

ÚT AZ EMLÉKEK VÖLGYÉBEN

A Vándorkrónikák tábor versenymodulja

ÍRTA: Gulandro
HELYSZÍN: Dél-Ynev, Új-Pyarron
IDŐPONT: P.sz. 3704.



Vándor Krónikák Tábor 2007. augusztus 22-26.
Elveszett Mesék Társasága 2006.



<http://www.kronikak.hu>
info@kronikak.hu

*Kovács Krisztiánnak,
„He who stands with me shall be my borther.”*

Líthas Kalandmester,

a most következő kaland a **Vándor Krónikák tábor** sorozat nyitókalandjának lett szánva. Ez alkalommal **Pyarron**, az ismert kulturális világ vallási és eszmei központja lesz kalandjaink kiinduló pontja és helyszíne is. Ez a sokat megélt, mégis Ynev világán fiatalnak számító államalakulat és városóriás az, amiről a legtöbb szó esik borgőzös fogadók pinchehidegében vagy bársonnyal burkolt lokálok ébenfa asztalai felett mégis igen kevés alkalommal nyerhettünk bepillantást életébe és többek között e hiány pótlása a célunk.

Más részről pedig egy olyan történetet szeretnénk elmesélni ami nem új keletű és még csak nem is olyan ősi mint azt hinnénk. A Dúlás idejéig visszanyúló bosszúvágy és gyűlölet meséjének tolmácsolása olyan feladat ami nem egy dalnok és mesterbárd húrjairól elcsalja a hangot és képtelenné válik rá. Mi magunk is egy ritka szerencse vagy éppen szerencsétlenség révén ismerkedtünk meg ezzel a történettel amely egy balsorsú csapatról szól éppúgy mint egy szerelmét veszett nemesről, egy halhatatlan gonoszról és Új-Pyarron falaiba ágyazott néma bűnökről szólnak.

Ezt a történetet is, mint oly sokat, Torozon tavernájában hallottuk meg nem is akármilyen formában. Az ütött kopott emelvényre fellépő dalnok szemében lángoló különös fények vettek csak rá minket, hogy meghallgassuk különös történetét a hitszegés és árusítás eme formában való manifesztációjáról ami közvetetten az általunk csak legendáriumokból ismert Pyarron pusztulását vonta maga után.

A dalnok lantjátékából előugró férfiak és nők, akik az Örök Város fiai és lányai voltak egykor nem heroikus vagy eposzi magasból lenéző félisteneknek, hanem hús vér embereknek látszottak, gyengeségeikkel és félelmeikkel egyetemben. Ezért is tűnhetett talán mégoly borzalmasnak mindaz amit ezen hozzánk hasonló érzésekkel bíró harcosok ilyen sorsfordító szereppel bírtak önnön tudtukon kívül. A ballada tolmácsolása olyan mély hatást tett ránk, hogy még órákkal később is eszünkben járt mikor Erion macskaköves utcáit róttuk és eldöntöttük, hogy ezt a történetet másokkal is megosztjuk, mert érdemes rá, hogy emlékezetünkben őrizzük tovább. Így született meg ez a kaland...

Később kiderült, hogy Torozon tavernáját lerohanták Krad lovagjai, mert egy ügynökük jelentése szerint Dequator Marses is ott volt aznap este. A fogadós előbb erőszakos majd engedékenyebb módon adta tudtukra, hogy ő nem tud ilyen vendégről, de azért a jó lovagok átkutatták a házat pincétől padlásig. Mindezt csak azért tesszük hozzá, mert ha így is volt, sajnos mi nem láttuk a híres dalnokot, pedig igen szívesen elhallgattunk volna tőle néhány sötétebb tónusú történetet. Így van ez...

Ezúton szeretnénk köszönetet mondani a LIVE részért és a logo megrajzolásáért **A'fradnak**, a közös gondolatokért **Trollnak** és a felhasznált versrészletekért a '95-ös Rúna tábor **Rowoni Dartoniták** csapatának.

Minden kalandmesternek jó mesélést és minden játékosnak jó szórakozást kívánunk!

Szilágyi „Amund” János

Kastélyok, asszonyok, lovagok

...persze, hogy mindenki ismerte a Völgyet...

„Melegen és biztatóan süt le a ott nap a sűrű erdőre. Kastélyok, nyári lakok fogadók tömkelegét világítva meg. Ha madártávrról nézed, drága barátom, láthatod, hogy nemcsak ebből áll. Hatalmas területén fut a Dorlan folyó egy mellékága, erdők, hívogató tisztások várják az odatévedő kalandorokat.

De mondd meg bajtárs ezen az óriási területen nincsen vajon olyan rész amit már ne ismerne a mai kor embere, amit elfelejtettek? Tudnod kell, senki sem ismeri az összes ösvényt, összes csapást úgy, mint én! De egyet mondhatok, igazán különleges az egyik út, már ha hiszel egy ilyen magamfajta, szegény igrícnek.”

Ezzel emberünk hatalmas csattanással ledőlt székéről az asztal alá. Igen vándor, ahol hallhatsz ilyenféle érdekes és mákonyos tekintetű embereket az a Fogadó az Emlékek Völgyében, Pyarron keleti részében a Kismedve tér utolsó csücskében található.

Kívülről nem éppen a legszebb, mai nemeseknek való szálláshely. A stílusát tekintve inkább az előző évek nyomait viselte magán, kevesebb díszel és faragvánnyal. A masszívágáról elég annyi, hogy törpék építették, méghozzá úgy, hogy a saját, durvább iszogatásaik után is álljon még az épület. Fogadónője és egyben tulajdonosa a gyönyörű és megközelíthetetlen Alime, aki a távoli sivatagból érkezett a városba évekkorábban. Hihetetlenül karcsú testét és barna bőrét egy lenge, hálószerű ruhával takarja csak a vizslató szemek elől. Tudom, hogy mire gondolsz. Kevesen jutnak közelebb Alimehoz a testőreinel és azok, az igen kevesek, általában a leghírhedtebb szerencsevadászok kell, hogy legyenek. Más nem élne túl azt, amit ettől a nőtől kapnak, úgy mondják.

Ha betérsz a fogadóba hamarosan magad is érzed majd a füstölők és gyertyák bódító hatását, sokan a visszatérő vendég az Emlékek Völgyében. Hamar megkedveled majd a fogadó érces hangú lantosát, akinek nevét és származását senki sem ismeri, mondják még Alime sem. De ez ne zavarjon, különösen rezgő yllanori stílusa hamar feledteti majd ezt a hiányát, öltözködése azonban elűt a vad déli országától, így hiába hinnéd magad okosabbnak a száz csata dalai után. Ezen dalokban a hazájuktól távol elesett hősi lovagok valóságghú előadása a mindig komolykodó Alimet is meglágyítja olykor.

