hátas állat	1. fok		

	KÉ	TÉ	VÉ	Sp	Idő
Alap	30	51	99	-	-
Ramiera	38	66	109	k6+2	3
Párbajtőr	40	68	119	k10+1	3

AME 14 + 15 Statikus pajzs  
MME 15 + 15 Statikus pajzs

$\Psi_p$  15  
Mp 24



### Kem Tris, utazó kereskedő, kráni vérfilozófus

Kem Tris – ha sikerül is egyáltalán felfedezni a tömegben, és rájönni, ki ő – egyszerű alak. Átlagos magasságú, átlagos arcú, átlagos kinézetű – épp annyira érdektelen, hogy amin elfordul tőle az ember, el is feledje, hogy létezik. Jobban megnézve, a haja seszöke, szemei világosbarnák, arca sima és kissé bámész, de szemeiben elemi értelem és tűz lobog, amit igyekeznek szeme lesütésével, állandó félrepillantással leplezni. Ruházata szürke, kék és fekete színű, ékszer nem visel, szakmájához kényelmesen és praktikusán öltözik. Fegyvert a Völgyön kívül hord ugyan, de a kalandozók ittléte alatt nem hagyja el a Völgyet, s így egyetlen fegyvere egy rejtett tör. Varázsolni nem tud, de igen jól ismeri és érti a mágia törvényszerűségeit, felismeri a varázslói mágiát, és a démonokhoz is ért valamicskét, s nem utolsó sorban, mesteri méregkeverő és kameleon-szerű álcázó.

Jellegtelen	1 KAP	Pszi érzékenység	1 KAP
Erő	13	Karizma	15
Ügyesség	14+1	Intelligencia	22
Gyorsaság	15	Akaraterő	20
Állóképesség	14	Asztrál	17+1
Egészség	13	Érzékelés	16+1+1
Fegyverhasználat		Lélektan	5. fok
- tör jellegű	2. fok	Számtan-mértan	3. fok
- rövid kardok	2. fok	Térképészet	2. fok
Lovaglás	2. fok	Szexuális kultúra	2. fok
Legendaismeret		Vadonjárás	
- Völgy	4. fok	- erdő	1. fok
Történelem	3. fok	- síkság	1. fok
Írás-olvasás	4. fok	Jog-törvénykezés	3. fok
Nyelv		Ősi nyelv	
- sedd	5. fok	- godoni	3. fok
- birodalmi khors	5. fok	- aquir	3. fok
- pyarr	4. fok	Időjósítás	2. fok
- shadoni	4. fok	Lopódzás	50%
- dzsad	3. fok	Rejtőzködés	50%
- nomád	2. fok	Álcázás-álruha	5. fok
Kultúra		Alkímia	3. fok
- sedd	4. fok	Herbalizmus	3. fok
- közép-kráni	4. fok	Méregkeverés	4. fok
Helyismeret		Demonológia	1. fok
- Völgy	5. fok	Magas mágia	4. fok
- Közép-Krán	3. fok	Vallásismeret	
Fájdalomtűrés	3. fok	- Ranagol	4. fok
Hamisítás	4. fok	Pszi	
Állatismeret		- kráni (pyarr)	4. fok
- háttas állat	1. fok		

	KÉ	TÉ	VÉ	Sp	Idő
Alap	33	43	90	-	-
Tör	39	53	94	k10	3

Ép 13  
 Fp 35  
 AME 18 + 32 Statikus pajzs

MME 20 + 32 Statikus pajzs  
 Ψp 32

## Wilfred Lamén, a Nyugat Fénye fogadása, szunnyadó Órzó

A környék egyetlen valamirevaló fogadójának tulajdonosa, szakácsa és bormestere, ahogy magát nevezi, ötvenes, kerek arcú, széles vállú, öblös mellkasú férfi, erősen ezüstös hajjal és kefebajusszal, arcán örökös mosollyal, csillogó zöld szemekkel. Modora nyájas és kedves, de sosem tolakodó, tréfái pontosak és kedvesek, öröm vele váltani pár szót – a törzsvendégek asztala mellett percekig áll tréfálkozva, de sosem személyeskedik vagy tolakszik. Ideális fogadós, annak minden jó tulajdonságával. Ha veszély fenyegeti kedves fogadóját, akkor előkerül harciasabb énje, és a pult mögül a régi buzogány, no meg a nyílpuska, de vért sosem ontana, csak ha önnön életét kell védenie – Domvik odaadó híve, és nagyon fájlalja, hogy a Völgyben nincs a Márványarcúnak temploma.

