

NYÁRI RÚNA TÁBOR 2009



A völgy hercege

ÍRTA:
Sági Kiss Dániel

KÖZREMŰKÖDTEK:
*Korbély Csaba
Stenszky Csanád
Szalay Gergely
Szrapkó Zsolt*

A VÁROS ELMÚLT NAPJAIRÓL

Lankásan ereszkedő hegyoldalak, smaragdzöld mezők, aranyló búzatóblák, csillogó tavak, mélyzöld, ködös erdők, apró házakból álló bájos falvak, és az egész terület övező szinte égig nőni látszó szirtek – ez volt valaha a Völgy. Békés, egyszerű életet éltek az itt lakók, állatokat tenyésztettek, növényt termesztettek, mindennapjaikat babonák és primitív szokások határozták meg. Évszázadokon, talán évezredekig keresztül éltek így, és a Völgyben elszórva talált romokat, régi köveket betudták az istenek szeszélyének. Negyed évezreddel ezelőtt azonban változások történtek – megjelent egy messzi földről jött idegen kalandozó, az Örökös, aki magát a Völgy jogos urának vallotta, legyőzte Sárkánylovagok nagymesterét, Aegon de Sadnys lovagot, kit gonosz szellemek szálltak meg, és soha nem látott virágzást hozott a vidékre. Halálakor a négy falu, Völgyrév, Lápkiút, Rézüst és Tölgykapu mármár összeértek, a Völgyben havonta tartottak piacot, a Sárkánylovagok erődje átépült, és a fejlődés egyre csak gyorsult. Az Örökös úgy végrendelkezett, hogy a Völgyet halála után a helyi hatalmasságokból álló tanács irányítsa – ez a mai napig így van, a kezdetben a négy falu előljárójából, a Sárkánylovagok nagymesteréből, és a Völgy egyetlen templomának papjából álló tanács mára tizenöt tagból áll, és Városi Tanács néven irányítja a hatalmasra duzzadt várost. Mindennemzedékkel egyre nagyobb és nagyobb lett a gazdagság, a szinte elfeledett bányákat megnyitották, kikövezték a főbb utakat, kőhidakat építettek a keskeny Ameh-folyón, a Völgy határán húzódó romos kövek sorának vonalát követve megépítették a városfalat, a falvak egykori előljáróiból nemesek lettek, akik palotákat építettek, a pyarroni egyházak templomai és a céhházak szinte a semmiből nőttek ki a piacterek mellett. A várost, melyet Seaddának neveztek, hivatalosan 3501-ben alapították, és 3600-ra már a Völgy nagy részét elfoglalták a gombamód szaporodó házak. Seadda gazdagsága és hirtelen felvirágzása szinte példa nélküli volt – sokan találgatták, minek köszönheti ezeket, és vadabbnál vadabb ötletek születtek, kezdve a Sárkánylovagok erdőjének mélyén szunnyadó ősi mágikus

erőktől az aranyból is értékesebb méhű bányákon át egészen az Örökös vérvonalában terjedő hatalomig. Akárhogy is, Seadda gazdag, hatalmas, mégis magába zárkózó, a külvilággal kevés kapcsolatot tartó város lett. Nincsenek elszánt ellenségei, sem hű szövetségesei, piacai mindenki számára nyitottak, hűen követi a pyarroni eszmét, fegyveresei és városfalai megvédik a fosztogatóktól. Seadda egy sok ezer lakosú, várossá formálódott rejtély, ahogy egykor a Völgy is rejtély volt. Rejtélyesek erdői, ahol talán az embereknél is régebben itt élő erdőpillék királysága húzódik, és ahova alig több, mint száz évvel ezelőtt egy messziről jött, múltjáról beszélni nem akaró népes elf kolónia költözött. Rejtélyesek bányái, ahol lidércek és kísértetek kószálnak, és ahol a falakból néha mintha szuszogás és morgás áradna. Rejtélyesek palotái és templomai, rejtélyesek nemesei, akiknek az intrika a vérükben van. És rejtélyes az a különös mágia, ami megakadályozza, hogy a Völgy területén kifelé mutató térmágia érvényesüljön, noha a Völgyön belül zavartalanul működnek ezek a varázslatok, és ami gátolja a Völgy irányuló mágikus kutatásokat. Számos tudós fő, varázsló és pap kutatta már ennek okát, és számos elmélettel rukkoltak elő, de senki nem tudta teljesen megmagyarázni, és jó páran közülük sosem kerültek elő. A Völgy, úgy tetszik, védi magát. A városfalon kívül, a külsővárosban azonban harminc évvel ezelőtt sikerült egy térkaput felállítani – csak hogy alig két nap működés után a térkapu kőívei összeropogtak, és a mágikus átjáró bezárult, és azóta sem próbálták meg újra megnyitni. A város számos csodája, szépsége, gazdagsága hamar feledtetik az utazóval a furcsaságokat, és noha lakóiról nem mondható el, hogy különösebben egyenlően kezelnek a külhoniakat, arroganciájuk, kiválóságtudatuk ellenére szívélyes vendéglátók – azonban mindig érzékeltek, hogy egy seaddai polgár és egy külhoni sosem lesz egyenlő.