Én mondom, barátom, láttam a nő és a dalnok között valamit, vagy csak olyat ami volt, de amikor találkozik a szemük akkor olyan azonosság van közöttük, hogy az hátborzongató. Sokszor még én magam is megkönnyeztem szomorúbb történeteit asztalomnál ülve, borozgatva.

Az egymásba ölelő fák között neszező fénysugarak két lovas alakot világítottak meg az ösvényen poroszkálva. Az öreg tölgyek között haladó vándorok egy gyomokkal felvert úton haladtak, körülöttük az erdő és a természet volt az úr. Azonban a lovak patái alól fel-felfénylő márványlapok mutatták, hogy ez nem mindig volt így.

Egy nagyobb nyiladékon vágta át, mikor meglátták az alattuk elterülő völgy egyik kastélyának tornyait. A lovas a kísérője felé fordul, az őszes hajú hegyi vezető bólint, eddig volt fizetve a kalauzolása. Búcsújuk gyors és néma, az öreg megfordítja a lovát és az ösvényen visszafelé poroszkál már mikor a lovas vékonyába vágja lovát. Tudja, hogy közeledik már a végcéljához, ilyen távolságból már vezetőre sem lesz szüksége. Lovát lefelé irányítja a széllal sugdolózó fák közé. Hamarosan kiér a fák takarásából és szeme elé tárul a hatalmas méretével a kastély romos, elhagyatott de mégis robusztus alakja. Bejáratát hatalmas, kettős vaskapu zárna el, ha nem hiányozna egyik szárnya. A lovas egy kiáltással vágta gyorsítja lovát és szabad kezével megoldja kétélű pengéjét tartó szíjait. A kastélyt körülvevő illúzió valóságzilánkokra törik körülötte és felfedve ezzel a kastély igazi arcát.

„A városból táplálkozó lángok tükröződtek az utolsó megmaradt uwelita helyőrség kapitányának, Trighur el Travum kék szemében. A éjszínű krániak serege és kísérő nomádjaik csapata borzalmas erővel zúdult végig az utcákon. Trighur megfordult, kísértetiesen halovány arcán harag és elszántság látszott. Előtte a megmaradt védők sorakoztak fel, arcukról ugyanaz a mogorva beletörődés látszott mint parancsnokukén. Elvágva a fellegvártól és a külső kapuktól senkire sem számíhattak rajta kívül. A harc öldöklő volt, ahogyan ékben harcolva átszakították a nomádok sorait, de a kráni lándzsásokon megtört a lendületük. Utoljára Trighur esett el, aki még akkor is hitt a beígért mágikus segítségben...”

- részletek a Dorlan folyó menti Uwel szerzetesek legendáriumból

Háttér és az előzmények

„Pyarron nem csupán a város, mely elpusztítható hanem eszme, mely ott ragyog mindannyiunkban, s ha egy is életben marad közülünk, Pyarron tovább él...” – részlet egy Krad lovag naplójából

A Dúlás viszontagságai között:

Pyarron a saját maga által írt időszámítása szerint 3676-ban elpusztult. Ez azonban nem csupán egy kráni hadicselnek vagy ügynökeik körmönfonságának volt köszönhető. P.sz. 3674-ben az Örök Város egyesített seregei a nomádjárás ijedelmére Ynev szerte hadba szólították hithű pyarronitáikat és szövetségeseiket azzal a céllal, hogy a milliós nomádsereget egy csapással szétzúzhassák vagy legalábbis menekülésre készíthessék. Ahogyan a névtelen Krad lovag beszámolóiból is kiderül, észak lobogói közül is sokan (Erigow, Eren, Ilanor, Tiadlan) képviselték magukat éppúgy, mint a déli szövetségesek (Yllinor, Három Pajzs, Hatváros). Ez a pyar történelemben sosem látott hatalmas sereg valóban megtörte a Nagy Kán hódító vonulását és egészen a déli sztyeppékig üldözte lassan apadó seregét.

A fordulópont azonban derékbe törte ezt a váratlan hadiszerencsét és a Fekete Határból előzúdoló kráni seregek ellenállás nélkül törtek és fosztogattak el Pyarron falaiig. Annak ellenére, hogy a seregek mind éppen a déli sztyeppéken küzdöttek a hazai terepen lévő nomádokkal még így is képesek voltak feltartani valameddig a Dúlás valódi seregét. Amint a katasztrófa híre elérte az egyesített seregeket kitört a káosz és tovább zilálta ezzel az amúgyis gyenge lábakon álló szövetségeket. Két sereg rendezetten igyekszik a Szent Város segítségére sietni azonban rohanásukban és a felfoghatatlan ork túlerővel szemben felmorzsolódnak és kisebb csapatokra szakadnak szét parancsnoklás és vezetés nélkül. Ezen seregek széthullásával kezdődött meg az a történet mely *'coup de grace'*, eldöntötte a háború sorsát.

Két fiatal tiszt, Leon Belmont és **Mathias Cronqvist** eme zivataros időkben kötött barátságot a Dorlan menti ütközetben, ahol a szövetségesek meghátrálásra kényszerítették a Kánt. A város ostromának hírére elsőként kaptak lóra egységükkel és vágóztak vissza a pyar területekre. Azonban mindaz ami ott várta őket arcul csapással ért fel a számukra: a vidék kiégett és letarolva fogadta őket, ugyanaz, amelyen nemrég még győztesen vonultak végig, boldogságtól ittasulva úzva az ellenséget. A két barát egysége belerohant egy nagyszámú portyázó ork csapatba és az öldöklő küzdelemből egyedül Mathias és Leon került ki élve. A tűzben edzett férfiak immár magukban vágóztak tovább Pyarron falai alá, ahol szembesültek a Szent Várost ostromló erők nagy számával.

Ez azonban mindkettejükből más és más érzelmet váltott ki. Leon olthatatlan gyűlöletet érzett és tehetetlenséget, hogy a Gonosz erők azt a várost és azt az eszmét pusztítják el szeme láttára amire lovagként felesküdt. Mathias azonban csatamágusként felmérte, hogy Krán milyen hatalmat képvisel, hogy erőfeszítés nélkül sodorta el ellenségeit és annak fővárosát, mely az ő otthona is



volt. Sokkolva a látottaktól mindketten visszatértek otthonukba, Leon a part felé, Mathias a Dorlan völgye felé indult. Itt újabb csapás várta őt, mert otthonát, a Kastélyok Völgyének más házaihoz hasonlóan feldúlva találta és családját, kedvesét, gyermekét meggyilkolták és a gyilkosuk még ott volt...