Erő	15	Karizma	14
Ügyesség	12	Intelligencia	13
Gyorsaság	11	Akaraterő	12
Állóképesség	15	Asztrál	13
Egészség	15	Érzékelés	14

Fegyverhasználat		Helyismeret	
- tör jellegű	2. fok	- Völgy	4. fok
- buzogányok	2. fok	Szakma	
- nyílpuskák	2. fok	- fogadós	3. fok
Lovaglás	2. fok	- szakács	3. fok
Legendaismeret		Állatismeret	
- Völgy	3. fok	- hátas állat	1. fok
Történelem	1. fok	- háziállat	1. fok
Írás-olvasás	1. fok	Lélektan	1. fok
Nyelv		Számtan-mértan	2. fok
- sedd	3. fok	Szexuális kultúra	2. fok
- pyarr	2. fok	Herbalizmus	1. fok
- shadoni	3. fok	Értékbecslés	2. fok
- dzsad	1. fok	Időjóslás	1. fok
- erv	1. fok	Kocsihajtás	1. fok
Ékesszólás	2. fok	Vallásismeret	
Kultúra		- Domvik	2. fok
- sedd	3. fok		

	KÉ	TÉ (CÉ)	VÉ	Sp	Idő
Alap	25	38 (26)	83	-	-
Tör	31	48	87	k10	3
Egykezes buzogány	30	48	88	2k6	5
Könnyű nyílpuska	30	31	50 láb	k6	3

Ép	15	AME	13
Fp	27	MME	12

### **Donre de Namal, Dreina papja, 3. szintű pap**

De Namal atya egykor szép reményű tanonc volt Új-Pyarron városában, ám egy ifjúkori ballépése, mellyel szegyet hozott családjára és egyházára, véget vetett pályafutásának. Mivel istennője nem hagyta el, vezeklésül egy távoli, elhagyatott tájra számúzta magát, ahol saját erejéből, új hívei segítségével templomot emelt, idestova ötven évvel ezelőtt. Az atya hetven fölötti, galambbősz, erősen kopaszodó, bánatos arcú, kék szemű, pyarr vonásokkal bíró férfi, aki mindig hófehér papi köntösben mutatkozik, mely fölé hideg időben szőrcsuhát húz, lábán szandált, vagy télen bakancsot hord. Fegyvert nem visel, szent jelképét, melyet még Új-Pyarronban kapott, büszkén hordja.

Iskola – pap 7 KAP  
Kegyelt 0 KAP

Erő 7  
Ügyesség 9  
Gyorsaság 8  
Állóképesség 10  
Egészség 9

Karizma 14  
Intelligencia 16  
Akaraterő 14  
Asztrál 15  
Érzékelés 13

Fegyverhasználat  
- rövid kardok 2. fok  
Lovaglás 1. fok  
Legendaismeret  
- Völgy 3. fok  
Történelem 3. fok  
Írás-olvasás 3. fok  
Lélektan 4. fok  
Nyelv  
- sedd 4. fok  
- erv 2. fok  
- pyarr 4. fok  
- shadoni 1. fok  
Ékesszólás 3. fok  
Herbalizmus 2. fok  
Jog-törvénykezés 3. fok  
Politika-diplomácia 3. fok

Kultúra  
- pyarr 3. fok  
- sedd 3. fok  
Szakma  
- birtokigazgatás 2. fok  
Helyismeret  
- Új-Pyarron 3. fok  
- Völgy 4. fok  
Állatismeret  
- háziállat 1. fok  
Számtan-mértan 1. fok  
Szexuális kultúra 1. fok  
Időjósítás 1. fok  
Pszí  
- pyarr 3. fok  
Vallásismeret  
- Dreina 3. fok

	<b>KÉ</b>	<b>TÉ</b>	<b>VÉ</b>	<b>Sp</b>	<b>Idő</b>
Alap	22	24	77	-	-

Ép 9 MME 12  
Fp 25 Kegy 20  
AME 13 Ψp 20

## Sárkánylovagok, 2. szintű lovagok

A Völgyet retteghésben tartó lovagok, akikben a külvilág számára persze semmi lovagias nincs, csak annnyival jobb az egyszerű haramiáknál, hogy fegyverzetük, képzésük és moráljuk sokkal kiválóbb, és hogy néha nem csak megsarcolják, de a meg is védik a falvakat – hogy még több adót szedhessenek be később. Előszertettel rabolnak el lányokat szórakozásnak, és erős fiúkat apródnak, felforgatják a magtárakat és padlásokat, és aki ellenszegül, könnyű kézzel hányják kardélre. Ruházatuk vegyes, de a rabolt javakból legtöbbjüknek jut jobb fajta nadrág, ing, felöltő – nem csak a falvakat, de az oda látogató karavánokat, kereskedőket is megsápolják, és néha a Völgyön túlra is kimerészkednek. Pikkelyvértet, sisakot, pajzsot és lovagi kardot, csatabárdot vagy tollas buzogányt használnak, és nem haboznak mocskos trükkökhöz nyúlni. Ha tehetik, lóról harcolnak, de csak az ésszerűség határain belül.