A VÁROS NEGYEDEIRŐL ÉS NEVEZETES DOLGAIRÓL

A város a városfalon kívüli külsővárosból, valamint a négy negyedre osztott belsővárosból áll, illetve elvileg a városhoz tartozik az erdővidék is, benne az elfek, az erdőpillék és a Sárkánylovagok birtokaival. A külsőváros a város legújabb része, itt helyezkedik el az Uwellovagok komor fellegvára, az el Marteon család birtokai, az Ameh-folyón átívelő Külső-híd, az Új-piac és a Húspiac, a kudarcot vallott térkapu romjai, valamint a legtöbb, külhoniaknak nyitott fogadó. A belsőváros északnyugati negyede, a Nyár-negyed, amit manapság inkább Oroszlánnegyednek neveznek – ugyanis itt találhatóak a de Landoran-ház birtokai és palotájuk, az Oroszlánfészek, a Vörös Oroszlán harcosiskola laktanyája, a Régi-piac, a negyed szélén pedig a Fűzliget, valamint Főtér, ahol Dreina, Krad és Ellana főtemplomai állnak. A belsőváros északkeleti részén, terül el a Tavasz-negyed, vagy Tőnegyed, ahol a de Congren család palotája, a Lápkerth található, valamint a Szobrok Sétánya, a lőversenypálya, a városi börtön, a Varázskút, és Seadda legnagyobb közkertje, a Liliomkerth. A folyótól délre, a belsőváros délnyugati részén terül el az Ősz-negyed, ahol a con Settichi család palotája, az Aranyház körül Seadda vigalmi negyede alakult ki. Itt található a legtöbb ivó, szeszfőzde, kártya- és kockaház, valamint a város legrégebbi kocsmája, a Rézüst, a Gyümölcs- és virágpiac, illetve a negyed városfal felé eső szélén Darton komor temploma, és a város temető egy dombon. A város délkeleti részén terül el a Tél-negyed, vagy újabb nevén Érc-negyed, melynek szélén áll a Tölgyvár, az el Worat család udvarháza, továbbá itt található a Márványvár, Dreina lovagjainak erődje, a városi közmalmok, és a kohók. Az erdőben, mely hatalmas, sűrű zöld szőnyegként fut fel a hegyekre, áll Arel ligetében az istennő oltára, valamint a Sárkánylovagok erődje, a Sárkányvár.

A VÁROS ÜNNEPSÉGÉRŐL

Százkilencven évvel a város alapítása után, 3691-ben a Városi Tanács úgy döntött, hatalmas ünnepeket rendez, utcabált, mulatságot és vigasságot, hogy megünnepeljék Seadda virágzását, és megjutalmazza a város polgárait. A jól értesültek azonban tudni vélik, hogy a nagy mulatságok a polgárok lekenyerezésére irányulnak, ugyanis a Városi Tanács uralkodóherceget akar választani, és Seadda kormányzását egyetlen ember kezébe akarja helyezni. Akárhogy is, az utcabálok és ünnepek sok külhonit is vonzanak, a helybeli fogadósok, kereskedők és az alvilág tagjai pedig alig várják, hogy degeszre tömjék erszényeiket a forgalom hasznából. A várost virágok, zászlók díszítik, az utcakövek tiszták, a polgárok legszebb ruháikat vették föl – mindenki izgatottan várja a nagy eseményt.