Egy vámpírúr, ösöreg lény ébredt fel a pusztításra és egykori domíniumát, a Kastélyok völgyét ismét a magáénak akarja tudni. Azonban nem számolt a harcokból visszatért mágussal: Mathias ahelyett, hogy tehetetlenül várta volna meg amíg a lény megöli őt párbajra hívta ki a vámpír legnagyobb megdöbbenésére. Küzdelmük órákon keresztül tartott, a tűzben edzett harcos és a halhatatlan lény harca hatalmas sebeket téptek a völgybe miközben a hegyeken túl is gigászi harcok folytak. Úgy tűnt azonban, hogy a halandó dühe sem képes felülkerekedni a halhatatlanton, sem annak hatalma a varázslón, Mathias végső elhatározásra jutott. Kétségtelen, ha addig nem látta volna az általa ismert világ pusztulását és szereteteinek megcsónkított holttesteit nem vállalkozott volna arra amivel a végső mágikus csapása járt. A vámpír tudatát és lelkét is magához forrasztotta, testét pedig lélek híján dezintegrálta. Ilyen módon megkapta a több száz éves lény tudatának egy részét és hatalmának nagyobbik részét is, mindazt ami megmaradt a valaha nemes és halhatatlan lényből famulussá alázta maga mellé. Ez a mágikus procedúra azonban nem véletlenül volt tiltott és rettegett mágiája Mathias egykori rendjének: lelke véglegesen eltorzult és az örület vette át a helyét minden emberinek.



Leon Belmont, eközben elkeseredetten kereste az utat keresztül a megszállt Pyarronon. Az istenek segédelmével átvágott a város lángokban álló utcáin, hol itt, hol ott segítette kardjának erejével a maroknyi elszigetelt utcai gerillákat harcaikban, de lassan minden kisebb gócpontot felmorzsolnak az orkok harci áfiumokkal felerősített és elállatiasodott csapatai. Végül a megszállt városból kimenekülő Leon elérte családi fészükét, azonban házukat üresen találta. Mathias várta őt és barátságosan üdvözölte azzal, hogy Pyarron végképp elesett és ha van esze, akkor az ifjú Belmont is a győztesek oldalára áll. Ezt ő baráti felajánlásnak szánja, és csak a döntést megkönnyítendő rabolta el harcostársa kedvesét. Belmont azonban nem áll kötélnek és gyűlölettel telve támad barátjára, hogy az árulja el hol van a kedvese. Mathias újonnan nyert hatalmával kacagva legyőzi Belmontot és ráomlasztja nemesi udvarházukat. Leon azonban túléli és a Kastélyok völgye felé indult. Útközben szembetalálkozik Kyel paplovagjaival és segítségüket kéri abban, hogy a krániak oldalára állt 'szörny-mágust' legyőzze. Azok azonban megtagadják ezt és Leont szólítják fel mint a kettős kör hívét, hogy kardjával

csatlakozzon hozzájuk és mentse fel a Fellegvár erődjét. Leon ezt megtagadja és dühében a lovagok felé hajítja kardját, ezzel feloldva magát lovagi esküje alól. Fegyvertelenül lovagol be a Dorlan völgyébe, csupán egy lóra kötött korbáccsal, hogy megküzdjön a barátból lett ellenséggel, és hogy kedvesét megmentse azonban elkésett. A völgyben álló kastély halálos csapdának bizonyult és miután végzett Mathias famulusával, akinek csupán halhatatlansága maradt meg a mágussal folytatott küzdelem után rátalál kedvesére, akit a vámpír csókjával

már átváltoztatott. Miután a lányt saját kérésére megölte véréből és Mathias tekercei között lelt alkímista formulákkal megalkotja a „*Vámpírólt*”, alkalmi fegyveréből, a korbácsból és a máguskeresésére indul.

Mathias ezenközben már megalkudott a krániak vezetőivel, személyesen a Tizenhármak oldalán indulnak a Fellegvár elleni utolsó ostromra és részt vesz a Próféta meggyilkolásában is. Ezután a megállapodás szerint minden vagyonával, amit addig élőhalott szolgálai segítségével elhozott a Kastélyok völgyéből, Pyarron lángoló kikötőjében készül hajóra szállni, hogy új hazájába induljon. Leon ekkor éri utol és a Gömbszentély zuhanásának fényénél a két egykor volt barát halálos párviadalt vív melynek végén Cronqvist egykori ura alulmarad. Leon ismét a város felé indul, hogy segítsen a túlélőknek az életükért folytatott harcban.

Gerillaharcaik eltartanak ameddig Nogren Preadermon felmentő seregei megérkeznek Pyarron falai alá. Az üszkös romok közül előlépő Leon már nem hasonlít arra az ifjúra aki Pyarron győzelemre ítélt seregeivel indult el egykoron a nomádok ellen. Érdemeiért Új-Pyarron atyái nagy megbecsülésben tartják és sokáig a pyar sereg magas beosztású személy lett, amíg vissza nem vonult az állományból pyarroni kastélyába új, fiatal feleségével akitől leánya született, Elsbeth. Az ifjú leány fogékonynak látszott a mágia iránt ezért gazdag szülei egy magán-varázsló iskolába küldték el tanulni ami a patinás hírű Kastélyok Völgyében állt...

Azonban a történet ezzel korántsem ért véget. Bár Mathiast legyőzték, a hatalom amelyet a vámpír úrtól orozott el hajdanán nem engedte lelkét elhagyni földi porhüvelyét. Famulusa, aki új urát tisztelte a nagy erejű mágusban a végzetes csata után titokban visszaszállította Mathiast a Dorlan völgyében lévő kastélyába. Itt egy föld alatti kamrába helyezte el és meglévő mágikus hatalmával egy olyan stázisban tartotta melynek megszűnésével ura olyan testben térhet majd vissza, amelyet megérdemel (vámpírként). Mivel ereje töredéke sem volt immár, ezért a varázslat önmagát táplálja éveken keresztül így ez a folyamat hosszú időre rejtve maradhatott minden kíváncsi szem számára és napjainkban, P.sz. 3700-as években, érkezik el a kiteljesedéséhez.