Iskola – lovag 6 KAP  
Saját fegyverzet 0 KAP

Erő	14	Karizma	11
Ügyesség	12	Intelligencia	11
Gyorsaság	12	Akaraterő	12
Állóképesség	14	Asztrál	10
Egészség	14	Érzékelés	12

Fegyverhasználat		- Völgy	3. fok
- lovagi kard*	2. fok	Szakma	
- egykezes csatabárd*	2. fok	- fegyverkovács	2. fok
- tollas buzogány*	2. fok	Állatismeret	
- tör jellegű	2. fok	- háttas állat	2. fok
(Az egyik * fegyvert 3. fokon használják)		Vadonjárás	
Lovaglás	3. fok	- erdő	1. fok
Fájdalomtűrés	3. fok	Szexuális kultúra	1. fok
Harctéri gyakorlat	3. fok	Időjóslás #	1. fok
Vértviselet	3. fok	Herbarizmus #	1. fok
Pajzshasználat	2. fok	Írás-olvasás #	1. fok
Pusztakezes harc	1. fok	Kínzás #	1. fok
Legendaismeret		Heraldika #	1. fok
- Völgy	1. fok	Futás #	1. fok
Nyelv		Vallásismeret	
- sedd	3. fok	- pyarronita #	1. fok
Kultúra		Szerencsejáték #	1. fok
- sedd	3. fok		
Helyismeret		A # képzettségek közül egy vagy több ismert lehet számukra	

	<b>KÉ</b>	<b>TÉ</b>	<b>VÉ</b>	<b>Sp</b>	<b>Idő</b>
Alap	24	50	96	-	-
Tör	30	60	100	k10	3
Lovagi kard*	29	67	116	3k6	5
Egykezes csatabárd*	29	65	106	2k6+1	5
Tollas buzogány*	31	65	106	2k6+1	5
Pajzs	24	50	+35	k6	5
	<b>SFÉ</b>	<b>MGT</b>		<b>Anyag</b>	
Pikkelyvért	3+1	2-1		Acél	

Ép 14 AME 10 + 10 (Aegon építette pajzs)  
Fp 40 MME 12 + 10 (Aegon építette pajzs)

## **Sárkányapródok és Oen de Sadnys, a várúr fia, 0. szintű lovagok**

A rettentő híré lovagok apródjai, akik egykor egyszerű parasztfiúk voltak a Völgyben, mára azonban elrablóikhoz hasonlóan kegyetlen, aljas és sötét szívű kamaszok, vagy a lovagok fattyai, akik alig várják, hogy maguk is felölthessék a pikkelyvértet, és a többiekkel együtt a Völgybe mehessenek, rabolni és fosztogatni. Főleg a várat őrzik, a piszkos munkát végzik, küldöncöknek és a náluk gyengébbekkel keménykednek. A váron belül sincs nyugalom, a nagyobb és erősebb apródok úgy bánnak a kisebbekkel, mintha személyes szolgálók lennének – míg nem csap szét köztük egy lovag. Sodronyvértet viselnek, és a lovagváron kívül csak tört hordhatnak – kivéve Qen úrfi, aki már saját pikkelyvérttel és lovagi karddal rendelkezik, és kiskirályként uralkodik az összes apród felett.

Iskola – lovag                    6 KAP  
Saját fegyverzet                0 KAP

Erő	12	Karizma	11
Ügyesség	12	Intelligencia	11
Gyorsaság	12	Akaraterő	11
Állóképesség	12	Asztrál	12
Egészség	13	Érzékelés	11

Fegyverhasználat		Szakma	
- lovagi kard*	1. fok	- fegyverkovács	1. fok
- egykezes csatabárd*	1. fok	Állatismeret	
- tollas buzogány*	1. fok	- háttas állat	1. fok
- tör jellegű	1. fok	Vadonjárás	
(Az egyik * fegyvert 2. fokon használják)		- erdő	1. fok
Lovaglás	2. fok	Szexuális kultúra #	1. fok
Fájdalomtűrés	1. fok	Pusztakezes harc #	1. fok
Harctéri gyakorlat	1. fok	Időjósítás #	1. fok
Vértviselet	2. fok	Herbarizmus #	1. fok
Pajzshasználat	1. fok	Írás-olvasás #	1. fok
Legendaismeret		Kínzás #	1. fok
- Völgy	1. fok	Heraldika #	1. fok
Nyelv		Futás #	1. fok
- sedd	3. fok	Vallásismeret	
Kultúra		- pyarronita #	1. fok
- sedd	3. fok	Szerencsejáték #	1. fok
Helyismeret		A # képzettségek közül egy vagy több ismert lehet számukra	
- Völgy	3. fok		

	<b>KÉ</b>	<b>TÉ</b>	<b>VÉ</b>	<b>Sp</b>	<b>Idő</b>
Alap	23	39	87	-	-
Tör	23	39	87	k10	3
Lovagi kard*	26	51	102	3k6	5
Egykezes csatabárd*	26	49	92	2k6+1	5
Tollas buzogány*	28	49	92	2k6+1	5
Pajzs	-	-	+35	k6	5
	<b>SFÉ</b>	<b>MGT</b>		<b>Anyag</b>	
Sodronyvért	3	1		Acél	