A VÁROS NEMESI FAMÍLIÁIRÓL

Seaddában hat nemesi család él és viszálykodik egymással, hat címeres lobogót feszít ki a szél a paloták fölött – némelyikük ősi, akár a Völgy, mások néhány nemzedékkal ezelőtt érkeztek, és akadnak olyanok is, akik más faj gyermekei. Vetélkedésük ritkán lépi túl a nemes rivalizálás határát szóval és első vérig tartó párbajokkal, és ha keményebb beszökökhöz is nyúlnak, vigyáznak, hogy nemesi becsületen ne essen csorba, és nemesi mag ne szakadjon meg. Ők Seadda elitje, hozzájuk idomulnak a közrendűek, őket irigylük az egyszerű emberek, ízlésük mérvadó, palotáik a város legszebb épületei – mégis, ahányan vannak, annyi félek. Az elmúlt két évszázad alatt számos házasságot kötöttek egymással, így szegről-végről majdnem mind rokonai egymásnak, és nemességük végső bizonyítékának az egykori Örököstől való leszármazásukat tartják. Természetesen ez a nem rég érkezett ó-pyarroni származású Marteon-házra, és az elf Hynadrit-családra nem érvényes, de ők is jól tudják, ki volt az Örökös, és ha rá hivatkoznak, alapot adhat a legvadabb elképzeléseknek is. Jog szerint mind tagjai a Városi Tanácsnak, ám a Settichi-ház már jó száz éve elvesztette – vagy a rossz nyelvek szerint eladta – tagságát a Tanácsban, ami persze nem jelenti azt, hogy nincs többé befolyásuk a gyűlésekre. Alant olvashatóak Seadda nemesi házai, betűrendben sorolva.

[GRÓF DE] CONGREN-HÁZ

Címerük fekete alapon ezüst angolna

Előkelő, fennkölt, a művészeket, szépséget és gyönyört hajszó, elegáns és rettegett nemesek. Birtokaik az egykori Lápkiút falu körül terülnek el, városi palotájuk a Lápki kert. Tökéletes hideg, félelmetes elegancia jellemzi őket, az intrika nagymestereinek tartják őket ellenfeleiket. Mindenek felett a megjelenést és a szépséget tartják szem előtt, kétszer is kezet mosnak ha a pórnéppel érintkeznek.

HYNDARIT-HÁZ

Nemzetségjelük ezüst kardok zöld lombok és szalagok övében.

Keletre szakadt elf kolónia, akik máig követik őseik tanításait és hagyományait, de nem zárkoznak el az ifjú fajoktól, nyitottan és barátságosan, de távolságtartóan állva az emberekhez. Birtokaik a városon kívüli erdőkben terülnek el.

[GRÓF DE] LANDORAN-HÁZ

Címerük ezüst alapon balra lépő, kardot markoló vörös oroszlán.

Lokálpatrióta, mindenk fölött erkölcsös és becsületes nemesek, a Völgy védői, a hagyományok őrzői. Birtokaik az egykori Völgyrév falu környékén terülnek el, városi palotájuk az Oroszlánfészek. Uralkodásra termettek, arisztokratikus a viselkedésük. Sokra tartják az adott szót, számukra szégyen a megfutamodás, mind harcban mind politikában.

[BÁRÓ EL] MARTEON-HÁZ

Címerük kék alapon ezüst tükör.

Pyarr származású, betelepült nemesi család, erős hitbéli meggyőződéssel, bölcselkedő, meditatív életszemlélettel. Birtokaik a városfalon kívül terülnek el, a külsővárosban álló udvarházukat a városban Monostornak gúnyolják. Egyes rossz nyelvek szerint csak a családfő rendelkezik a fent felsorolt erényekkel, és próbálja ráerőltetni családjá többi tagjára. Ennek ellenére a család számos hölgytagját látták már kokettálni a Congren-ház ifjú nemesseivel.