Ezt az időt **Zead**, a halhatatlan arra használta fel, hogy ura egykori kastélyát annak megmaradt befolyásával újjáépítette és egy, magas rangú fiatal nemesek számára elérhető varázslóiskolává fejlesztette. Oktatókat hívott a távoli Hergolból éppúgy, mint a baráti kapcsolatok ápolására a Fehér Páholyból. Önmagukat a godoni mágia ösvényének tanítóiként hirdette, mely Mathias egykori kódexeiben talált mágikus formuláknak megfeleltek. Az iskola kiemelkedő sikereket ért el a felvirágzó Új-Pyarron nemesei körében és mindazok, akik nem nyertek belépést a „titkolózó vénemberek” iskolájába (Fehér Páholy) vagy elitebb elbánásra vágytak a Dorlan völgyében megbúvó varázslóiskola falai között találták meg a kívánt tudást.

Ezt azonban a Fehér Páholy nem vette jó néven és lépten nyomon revizorokat küldött Zead nyakára. Ő azonban különlegesen magas diplomáciáról tett tanúbizonyságot mikoris ezeket megelégtelve felajánlotta a Fehér Páholynek, hogy iskolájukat az ő fennhatósága alá



helyezi. Elérte ezzel azt, hogy bár megnőtt a pyar mágusok számára iskolája falai között, de ezzel egy időben megszűnt az állandó gyanúsítgatás és bizalmatlanság is intézményéve szemben.

Látszólag Zead háttérbe szorult ugyan, de valójában immár minden hatalmát ura koporsójának védelmére tudta fordítani. Érezte, hogy az évek múlásával ura hatalma kezdi elérni teljességét ezért mozgásba lendült ő maga is: a Fekete Rendek beli kapcsolataitól boszorkánymestereket és ranagol-papokat kért és biztosította azok útját a kastélyig. Szerencséjére a mágus ébredése nyárközép időszakára volt várható, így még kevesebb varázsló és diák tartózkodik majd az épületben. Terveibe azonban homokszem került.

A sors furcsa fintora, hogy ezen intézmény tanulója lett Elsbeth Belmont és még a tanév folyamán megérezte az éledő vámpír jelenlétét. Tanulótársai ebből annyit vettek észre, hogy a szokásosnál is többet foglalkozik a könyvtár könyveivel és keresi különös érzéseire a választ. Valójában, Leon egykori kedvesének kiontott vérével megpecsételt alkimista mágia egyesült a Belmont család vérével és így váltak érzékenyvé a gonosz erőkkel szemben. A fiatal lány rájött milyen erő munkálkodik az iskola kövei alatt, de félelmeit nem merte mással megosztani mint az igazgatóval, Magistratus Zeaddal. Zead kétségbeesett, hogy terveit ideje korán, ilyen közel a céltól leleplezhetik és a lányt a kastély mágikus börtöneinek egyikébe zárta. Helyette pedig egy átformázott gólemet küldött a Belmont birtokra. Tisztában volt vele, hogy ez csak egy átmeneti megoldás lehet, de hitte, hogy erre a rövid időre elegendő lesz. Zead azonban nem tudott a Belmontot és Cronqvistet összekötő kapcsolatról. Az idős Belmont hamar rájött a cserére ám tisztában volt vele, hogy hajlott korára képtelen lenne ismét mágusokkal szembeszállni, ezért inkább egy levelet címzett meg egykori beosztottja számára és reménykedett Krad kegyelmében.

A **kalandozók** ezen a ponton kapcsolódhatnak a történetbe. Fontos lehet az, hogy minden játékosnak és csapatnak olyan motivációt adjunk amellyel e történet szálainak felgöngyölítését fontosnak tartják. Egy-egy előtörténetbe való beavatkozás Ó-Pyarroni vagy Shadoni családfával vagy akár renegeát krániak klánjának Dúláshoz való kötése is sok olyan szálát szülhet amik motiválhatják a játékosokat.

Északiak számára lehet nehézkes, őket akár Pyarron kegyeit kereső diplomatáknak is be lehet mesélni a távoli Erigowból vagy szélsőségesebb esetben Toronból is. Gorviki csapatok vagy karakterek okosabb ha shadoninak adják ki magukat, származásuk pusztá ténye elegendővé teheti halálukat.

Hasonlóképpen kráni karakterekhez, akiknél hatványozottan fontos a körültekintés és ennek megfelelően, hogy jó okuk legyen Pyarroni látogatásukkal kockáztatni (pl. a halál harmadik sólyommadara a dzsad bankház széfjében).

Érdeemes a modul különböző mellékszálait elolvasva beleilleszteni őket a legmegfelelőbb módon a kalandba, alkalmazva a három kisebb kalandzilánkot is.

Az érkezésük a nagy pyar kikötőtől akár a déli futárállomások bármelyikén megörlénhet és érdemes foglalkozni a kérdéssel, remélhetőleg az előtörténetből kiderül vagy kideríthető lesz.



Rowoni Dartoniták: Pyarron pusztulása

Lásd, halandó, minden mulandó ezen a világon,
A szikrázó nyár, a virágzó természet,
Mert elég, ha zord fagy söpör át a tájon,
S mindent magával ragad az enyészet...

Hány birodalom hódolt Kyel hatalmának?
S tűnt el nyomtalanul az idő viharában?
De egy város, kinek csodájára jártak,
Évezredekig állt büszkén egymagában!

Óh, Pyarron! Láttad a világ csodálatát,
Kecsesívű tornyaid az égbe nyúltak,
S fellegetemplomod csillámfalain át
A földre holdezüst-darabok hulltak.

De jaj! A gonoszság megirigyelte
Mindazt a jót, mit a büszke város kapott,
S ármányt, szenvedést, halált követelve
A tündöklés helyett pusztulást hozott.

Hatalmas seregeket felállítva
Közeledett az öldöklő, dúló had,
Egyetlen célját véres zászlókra írva:
„Eltörölni mindazt, mi nemes és szabad!”

Híába volt a sok neves hős halála,
A kráni hordák ellen mit sem tehettek.
Vérszomjas orkok jöttek milliószámra,
S hamu és füst lepett be földet és eget.

Óh jaj, Pyarron, hanyatlásod gyors volt,
Mint ahogy csodás volt létezésed,
Hát az istenek akarták, vagy a sötét pokol,
Hogy egy értelmetlen háború okozza vesztedet?

Lásd, halandó, minden mulandó ezen a világon,
A szikrázó nyár, a virágzó természet,
Mert elég, ha zord fagy söpör át a tájon,
S mindent magával ragad az enyészet...

A kaland cselekménye vázlatosan

I. Fejezet: Pyarron

1. rész: A fehér tornyok lábainál...