Ép	13	AME	12 + 5 (Aegon építette pajzs)
Fp	25	MME	11 + 5 (Aegon építette pajzs)

### **Félok haramiák, 1. szintű harcosok, és főnökök, 3. szintű harcosok**

Az egykori kráni orkok, nomádok, gyökértelen barbárok, rabul ejtett emberek, és még kitudja hányféle fajzat leszármazottai ezek a lények, akik durva arcukkal, szögletes csontozatukkal, dagadó izmaikkal és barbár szokásaikkal tökéletes visszképei őseiknek – ám felületes szemlélő számára kemény arcú embereknek tűnhetnek. Táborokban, csürhékben élnek a Völgyön kívül, körülbelül százan, százhuszan, egy-egy nagyfőnök vezetésével, akik főnökeiken keresztül tartanak rendet a bandákon belül. Ruházatuk a rabolt holmik és a saját készítésű szőrnye-bőr ruhák keveréke, de a lehető legpraktikusabban összeállítva. Fegyverzetük is hasonló, van, amit zsákmányoltak, és van, amit maguk készítettek – a harcosok dárdát, kardot és csatabárdot, néha íjat forgatnak, s bőrvértet hordanak, a főnökök a díszesebb fegyverekre mindig lecsapnak, vértetük ilyen-olyan pikkelyvért és sisak. Zárójelben mindenhol a főnökök értékei és képzettségei szerepelnek – egyikük pajzsot és hosszú kardot, másikuk csatabárdot forgat.

Iskola – harcos 5 KAP

Erő	15 (17)	Karizma	10 (12)
Ügyesség	13 (14)	Intelligencia	10
Gyorsaság	13	Akaraterő	10 (11)
Állóképesség	14 (16)	Asztrál	8
Egészség	15 (16)	Érzékelés	11

Fegyverhasználat		Helyismeret	
- hosszú kard	3. fok (4. fok)	- Völgy	2. fok (3. fok)
- kétkezes csatabárd	3. fok (4. fok)	Vadonjárás	
- szálfegyverek	2. fok	- puszta	1.fok (2. fok)
- rövid íj	3. fok	Időjóslás	1. fok
Fájdalomtűrés	3. fok (4. fok)	Herbarizmus	1. fok
Fegyverismeret	1. fok (2. fok)	Futás	2. fok (3. fok)
(Pajzshasználat	2. fok)	Harci láz	1. fok (3. fok)
(Hadvezetés	1. fok)	Vallásismeret	
Harctéri gyakorlat	3. fok (4. fok)	- szellemek	1. fok
Vértviselet	1. fok (2. fok)	Lopódzás	20%
Pusztakezes harc	2. fok (3. fok)	Rejtőzködés	20%
Nyelv		Mászás	20%
- korcs sedd	3. fok	Esés	20%
Kultúra		Csapdaállítás	1. fok
- haramia	3. fok	Nyomolvasás	1. fok

	<b>KÉ</b>	<b>CÉ</b>	<b>TÉ</b>	<b>VÉ</b>	<b>Sp</b>	<b>Idő</b>
Alap	26	24	46 (62)	90 (103)	-	-
Hosszú kard	33 (36)	-	61 (82)	105 (123)	2k6	5
Kétkezes csatabárd	28 (31)	-	66 (87)	100 (118)	5k6	10
Hajítódárda	34	37	59 (75)	94 (107)	2k6+1	5
Rövid íj	31	29	-	50 láb	k6	3
Pajzs	-	-	-	+20	k6	5
	<b>SFÉ</b>		<b>MGT</b>		<b>Anyag</b>	
Pikkelyvért	3		3		Acél/bronz	
Kivert bőrvért	2		2		Vadkanbőr	

Ép	15 (16)	AME	8
Fp	31 (52)	MME	10 (12)

## Szörnyemberek

A Völgy erdejének mélyén élnek ezek a félig ember, félig szörny teremtmények – izmos, ruganyos testüket rozsdabarna szőr borítja, karjuk görbe, mancsaikon éles karmok sorakoznak, szájukban agyarnyi fogak, pofájuk alig emlékeztet emberi arcra. Magasságuk jó két láb, karmaik félarasznyi hosszúak, pofájukat akkorára tájtják, mint egy ló. Beszélni nem tudnak, csak morogni és kvaffogni – őseik elvadult, eltorzult tudatú godoniak voltak, akiket Seadda katasztrófája szörnyekké változtatott. Mindenevők, de főleg húson élnek, de nem feltétlen emberevők. Aki a területükre téved, annak bizonyosan vége, és néha portyáznak az erdőben, s bármit levadásznak, ami akad, legyen őz, vagy ember. Nyáluk nem mérgező, de tele van fertőző részekkel, betegséget hordozó ártó véglényekkel – nyílt sebbe kerülve 1. szintű, lassú hatású vérméregnek számít, mely elfertőzi a sebet, további k6 Fp fájdalmat okozva óránként, ráadásul rohamosan rosszabbodik. Annyi értelmük akad, hogy sebesültjeiket elviszik, és füvekkel ápolják, sebeiket kitisztítják, sőt, a nyomokat is képesek követni, vadásznak pedig nincs náluk kiválóbb az átkozott erdőben, ráadásul kettesével-hármasával vadásznak, lesből támadva.