[BÁRÓ CON] SETTICHI-HÁZ

Címerük zöld alapon arany tőrkarra szúrt arany körte.

Erősen az alvilághoz kötődő, minden lében kanál, életvidám, mulatságra és párviadalra mindig kapható, shadoni (egyed rosszmájú megjegyzések szerint gorviki) eredetű család. Birtokaik az egykori Rézüst falu környékén terülnek el, palotájuk az Aranyház. Ravasz,

villásnyelvű, heves vérmérséletűek népség, akik könnyen kezdenek párbajba vélt vagy valós sérelmeikért. Állítólag még saját párbajkódexük is van, melynek szépen díszített kötete a családi könyvtárban porosodik.

[BÁRÓ EL] WORAT-HÁZ
Címerük arany alapon fekete vadkanfej.

Lokálpatrióta, erőszakos, saját érdemeiket mindenki fölé emelő, sokak szemében faragatlan nemesek. Birtokaik az egykori Tölgykapu falu környékén terülnek el, udvarházuk a Tölgyvár. Lenézika fizikailag gyenge embereket, számukra a fizikai erő a mérvadó – bár ez nem jelenti azt, hogy ostoba izomkolosszusok lennének.

A VÁROS JELENTŐS CÉHEIRŐL

Seadda a kereskedők és kézművesek paradicsoma, a Völgy bőséggel látja el őket kiváló nyersanyaggal és munkaerővel, és a város elhelyezkedése, tengerhez való közelsége, kapcsolata a Pyarroni Államszövetséggel és a Shadoni Birodalommal a városi piactereket mindig megtölti áruval és vásárlóval. A céheket a Városi Tanács törvényei szabályozzák, és a négy legnagyobb, legbefolyásosabb céh mestere maga is tagja a városi tanácsnak – pénzük és a felerészt általuk kiállított városőrség komoly hatalmat tesz a kezükbe. Alant olvashatóak a város jelentősebb céhei, amiképp a Városi Tanács jegyzékében is szerepelnek.

KERESKEDŐK ÉS PÉNZVÁLTÓK CÉHE
A céh jele egy mérleg két serpenyőjébe helyezett pénz.
A céhmester *Gwinor Gadis*.

ÉKSZER- ÉS FÉMMŰVESEK CÉHE
A céh jele egy drágakő ötvösmintákkal körbevéve. A céhmester *Plaus Horten*.

KŐFARAGÓK ÉS ÉPÍTŐMESTEREK CÉHE
A céh jele egy mérővonalzó, egy szekerce és egy véső.
A céhmester *Cyos de Lenton*.

KOVÁCSOK ÉS FEGYVERMŰVESEK CÉHE
A céh jele egy üllő és egy kovácspöröly.

KÖNYVKÖTŐK ÉS ÍRNOKOK CÉHE
A céh jele egy könyv és egy tollszár.

ASZTALOSOK CÉHE
A céh jele egy gyalu és egy fűrész.

MOLNÁROK ÉS FÚSZERÖRLŐK CÉHE
A céh jele négy malomvitorla.

HENTESEK ÉS BÖLLÉREK CÉHE
A céh jele egy hentesbárd és egy nyúzókés.

SZABÓK ÉS TEXTILMŰVESEK CÉHE
A céh jele egy vég anyag és egy tű.

BŐRMŰVESEK CÉHE
A céh jele egy bőrdarab és egy nyúzókés.

A VÁROS RENDJEIRŐL ÉS TESTVÉRISÉGEIRŐL

Seadda számos szervezetnek ad otthont, a szent életű papok templomaitól a nemes lovagok rendjein át egészen a mocskos alvilági szervezetekig. Ők az eszközök, amiket a hatalomért vetélkedő nemesi családok, főpapok, nagymesterek és dúsgazdag kereskedők egymás ellen használnak – és végső soron ők adják a város erejét és dicsőségét is.

SÁRKÁNYLOVAGOK RENDJE
Címerük ezüst alapon fekete-zöld sárkány.