’A’ kalandszilánk (gonosz csapatok): Dzsad bankház pánccélterme

- behatolás pillanatait elmesélve
- örök állapotától függően támadnak
- aranyrácsok csapdájában

’B’ kalandszilánk (semleges csapatok): Tarrai kocsisok

- alkonyidő, fogadókeresés, lámpagyújtás
- vágató kocsi, lovasok
- íjászok a tetőn ☺ nyílzápor

’C’ kalandszilánk (jó csapatok): Hagyományok őrizői

- rendük vagy klánjuk megbízása
- lokál szórakozóhely (mesélő improvizálása)
- egy kisebb démon megregulázása

2. rész: Szürke sziklák ismerős ölelése

- látogatás a városőrségnél
- találkozás Iwossa gárdaparancsnokkal
- elfüggönyözött Belmont hintóban való utazás
- találkozás az idős Leonnal a Belmont birtokon

3. rész: Kéken égő napok Pyarronban

- nyomozás a városban és felkészülés az útra

II. Fejezet: Út a Kastélyok Völgyébe (!LIVE!)

III. Fejezet: A Kastélyok Völgye...

- út a kastélyok között a fogadóig
- első csata: az Örök Éjszaka erdejében
- második csata: a kastély kertjének sövénylabirintusában
- harmadik csata: a kastély interiőr része három idősíkban
- finálé: küzdelem Zeaddal
- Cronqvist „visszatérése”

„Pyarron büszke nemessége – a kilencszázöt ösi család és a főpapi dinasztiák – nem nyugodtak bele Pyarron pusztulásába. Nem mutattak hajlandóságot sem a pyarronitákhoz hasonló önmarcangolásra, sem a belenyugváásra. Vallják, Pyarron nem város, hanem eszme, melynek tovább kell élnie, és tovább is él. Ó-Pyarron nem volt más, mint az eszmének állított emlékmű, mely, ha leromboltatott, hát újra emeltetik. Másfél évtizedes előkészítő munka után hozzáláttak Új-Pyarron városának megépítéséhez, a mediterrán éghajlatú Predoc tőszomszédságában, a Gályák Tengerének partján. A folyó, mely az új várost felezi, azonos azzal, amely az Ó-Pyarront is átszelte egykor.

Az építkezés a mai napig folyik, s Pyarron varázslói és mágusai is kiveszik belőle a részüket. A városban minden épületet egységes stílusban, a környező hegyekben bányászott különleges kőből, a helybeliek által fehér gránitnak nevezett peridanból emelnek. A deltavidék kanyonjainak mélyén csillanó folyóágak, a fák és bokrok zöldellő foltjai, a szirtek fokain gyöngyházfehéren ragyogó épületek festői látványt kínálnak a környező dombhátról letekintő látogatóknak.

Új-Pyarron – lakói egyszerűen csak Pyarronnak nevezik – örökölte elődje szellemi és kulturális nagyságát. Újból, még pompásabb, még terjedelmesebb formában felépítette a Nagyvilág Bibliotékát, az Egyetemvárost, a Kapuk terét, de még a Fellegvár és az Istenek Hegye megfelelőjét is. Legnevezetesebb jelképe mégis a Tútorony, a Fehér Páholy mágusainak lakhelye. A város már négy esztendő múltán is hatalmasabb, mint Ó-Pyarron volt valaha is; erdők érintetlenül hagyott részletei, parkok, rendezett kertek tagolják. Mondják, nincs még egy város a világon, mely határain belül ennyi növényvel büszkélkedhet. Az utakat, tereket, a város belterületein kígyózó ösvényeket szökőkutak, szobrok ékesítik; az égetőrő szirtek között, az ezer ágra szakadt Dorlan vize felett díszes hidak ívelnek át.

Új-Pyarronban majd' mindent megvásárolhat és megtanulhat az utazó. Többen közülük évekre, évtizedekre itt maradnak, hogy a méltán világhíres Pyarroni Egyetemvárosban tanulhassanak, s a diákévek múltával gyakran a végleges letelepedés mellett döntenek. Majd' minden tudományt oktatnak itt, a mágiától a mechanikáig, a haditudományoktól a művészetekig. Minden jelentős pyarroni hitű lovagrend fenntart a városban legalább egy rendházat, s ezek legtöbbjében kiképzés is folyik; a legnagyobb tekintélynek azonban az Aranykör és az Oroszlán lovagrendek örvendenek.

A távoli Lar-dor harcász- és varázslóiskoláinak a növendékei is gyakran a városban laknak, hiszen a Kapukon át bármikor visszatérhetnek mestereikhez.

Új-Pyarron minden tekintetben méltó nagy elődje örökségéhez. Államszervezete teokrácia. A legfelső hatalmat a különböző istenek főpapjainak tanácsa, a Papi Szék birtokolja, és Dreina papi rendje gyakorolja. Hivatalos nyelve a pyarroni legtisztábban beszélt változata.

A pyarroniak magas, szalmaszőke hajú, fehér bőrű emberek. Vonásaik nemesek, arcélük finoman metszett, szemük világos. Szerfelett műveltek, és erre meglehetősen büszkék is.

Mivel a vidék éghajlata kellemes, az itt lakók nem hordanak súlyos bársonyból, brokátból készült ruhakölteményeket. A selymet – különösen a finom, lágy selymet – részesítik előnyben. Lenge, fehér inget szabnak belőle, s hasonlóképp szellős pantallót. A derekukra – praktikus okból – széles bőrvet csatolnak: ebbe dugják törüket, erre kötik kardjuk hüvelyét. A nők gyakorlatilag csak kebleiket takarják el, rafinált szabású, parányi ruhadarabokkal, s ha feltámad a tenger felől a hűs szellő, selyem kabátkába burkolóznak. Szoknyát nemigen hordanak, inkább zavarbaejtően lágy selyemből készült, szélesszárú sejtelemes szoknyanadrágot. A színek közül a fehér hódít, de évszaktól és divattól függően szerephez jut a világos- és mélykék, sőt, olykor még a fekete is. A zárkózottabb természetű pyarroni férfiak kedvenc színe a méregzöld. Pyarronban – tán mondanunk sem kell – annyi az utazó, hogy lakói nem ütköznek meg a legszokatlanabb öltözékeken sem.

Az árak magasak, a kínálatra azonban senkinek nem lehet panasza.

Pyarronban hivatalosan lovagnak, harcosnak, papnak, paplovagnak lehet tanulni, de akadnak itt magányos mesterek, apró iskolák is, ahol gladiátorok, boszorkányok, bárdok, kard- és harcművészek oktatják tudományukat. A város vezetése rossz szemmel nézi a titokban tevékenykedő – de tevékenykedő – tolvaj-, fejjadász- és boszorkánymester-klánokat. Tűzvarázslónak Pyarronban sem lehet tanulni.

A közbiztonság kivételesen jó; a törvények szigorúak, már-már kegyetlenek; a város hatékony eszközökkel bír betartatásukra.