Erő	17	Karizma	3
Ügyesség	16	Intelligencia	5
Gyorsaság	15	Akaraterő	6
Állóképesség	15	Asztrál	2
Egészség	16	Érzékelés	16
Pusztakezes harc	3. fok	Herbarizmus	1. fok
Helyismeret		Futás	3. fok
- erdő	3. fok	Vakharc	1. fok
Vadonjárás		Harci láz	2. fok
- erdő	3.fok	Lopódzás	60%
Állat ismeret		Rejtőzködés	40%
- erdei állatok	1. fok	Mászás	50%
Időjóslás	1. fok	Esés	50%
Orvtámadás	2. fok	Nyomolvasás	1. fok

	<b>KÉ</b>	<b>TÉ</b>	<b>VÉ</b>	<b>Sp</b>	<b>Idő</b>
Karmolás	42	67	102	2k6+2	3
Harapás	40	65	100	3k6+1	5
	<b>SFÉ</b>	<b>MGT</b>	<b>Anyag</b>		
Irha	1	0	Szőr		

Ép	16	AME	2
Fp	37	MME	6

## Tündérek

A fák odvaiban, pókfonálból, levélből, kéregből épített házakban, sőt, palotákban laknak ezek az alig arasznyi, fürgé humanoidok. Fülük hegyes, fekete szemük aránytalanul nagy fejükhöz képest, orruk pisze, bőrük egészen sápadt, hajuk fekete. Noha első ránézésre kedves kis lénynek tűnnek, valójában velejéig romlott, rosszindulatú, alattomos teremtmények, akik abban lelik örömüket, hogy zaklatják az átutazókat, elrabolják emlékeiket, és ellopják tárgyukat, vagy megmérgezik őket apró fűvócsóveikkel. Mérgük 1. szintű, azonnali hatású, rosszullétet okozó szer, ám az egymást követő adagok erőssége összeadódik – aki pedig elhull tőle, annak nincs kegyelem, hamarosan nekilátnak a kis szörnyetegek, hogy éles pengéikkel megnyúzzák, kizsigereleljék. Hártás, opálosan áttetsző, fekete szárnyukkal képesek repülni, sőt, amíg egy helyben állnak, és koncentrálnak, láthatatlanok a közönséges szem számára (1 E-s láthatatlanságnak felel meg). Ruházatuk jól tükrözi rajzukat – a harcosok erős, fekete anyagú ruhát hordanak, a „mágusok” lilát, vöröset vagy ezüstsínt, elegáns anyagokból, a családok és fészkek vezetői pedig díszekkel teleaggatott, flancos ruhakölteményekben pompáznak, és festik magukat. Társadalmuk bonyolult és intrikus, tele van áruházzal, hitszegéssel, szerelemmel, orvgyilkossággal és persze vad, kegyetlen tréfákkal. A „mágusok” egyszerű képességekkel bírnak – minden ötödik körben képesek 1 E tüzet, fényt, vagy sötétet idézni öt lábón belül, öt körönte mozgás közben is láthatatlanok lehetnek egy körig, szintén minden ötödik körben teleportálhatnak öt lábón belül, vagy magukhoz teleportálhatják egy társukat, végül pedig képesek elrabolni az emlékeket – ez nem mágikus hatás, egyszerűen elszívják azokat. Ehhez meg kell érinteniük a célpont fejét, és sikeres Intelligencia próbát kell tenniük. Ennek sikeres esetén az áldozat Akaraterő próbával védekezhet, amit ha elront, a vétés mértékétől függő mennyiségű emléke veszik el egy napra. Ezekből az emlékekből aztán a tündérek táboraikban „lakomákat” rendeznek. A tündérek hirtelen haragúak, bosszútartóak, és éjjel még az erdőből is kimerészkednek, ezért Tölgykapu lakói búzából és kék szirmú virágokból védőfonatokat készítenek ellenük. Mivel nagyon aprók, minden támadás, ami a fegyvertelen és fegyveres VÉ-jük közé talál be (vagyis hártják, és nem kitérnek), megsebzí őket 1 Fp értékben, és elsodorja 1 lábnyit. Sorrendben a harcosok, a mágusok és a vezetők értékei olvashatóak.