Ősi helybéli lovagrend, erődjük a város fölött, a hegyen magasodik, birtokaik a város körül szerte terülnek el. Vakmerő, bátor és életvidám férfiak gyülekezete, akik a Völgy védelmére esküdtek föl. Nagymesterük *Dennor el Taan lovag*, Arus el Landoran báró másod-unokatestvére. Erődjük a hegyen álló hírhedt Sárkányerőd.

[A rend Sárkánylovagokat és általános harcosokat képez.]

A völgy hercege

DREINA-LOVAGOK RENDJE Címerük vörös alapon ezüst tenyér.

Pyarroni eredetű paplovagi és lovagi rend, Dreina egyházának szolgálatában, a törvény és a rend védelmezői. Nagymesterük *Anviron de Ressal lovag*. Erődjük a város szívében álló Márványvár.

[*A rend általános lovagokat és Dreina-paplovagokat képez.*]

DREINA PAPI RENDJE Szimbólumuk az ezüst tenyér.

A jog, törvény, hatalom, gazdaság és igazság istenasszonyának szolgái a város vezetésének krémje, bírák, tisztartók és hivatalnokok. Főpapjuk az öreg *Delvinus Sorven* atya. Főtemplomuk a főtéren álló Ezüstkatedrális.

[*A rend Dreina-papokat képez.*]

KRAD PAPI RENDJE Szimbólumuk az arany gyűrű.

A tudás, bölcsesség és a pantheon főistenének papjai írnokok, tudósok, egyetemi magiszterek és házitanítók. Főpapjuk *Liran E'Mernis atya*. Főtemplomuk a városi könyvtár mellett áll.

[*A rend Krad-papokat képez.*]

AREL PAPI RENDJE Szimbólumuk az arany sólyom.

Az erdők, természet, harc és viharok istennőjének vakmerő, sokszor ön- és közveszélyes szolgái a város körüli erdők felügyelői, harcoltatók vagy piti gazemberek. Főpapjuk a veterán *Kraun Forh* atya. Főtemplomuk a város szélén elterülő szent ligetben áll.

[*A rend Arel-papokat képez.*]

ELLANA PAPI RENDJE Szimbólumuk az ezüst-kék lótoszvirág.

A szerelem és vágy istennőjének papnői a város termékenységének, boldogságának és vidámságának őrzői, sokuk hivatásos örömlány. Főpapnőjük a híresen szép *Analín Myerra*, a

Rózsahölgy. Főtemplomuk a városi főtéren áll.
[*A rend Ellana-papnőket képez.*]

DARTON PAPI RENDJE Szimbólumuk a fekete varjú.

A halál istenének korom, csöndes papjai a temetőket felügyelik, gondoskodnak a kegyeleti szertartásokról, és a gazdagok balzsamozásáról. Főpapjuk *Ern Rodun* atya. Templomuk a városi köztemető mellett áll.

[*A rend Darton-papokat képez.*]

NOIR PAPI RENDJE Szimbólumuk a bíbor udzs-szem.

Az árnyak, álmok és szerencsejátékok kiismerhetetlen istennőjének papjai a városi kockabarlangokban és ivókban álomfejtéssel és jóslással foglalkoznak főként. Főpapjuk az inkognitóba burkolózó *Zafir Lovag*, aki egy jóskártyalapról kapta nevét. Templomuk egy közismert kockaházban, a Cinkelt Kockában kapott helyet.

[*A rend Noir-papokat képez.*]

UWEL PAPLOVAGI RENDJE Szimbólumuk a fekete zárt ököl.

A bosszúállás atyjának zord paplovagjai nem kegyelmeznek a bűnösöknek, de számuk igen alacsony a városban. Mesterük a látnoknak tartott *Erbeus de Landoran lovag*, a Landoran-ház kitagadott rokona. Erődjük a Völgyfalon kívül áll.

[*A rend Uwel-paplovagokat és általános lovagokat képez.*]

ELF KOLONIA

A déli elfek ezen távoli keletre szakadt kis kolóniáját sem tagadták meg ősi kalahoráik, és megtartóik élvezik a természet és őseik kegyét. Vezetőjük *Synalín Hyndarít*, az elf patriarcha.