Hitéletében a pyarroni vallás eredeti, újabban selmovitának nevezett irányzata az uralkodó. Minden istennek külön papjai vannak. A városban számlálhatatlanul sok templom akad, túlnyomórészt pyarroni hitűek. Eldugott zugokban, mellékutcákban azonban más, a Pyarroni Paktumot betartó vallás szentélyeire is ráakadhat a látogató.”

- Igrain Reval: Geofrámia (részlet)

I. Fejezet: Pyarron

1. rész: A fehér tornyok lábainál

Ahogy az előbbi revali leírásból kiderült pyarron egy olyan világváros, amelyben utazók, vándorok, urambocsá’: kalandozók járnak igen nagy számban és gyakorisággal. Az, hogy hogyan kerüljenek a játékosok az Örök Városba teljes egészében a kalandmesterükre van bízva...azaz mégsem teljes egészében. Pyarroni kalandozásaik igen szerteágazóak lehetnek, hiszen maga a város is óriási, illetve a játékosok fantáziája is kikeléphet a jó előre eltervezett és gondos munkával kivájt mederből. Igyekszünk olyan alternatívákat adni a mesélő kezébe amellyel hitelesen mutathatja be ennek a gazdag érzésekkel telt városnak fehéren szikrázó tereit és árnyat adó lugasait.



Kalandjaik felcsapásaként érdemes már a bemesélés kezdetén az **Emlékek Völgyeként** elhíresült fogadóhoz vezetni őket, mely egy kisebb, félreesőbb utca végén húzódik meg, épp hallótávolságon kívül az örökké zsvivajgó piactértől és főúttól. A fogadóhoz akárki el irányíthatja őket, aki a közelben jár, mindenki tudja hová érdemes menni vagy éppen hová nem, ha úgy hozza a sors. A különös reputációjú lokál kívül esik a városi őrség ezen negyedére kirendelt őrzőjainak útjából, rossznyelvek szerint direkt. A **Kyel égbe nyújtott ökle őrség** inkább megszokásból kerül el a város egyik nagyobb parkjának peremére épült vendégvárót.

A **Völgy**, ahogyan a patriotikusabbak ismerik, egy bizonyos *Alime Heyu* nevű dzsad hölgyemény tulajdonában van, akinek rettegett híre van a helyi alvilág körében, mint kardtáncosnő, ezért sokan keresik a fogadó békéjét azok, akik sem a városi rendfenntartók, sem a zsebmetszők társaságát nem állhatják. A három emeletes kő és fém épület egyike volt Új-Pyarron „elsőgenerációs” házainak, így ha stílusában vagy magasságában nem is, de eszmei többletével és szimbolikus értékével a negyed fontosabb pontjainak egyike. Fehér gránit kapuja feletti stilizált völgy rajzolata nem is, de a bentől kiáramló zene és ételillat hamar meggyözi a fáradt utazót az épület rendeltetéséről.

Belépve közvetlen kiszolgálást, kellemes ülőhelyeket, praktikus bokszoikat, különtermeket és az erigowihoz képest dupla árakat lelhetnek a vándorok, ami a költségek tekintetében szokványosnak számít ezen a vidéken. A *szürketekintetű bárd*, származására nézve éppúgy lehetne dwoon akár pyar, a dorlan völgyi csatát megjárt yllinori lovagok harcait énekli el estéről estére a déli sztyeppéken lezajló végső, halálos kimenetelű ütközetükig. A bárd fiatal suhancként egy yllinori íjászrezredhez csatlakozott és pyarronból a sztyeppéken keresztül, majd a menekülésben Yllinor határáig kísérte a megtépázott sereg maradványait. A sors fintora azonban, hogy végül egyedül ő érte el az életet jelentő kőfalakat míg a fősereget vezető íjások közül egy sem. Az ő emlékükre választotta ezt a hivatást és tanulta meg hazájuk nyelvén továbbadni mindazt, mit látott és tapasztalt, csupán a maga szerepét hagyva ki történeteiből.

Azonban mindezek után tárulhat fel számukra a Völgy valódi arca, mint a negyed Noir kegyhelyének kijáró áfium- és bódító szerek büntetlen alkalmazása és árusítása. Pihenésüket nem zavarja semmi sem hosszú útjuk után és mérsékelt tivornyjuk végeztével nyugodt álmokra térhetnek maguk is hiszen tudhatják ők is, hosszú út áll még előttük és az nem lesz egy egyszerű menet.

A történetbe való „bemesélésnek” három módját is választhatják:

'A' kalandszilánk (gonosz csapatok): Dzsad bankház kirablása

Amennyiben a csapat inkább halál és káosz jellemekkel operál (boszorkány, boszorkánymester), előtörténetükből inkább tűnik ki a fosztogató-rabló életmód (tolvaj, rablólovag) vagy egyértelműen gyűlölik a dzsadokat (gorvikiak, krániak) akkor az első kalandszilánk alapján kalandjaik egy dzsad bankház kirablásának szerencsétlenségre fordulásával veszi kezdetét. Eme küldetésre egy hosszabb bemesélés után kerülhet sor, amely magában foglalja a felbérlet és előkészítés részleteit is, ez időt adhat a mesélőnek is felmérnie a csapatát. A bankba való behatolás simán történik meg, nagyobb zaj és blamázs nélkül pánccélteremig nyomul a csapat (a külön mozgó játékosok pl. számszeríjász vagy külső varázslónak mesélhetsz külön) ahol egy dzsad logikai feladvány megfejtésével juthatnak tovább. A hatalmas aranyozott trezor ajtajába mágiával illetve kovácsmunkával egy verset róttak fel ékes közös nyelven melynek „versessége révén” csak az anyanyelvi szinten érthető meg teljesen, egyébként a mesélőre van bízva mennyire torzul a mondandó:

*Aranysárkány erdőt eszik,
Lángokat fúj, fényesedik,
S holtában megfeketedik.*

A megoldást ('parázs') elég tiszta pyar nyelven kiejteni fonetikusán, így akár a tanakodó játékosok hangjára is kinyílhat a pánccélterem (az itt dolgozó dzsadok nem beszélnek a pyart, számukra ez egy különös hangzású jelszó). Odabent láthatóak az abbit trezorok az aranyozott rácsokon túl, csak egy-



egy lakat áll már a gazdagság és a kalandozók útjába. Azonban a pánccélterem mágikus, amennyiben mindenki a falain belül van és senki az ajtó előtt lezuhan egy rács és gongszó harsan a círádás díszű falak között. Amennyiben a zárat buherálni kívánják és nem sikerül akkor a pánccélteremből kivezető falak helyükre csusszannak és a plafon magasából altató hatású légi méreget fúj a pánccélterem területére. Ezek után, amennyiben nincs különösebb ellenállás, a városi őrség celláiban ébrednek. Ha maradt odakünn még társuk akkor azt a lesben álló Kyel égbe nyújtott ökle mágusok teszik harcképtelenné. Ők azért álltak lesben mert fülest kaptak a ma esti akcióról, valaki bizony eladta a kalandozókat...