Erő	6/5/5	Karizma	14/15/19
Ügyesség	17/15/17	Intelligencia	12/13/15
Gyorsaság	19/15/17	Akaraterő	10/12/14
Állóképesség	6/5/5	Asztrál	9/9/11
Egészség	7/4/5	Érzékelés	16/17/19

Fegyverhasználat		Helyismeret	
- pengetőr	3. fok (mág/vez 2. fok)	- erdő	4. fok
- szilánkdárda	3. fok (mág/vez 2. fok)	Vadonjárás	
- fűvócsó	3. fok (mág/vez 2. fok)	- erdő	4.fok
Pajzshasználat	1. fok (mág/vez 0)	Állatismeret	
Jelbeszéd	3. fok	- erdei állatok	3. fok
Futás (Repülés)	2. fok	Ékesszólás	2. fok (vez 4. fok)
Nyelvismeret		Udvari etikett	2. fok (vez 4. fok)
- tündérnyelv	3. fok (vez 5. fok)	Orvtámadás	2. fok (mág/vez 0)
- sedd	3. fok (vez 4. fok)	Herbarizmus	3. fok (mág 4. fok)
Kultúra		Lopódzás	80%
- tündér	3. fok (vez 5. fok)	Rejtőzködés	70%

	KÉ	CÉ	TÉ	VÉ	Sp	Idő
Alap	50/30/34	41/32/36	52/35/39	136/110/114	-	-
Pengetőr	58/36/40	-	63/41/45	142/111/115	k3	2
Szilánkdárda	61/39/43	56/42/46	67/45/49	144/113/117	k3+1	3
Fűvócsó	60/38/42	53/39/43	-	10 láb	k3	3
Pajzs	-	-	-	+5	-	-

Ép	4	AME	29/29/31
Fp	10/8/8	MME	30/32/34



## II. FÜGGELÉK

### VÉR MÁGIKUS VARÁZSLATOK LISTÁJA

#### Pap

Szertartás – Véraldozat  
Életerő-csapolás  
Izzó vér  
Véraldozat  
Vérgát  
Vérgyűjtés  
Vérzés

#### Tharr-pap

Vérbéklyó  
Vérdermesztés  
Vérszolga  
Vérzivatar  
Vasvér

#### Boszorkány

Vörös bábu  
Fekete bábu

#### Boszorkánymester

Húsaszok  
Szépség elorzása  
Életerő-szívás  
Életerő-rablás  
Életerő átadása  
Életerővel felruházás  
Életerő raktározása  
Vérdermesztés  
Vérzékenység  
Vörös halál

#### Tűzvarázsló

Belső tűz

#### Sámán

Áldozat  
Forrasztás  
Kovácsolás  
Összeforrás-életerővel  
Állatszellelem idézés (összes)  
Zotgejt (ha vérrel készül)

#### Varázsló

Életerő átadása  
Életerő szipolyozása  
Vérszimpátia

### III. FÜGGELÉK

#### A VÖLGY IDŐSZÁMÍTÁSA ÉS ÉGHAJLATA

A Völgy egyszerű, vidéki kultúrája az egyértelműen godoni gyökerű Seadda magas kultúráján alapul, melyet a szintén godoni gyökerű pyarr és shadoni kultúra behatásai formáltak leginkább. Ez jól látszik a Völgy lakóinak időszámításán is, mely csak elnevezéseiben idegen Dél-Ynev lakói számára, rendszere szinte teljesen azonos Shadon és Pyarron időszámításával.

A Völgyben négy évszakot különböztetnek a lakók – a szeles, enyhén csapadékos, langyos tavaszt, a meleg, füllesztő, napsütéses nyarat, a viharos, hamar lehűlő, borongós őszt, és a fagyos, dermedtő, havas-jeges telet. Túl sok csapadék nem esik a magas hegyek által okozott zárt katlanhatás miatt, annál jellemzőbbek a hegyek közt befűvő, és az egész Völgyön végigvágó viharos szelek. A Völgy magasabb pontjain növevő erdőkre több csapadék hullik, és a szelek sem olyan erősek, viszont a hőmérséklet ott jelentősen alacsonyabb, télen nem csak éjszaka, de nappal is szinte mindig fagy van. A helyiek a négy évszakot a Völgyben leginkább tisztelt négy istennel kapcsolják össze – Ellana a virágzó, szeszélyes tavasz, Arel a bőséges, zöldellő nyár, Dreina a termést hozó, szobába kényszerítő őszt, Krad pedig a szigorú, de gyönyörű, káprázatos tél.

Ellentétben az Államszövetséggel, ahol a három évszakot három részre osztó Nagyhónapokat a Pantheon isteneiről nevezik el, a Völgyben az évszakok egyaránt négy-négy hónapra oszlanak, és a mezőgazdasági és mindennapi élet tevékenységeiről, a környezetük jelenségeiről, valamint az évszakok védisteneiről kapták nevüket.