[*A rend harcosokat, lovagokat és bárdokat és tolvajokat képez.*]

VÖRÖS OROSZLÁN HARCOSISKOLA

Szimbólumuk egy vörös oroszlán.

A nyíltan a Landoran-ház által pénzelt zsoldosiskola, ahol főként a városőrség számára képeznek ki harcosokat, de számos itt végzett ifjú adja a fejét kalandozásra. Az iskola vezetője *Phalis de Landoran* báró, a Landoran-ház második ágának tagja.

[Az iskola Vörös Oroszlán harcosokat képez.]

HADREK BAJNOKAI HARCOSISKOLA

Szimbólumuk egy csomóra kötött kötél, mely az alapítóra emlékeztet.

Az egykori felszabadított gladiátor és hős zsoldos Ren Hadrek által alapított harcosiskola, melyet a pletykák szerint valamelyik nemesi ház pénzel. Főleg nemesi házak testőrségeibe és szabadcsapatokba képeznek harcosokat. Az iskola vezetője az egykori gladiátor, Ren Hadrek tanítványa, *Pöröly Thau*.

[Az iskola Hadrek Bajnoka harcosokat képez.]

FELCSEREK TESTVÉRISÉGE

Szimbólumuk egy átvérzett kendő.

A város legnagyobb és legszerteágazóbb alvilági testvérisége, mely nevét állítólag az általa okozott sebekről kapta. Többé-kevésbé köztudottan a Settichi-klán szolgálatában állnak, számos vezetőjük a család tagja. Az alvilág minden szegletében ott vannak, semmitől nem riadnak meg. Vezetőjük a *Boncmester* fedőnevű férfi, akit a legtöbben Gratio con Settichi báróval azonosítanak.

[A testvériség zsebes, hamisító és besurranó tolvajokat, harcos, felderítő és testőr fejedelmeket, általános és sötét bárdokat és általános harcosokat képez.]

FEKETE GYÖNGY

BOSZORKÁNYTESTVÉRISÉG

Szimbólumuk egy fekete gyöngy nyaklánc.

A város egyetlen boszorkányszektája a

homályban ügyködve létezik évszázadok óta, és lassan mindent beszönek hálóikkal. A testvériség nagyszonya az idős korában is veszélyesen gyönyörű *Livis Kaeria*.

[A testvériség Fekete Gyöngy boszorkányokat képez.]

SÍKTÉPŐK BOSZORKÁNYMESTERI CÉH

Szimbólumuk egy kaotikus jel.

A város legsötétebb zugaiban rejtőznek ezek a démonokkal paktáló, vérrel és lelkekkel üzérkedő boszorkánymesterek, akik időnként még önmagukat is elpusztítanak riválisaik titkainak megszerzéséért. Vezetőjük egy titokzatos, ezüstmaszkos férfi.

[A céh Síktépő boszorkánymestereket és harcos, orvgyilkos és felderítő fejedelmeket képez.]

FELRUS MAGISZTER

A város szélén, az erdőben él magányos házában az öreg varázsló, *Renal Felrus*, akinek elméjét erősen megkoptatta már az idő, s egyszerre legfeljebb két-három tanítványt fogad maga mellé. Bár a mágia titkait jól ismeri, kiállhatatlan vénembernek tartják, és a Városi Tanács sem nézi jó szemmel működését.

[A mágiszter általános varázslókat tanít.]

ERDŐPILLE HERCEGSÉG

A város menti erdőben élő apró, szárnyas lények bonyolult társadalmát egy mindenható királynő fogja össze, aki igyekszik fenntartani a békét népe és a Nagyok között, bármi történjék is. Az erdőpillék komiszkodásra hajlamos, csintalan, ravasz és mágiával átjárt lények, akik büszkék sajátos kultúrájukra, de rémesen kíváncsiak. A nép vezetője Őméltósága *III. Ragyogó Prea királynő*.

[Az erdőpille nép tagjai erdőpille harcosok, nemesek, dalnokok és felderítők lehetnek.]