'B' kalandzilánk (semleges csapatok): Tarrai kocsisok

Abban az esetben ha a játékosok korántsem olyan vehemensek mint az 'A' ösvényen járók valamivel barátságosabb módszerekhez is folyamodhatnak. Ebbe a kategóriába olyan kalandorok tartozhatnak akik klán nélküliek, világcsavargó gladiátorok vagy csak nem vállalták el a gyanús megbízó bankházass munkáját.



Ők mivel igen korán érkeztek a Völgybe még talán tennének egy kisebb sétát a városban elalvás előtt, de az is lehet, hogy éppen a városba érkezésük után szembesülnek az eseménnyel. Pyarron egy rendezett város azonban a hét utolsó napja, kyr nyelven tarra, még az amúgy békés emberekből is kihozza az idegbajt, főleg ha kocsisok és főleg ha üldözik őket. A kalandozók egy elszabadult batárt vehetnek észre az utcán száguldani, amely elfüggönyözött ajtaján egy oroszlánfej nemesi címert visel és kocsisa erősen üti a lovakat. Mögöttük a korai napfényben látható, hogy három csontváz paripán lovagló élőhalott lovas üget. A park felé tart a kocsis, reméli ott lerázhatja üldözőit.

Az eset fontossága kimerül annyiban, hogy a városi őrség egy mágusa teleportál melléjük hamarosan és mint egyetlen szemtanúkat kéri őket, hogy a hamarosan érkező őrzárattal az Őrség irodájába menjenek amíg ő követi az örült kocsi támadást.

Amennyiben a kocsi védelménél döntenek kisebb csetepaté után leölhetik a semmivé foszló élőholt haramiákat és a kocsiból kilépő Leon Belmont gróf kíséretében a Belmont birtokra juthatnak kikerülve a kellemetlenkedést az Őrség tornyában.

'C' kalandzilánk (jó csapatok): Hagyományok őrizői

Azonban megeshet olyan pyar hitű és élet-rend elkötelezettségű csapat verődik össze a mindenkori Szent Városban hogy egyik kalandzilánk sem lenne elég lovagi hősiességük vagy szent elhatározottságuk, esetleg klánjukhoz fűződő hűségük kielégítésére. Erre az esetre egy „mennyei” megoldás kínálkozhat a következő bonyodalom megoldásában.

Az ifjonti hév által hajtott pyar nemesek egy kis csoportja, magukat „Hagyományörzőknek” nevezve tiltott tanulmányok megismerésének hódolnak fiatal lázadó módon. Ez mindaddig szertelen ifjonti lázadás csupán míg a nemesek egyikének nem kerül kezébe egy olyan kötet amellyel valódi gondot képesek okozni másoknak és önmaguknak is. Rendszeres szeánszaik helyszíne egy gömbépület a Vörös Rák fogadó tőszomszédságában egy igen forgalmas helyen így nem tűnik fel, ha valaki sötét csuklyásnak öltözve csapatostul sompolyg arra.

A nemesek szülei között lehet egy aggódó szülő akinek akár tudomása is lehet, hogy nemsokára valami komoly bajba kerül a fia/leánya és a kalandorokat klánjuk illetve rendjük a komoly befolyással bíró világi/egyházi személy gyermekének védelmezésére küldi ki, kiemelve a dolog diszkrét mivoltát. Az ügy azonban nem bizonyul egy unalmas semmittevésnek, ugyanis a fiatal „hagyományörzők” szerafista tekercek felolvasásával képesek lesznek egy kisebb erejű démon (pl. wirg) megidőzésére. Az erre a célra kibérelt kultúrház igen hamar válhat az ifjak kriptájává, ha a védelmükre kirendelt kalandozók nem lépnek színre időben és fékezik meg a saját életerejükből invokációkat felolvasó ifjakat. Az eset rendkívülisége révén hamarosan a Kyel égbe nyújtott ökleinek varázslójánál kell majd jelentést tenniük így kerülnek át a városőrség tornyába.

2. rész: Szürke sziklák ismerős ölelése

A városi őrség ezen negyedére kirendelt kisebb serege, a maga majdnem kétezer lélekszámával nem számít Pyarron legnagyobb őrállomásának, azonban teljesítményeikkel igen magas besorolást értek el az elmúlt években. Nem is lehet ez másként, hiszen a pár éve ezen őrség posztjáról nyugalomba vonult Leon Belmont olyan reputációt hagyott hátra az őt követő **Ron Iwossa** gárdaparancsnoknak ami jó előre kikövezte a gárda útját, így jóllehet sokan ma is inkább a passzív állományba került Belmont grófot tartják a Torony valódi urának.

Ehhez azonban hozzájárult az a tény, hogy a gárda nevét is maga Belmont adta, nem sokkal megalakulása után annak a kyel hitű lovagi rendháznak az utódjaként megnevezve a gárdát amely Pyarron ostromakor elsőként állt a várfalakra és a harcok végéig részt vett benne. Ez a gárda volt, a **Kyel égbe nyújtott ökle** melynek tagjai a világégéssel felérő ostromban kivétel nélkül elesettek és bár Leon Belmont is e rend felkent lovagja volt, kardjával egyetemben esküjét is feladta, ezzel mentve fel magát kötelességei alól. Emócionális okokból mégis ezt a nevet adta a gárdának és azok képzését is az egykori lovagképzés alapjaiból merítette.

A gárda főhadiszállása, a Torony, tulajdonképpen egy kisebb városrészt elkerítő erőd, amely a parancsoni utasításra elszeparálható a várostól, alaphelyzetben pedig a negyedből való ki- és beérkező forgalom elirányítására alkalmas épületegyüttes. A Torony valódi toronyrésze a börtön, ahová a kalandozók az 'A' küldetés során kerülhetnek a gárdához, más esetben a főépület hűvös márványcsarnokain keresztül.

A Gárda nagyon jól felszerelt: saját istállók és kávéház teszi lehetővé a várostól való függést és a fegyverraktár a többi gárdatesttől való nagyobb elkülönülést könnyíti meg. Saját



kovácsműhelyek és mesteremberek végzik a gárda körüli munkák nagy részét, csak különös esetben küldetnek a falakon túlra különleges élelmiszerekért vagy más ügyekben.