Tavaszt	Nyár	Ősz	Tél
Szelek hónapja	Vadak hónapja	Gyümölcsök hónapja	Szavak hónapja
Füvek hónapja	Sólymok hónapja	Lombhullás hónapja	Jég hónapja
Virágok hónapja	Aratás hónapja	Lámpások hónapja	Mesék hónapja
Szerelem hónapja	Erdők hónapja	Ezüst hónapja	Csillagok hónapja

Ahogy a godoni kultúra más örökösei, úgy Seadda, s ennek nyomán a Völgy lakói is ötnapos hetekkel számoltak, melynek napjait az égbolt jellegzetes csillagképeiről nevezték el. Ahogy máshol, úgy ezen a tájon is a hét egy napja pihenőnap, amikor nem dolgoznak, hanem az emberek idejüket barátaikkal és szeretteikkel töltik, az elhunytokról és a Völgy sötét erői által elragadottokról emlékeznek meg, és felkeresik a Völgy templomát – azonban a Völgyben ez a nap minden évszakban más és más, kapcsolatban a csillagiégyek mozgásával. Egyedül a hét utolsó napja az, ami az év egyetlen időszakában sem pihenőnap, mert a helybéliek úgy tartják, hogy aki pihenéssel fejezi be a hetet, annak a következő héten kedve sem lesz majd dolgozni. Az öt nap sorban, zárójelben a sedd nyelvű neveikkel, a Koszorú napja (Vymanal), a tavaszi pihenőnap, a Sólyom napja (Rinnenal), a nyári pihenőnap, a Mérleg napja (Agotnal), az őszi pihenőnap, a Vándor napja (Odegnar), a téli pihenőnap, és a Holdak napja (Larnal). Természetesen a Völgy lakói által ismert és fontos csillagképeket Ynev más tájain is ismerik, más-más neveken. A Koszorú azonos a toroniak által Vérkoszorúnak nevezett csillagképpel, a Sólyom a Dartoniták által kedvelt Holló csillagkép itteni neve, a Mérleg csillagképet Ynev szerte Kereszt, Tör vagy Mérleg néven ismerik, míg a Vándor számos neve közül az erv Zarándok, a gorviki Bajnok, vagy az aszisz Szüzlány a legfontosabbak. Jellemző a helyiek világvilágképe, hogy a Kék Holdat a férfiak, míg a Vörös Holdat a nők jelképének tekintik, és ez alapján, a fogantatás pillanatával igyekeznek befolyásolni a születendő gyermek nemét.

A Völgy lakói nem számolják külön a nap minden óráját, mindössze részekre osztják a napot a Nap és Holdak állása alapján – bár a legtöbbjük tudja, hogy léteznek órák, nem törődnek sokat velük, a Völgy egyetlen napórája a Dreina templom előtt áll márványlapon. A napot napkeltére, hajnalra, délelőtre, delelőre, délutánra, alkonyatra, napnyugtára, estére, kék időre, éjkozépre, vörös időre és derengésre osztják. Aki ennél pontosabb akar lenni, arra igen furán tekintenek.

#### IV. FÜGGELÉK

##### A SÁRKÁNYLOVAGOK ERŐDJE

Az erődbe egyetlen bejárat vezet – a Völgyből felvezető út a kaputorony alján keresztül ér be a vár fakockákkal kirakott udvarára. A súlyos tölgykaput acél hullórostély védi és erősíti, a kapuátjáróból jobbra őrszoba, balra a kaputorony felső szintjére vezető lépcső nyílik. A kaputornyon túl, az udvaron rögtön jobbra fából ácsolt kennelben négy vadászkutyát tartanak a lovagok. A szabálytalan, sokszöges várudvart teljesen körbeveszik az épületek, melyek előtt a túllógó tető képez széles esőbeállót – a konyha előtt kerek kút áll, a várudvar közepén pedig bitófa mered az ég felé. A kaputól balra téglapadlós istálló, valamint az abból deszkafallal leválasztott kocsiszín kapott helyet, mely előtt szélesebb ereszt védi az esőtől a szalmát és az állandóan ott kapirgáló fél tucat tyúkot és egy kakast. Az istálló után állnak a szolgálások – három szobát egy folyosó kapcsol össze, itt él a várnép, férfiak és nők külön szobában, valamint a csekély számú kisgyermek a harmadik helyiségben. A szobák berendezése szegényes, csak egyszerű ágyak, ládák és néhány sámlis szolgálja a várnépet, a fűtésről parázstartók gondoskodnak, a padló deszkázott, a fal meszelt. A kapuval szemközt áll a téglapadlós, asztalokkal és polcokkal berendezett, páras és forró konyha épülete, valamint a tágas lovagterem, melynek kőpadlóján hosszú asztal áll, támlás karszékekkel körbevéve. A lovagterem falán a korábbi várurak és a Sárkánylovagok rendjének címeres pajzsai, valamint díszfegyverek függenek, a kandalló fölött vadásztrófeák. A két szint magas lovagterem konyhától távolabbi végében fából ácsolt galéria emelkedik, melyre keskeny lépcső vezet föl – innen muzsikálnak a zenészek lakomák alatt, vagy itt ül a várúr, ha nem lovagjaival étkezik. Erről a galériáról nyílik átjárás a vár öregtoronyába, melynek erős falépcsőn megközelíthető bejárata egy szinttel magasabban nyílik az udvarról. Az öregtorony túloladán dohos, ódon raktár húzódik, melyet a Sárkánylovagok lomtárnak használnak, emelete szintén raktár, felhalmozott dárdákkal, íjakkal, nyilakkal, ócska kardokkal és lyukas vértelkekkel, majd a vár egykori pyarr-hitű urainak kápolnája következik, mely jelenleg a várúr boszorkánymester titoknokának szigorúan őrzött, kulcsra zárt laboratóriuma és lakhelye. Az egykori kápolna körbefutó galériáján most okkult föliánsokat rejtő könyvespolcok és tartósító folyadékban úszó tetemek sorakoznak, a pyarr pantheon megcsúfolásaként. A falakon lévő szent freskókat vastkos, koszos szőnyegek és szüette könyvespolcok takarják. Körbeérve, a kaputorony jobb oldalán áll a kétszintes szállásépület, melynek alsó szintjén az apródok laknak egy szobába összezsúfolva, míg felső szintjén a lovagok, valamint Qen úrfi alszanak kényelmes tágasságban. Végül egy újabb, szerszámokkal, tűzifával és építőanyagokkal teli raktár zárja a sort, és köríti körbe az udvart. Az öregtoronyt leszámítva pincéje csak a konyhának van, itt tárolják az élelmiszereket, gerendákon lógatva a füstölt húsokat, vermekben a zöldséget, lekvárként eltéve a gyümölcsöt, hordóban a bort, zsákban a lisztet, kását.

Az öregtorony földszintje csak belülről érhető el, egy biztonságos kút található az ablaktalan teremben, valamint számolatlan mennyiségű felhalmozott tartós élelmiszer, liszt, bab, füstölt hús, bor és sajt – ez az öregtorony saját éléskamrája. Innen nyílik egy ajtó a lomtárba. A szintek között csigalépcső vezet, mely következetesen balra csavarodik fel, így a fentebb lévő védők számára kedvezőek, míg a lent lévő támadók számára kedvezőtlenek a harc feltételei. (A harc magasabbról bónuszait megkapják a fent lévők, a jobb kezű, felfelé támadó harcoló feleket pedig -15 TÉ és -10 VÉ sújtja.) Az első szint, a tulajdonképpeni bejárat apró őrfülkét rejt, valamint ládákban és hordókban zsákmányolt árukat, valamint egy latrinát. Innen lehet elérni a vár fegyverraktárát is. A torony második szintje a várúr fogadóterme, a kandalló előtt vadkanbőrrel, kényelmes karszékekkel, nagy asztallal, a falakon díszes szőnyegekkel. A harmadik szint a várúr szállása, baldachinos ágygal, dolgozósarokkal, sakkasztallal, medvebőrrel a kandalló előtt – ez a szint természetesen zárva van. A várúr könyvespolcain azok, akik bejutnak ide, fura kötetekre akadhatnak – kézzel írt feljegyzések egy Kem nevű férfiről, drága, szerzetesek által másolt könyv a godoni birodalomról, nyomtatott kötet az őselemi mágiáról egy lar-dori mágiszter tollából, illetve egy jellegtelen könyvbe rejtve egy kézzel rajzolt családfa, mely Aegon de Sadnys lovaggal ér véget, és egy bizonyos Vydonna Narissal kezdődik. A negyedik, szinten zárt szint az egykori várúrnő szállása, ahol ma Edona kisasszony lakik, itt áll ágya, pipereasztala, drága szőnyegek és dísztárgyai, valamint egy általa soha nem használt rokka. Az ötödik szint a várta, az öregtorony lőréses teteje, ahonnan meredek falépcső vezet le a várfal tetején körbefutó gyilokjáróra. A kaputorony felső szintjén működik a hullórostélyt működtető két ember által kezelhető csörlő, a kaputorony vártáján pedig egy ódon, de működőképes shadoni páncéltörő dárdavető áll. Az öregtorony pincéjében búvik meg a patkány lakta, ürülékszagú várbörtön, a várúr titkos kincseskamrája, ahova az összerabolt javakat rejti sajátjai elől is, valamint egy borospince, illetve egy befalazott terem, amiről még a várúr sem tud. Ez volt az egykori rúnaterem, melyen keresztülfut a kút körbefalazott aknája, s ahol egy I E erejű térgát varázsszel van felröva a vár egész területét lefedő módon, illetve néhány egyéb jel, melyek a földmozgástól, a tűzvészektől és a járványoktól óvják némileg, de korántsem teljesen a várat. A pince falába rejtett titkos ajtó, melyet évtizedek óta nem mozgatott hordók és ládák takarnak, a rejtett menekülő útvonal bejárata – azon útvonalé, melynek másik végén a szörnyemberekkel teli barlang van.