Az önállóság és biztonság jelképe a torony, melynek aljában helyezkednek el a cellák és a torony személyzetének szállásai, feljebb a tisztek és a gárdaparancsnok lakrésze míg a torony felső felét a gárda mágusainak alkimista műhelyei és személyes részei teszik ki. Mondják, nem ritka eset, hogy éjszakánként hatalmas nagy fémcsövet tolnak ki a varázslók a torony oldalán és üveges lencsékkel kémlelik az elérhetetlennek tetsző csillagok fényeit.

Így vagy úgy, de miután Iwossa gárdaparancsnok értesül a kalandozók érkezéséről személyesen kíván velük szót váltani amelyhez lakosztályába kéreti őket. Ron nem ostoba, egy tükörfal mögé kéreti a gárda fővarázslóját és így társalog a karakterekkel. Elmondja nekik, hogy manapság milyen nehéz is egy ilyen nagy várost megvédeni önmagától és sokszor úgy tűnik szívesebben jelentkeznek a fiatalok a másik oldal toborzó irodáiban mint náluk, talán jobb a zsold ott, de a koszt bizonyosan (teszi hozzá szellemesen). Ezért is, s mert nincsen sok választási lehetősége, a Belmont levél szerint elmondja nekik, hogy egy igen befolyásos ember számára kellene segítő kezet nyújtaniuk, aki nem lesz hálátlan (és adott esetben ő is kiadja azt, aki rács mögé juttatta őket).



Tisztelt Iwossa gárdaparancsnok úr,

egy igen kényes és személyes problémával kell, hogy önhöz forduljak. Tekintettel azon önzetlen szívességekre melyeket korábban tettünk önért feltételezem nem tagadja meg a segítséget egy fájdalomtól elvakult édesapától. Drága és egyetlen gyermekem, akit minden aranynál és majdhogynem városunka védelmező isteneknél is jobban szeretek nem került elő a tanéve letelte után. Amennyiben tudja, hogy milyen intézményre is gondolok beláthatja, hogy nem tehetem kockára személyes becsületem és családom jó hírét azzal hogy személyesen álljak ki az ügyben. Tudomásomra jutott, ismert és ismeretlen forrásokból egyaránt, hogy nem lenne példátlan és precedens nélküli az, hogy a városőrség vendégszeretetét, élvező ártatlanul vádolt (lehetőleg minél jobb családból való) személyek segítségét vegye igénybe a városi őrség egy-egy ilyen probléma helyrehozására és elsimítására. Amennyiben értjük egymást és hiszem, hogy éles látása ez ügyben sem hagyja cserben, kérem tegye meg a megfelelő lépéseket arra, hogy szigorúan a törvények betartásával, mindketten elérhessük amit szívünk óhajt.

*Tisztelettel:
Leon Belmont gróf*

U.i.: lehetőleg minél jobb családból való...

Amennyiben a kedélyes beszélgetés sem vérfürdőbe, sem varázslópárbajba nem torkollik a kalandozókat egy elfüggönyözött hintó várja a gárda tornyából való távozás után rajta a Belmont oroszlános címerrel és a kései órán a Belmont rezidenciára viszi őket vagy a

szállásukra, ahogyan kívánják. Innentől kezdve a Belmont hintó viszi őket ameddig nem találkoznak a gazdával, illetve ameddig nem utasítják a Bumó névre hallgató hevessegre hajlamos kocsiszt, hogy a birtokra vigye őket.

Ha a pyar férfiakra alkotott revali képet vesszük, akkor Belmont gróf színe a mély- és sötétzöld szín volt. Nem csupán azért mert a kovácsoltvas kapuzatán túli elvadult kert és a kúriára felfutott borostyán is ilyen színekben játszott, nem azért mert családi símerük a mélyzöldben szürke kontúrral ordító oroszlán volt hanem mert Belmont gróf csak és kizárólag sötétzöld hálóköntösben járkált a házában. Mikor a kalandozók találkoznak vele a birtokon, egy ötvenes éveiben járó, hosszú ősz hajú és őszszakállú urat találnak, aki vörösbort kortyol az interziás bútorok között. Könyvtárszobájában fogadja a kalandorokat, majd ahogy mondandójában halad előre az ebédlőn átvágva a nappaliig jutnak el, útjukba eső vértiszobrokat és festményeket is érdemes leírni hiszen nem akárhol vannak, a kilencszázöt fontos pyar nemes egyikénél vacsorálhatnak meg vagy fogyaszthatnak teát, dzsad teafüvekből.

Leon elmondja, hogy leánya, Elsbeth egy olyan különleges intézménybe nyert felvételt, amely mágiát oktat különösen tehetséges fiatalok számára. Immáron harmadik éve jár ebbe az intézménybe és eddig minden rendben volt. Most azonban, az iskolából egy gölem tért vissza a lánya helyett és Belmont mágiával kapcsolatos ügyekben megégette már magát, nem kér a mágusokból, ezért nem fordult a Fehér Páholyhoz sem. Úgy gondolja ők nem lennének annyira diszkrétek mint azt az ügy megköveteli, legutóbb is majd felperzseltek egy egész negyedet egyetlen fejevadász miatt. Tisztában van vele ha a Fehér Páholy látványos ördögűzést tartana a soraiban az többet ártana a város jó hírének mint amit ő valaha is használt neki. Belmont a végtelenségig patrióta, ezért is bízta leánya sorsát idegen zsoldosokra, mintsem a város becsületét tenné kockára. Kérése az, hogy látogassanak el a Kastélyok Völgyében álló kihelyezett iskola épületbe és tudják meg mi történt a kislányával, ugyanakkor legyenek óvatosak, ne bízzanak a varázslókban. Rendelkezésükre bocsát helyben 50 aranypénzt a költségekre és összesen 300 arany jutalmat, ha a lányát életben kapja vissza. Ezután Bumó visszaviszi a karaktereket a Völgybe ahol kipihenhetik fáradalmaikat.

3. rész: Kéken égő napok Pyarronban

A városban felkészülhetnek az útra, de nyomozhatnak is a különös ügyben. Járhatnak különböző fogadóknak is Pyarronban információmorzsákat gyűjteni, de érdemes lehet a kalandszilánkokat felhasználni arra, hogy a játékosokat nyomra vezessük.

Lehetséges nyomok a szilánkokban:

’A’ nyomok:

- dzsad bankház őrei elmondják, hogy egy különös kopasz varázsló rendszeresen jár az intézménybe és kiveri őket a víz tőle, állítólag a Fehér Páholy tagja /Zead személyesen intézi az iskola pénzügyeit/
- a túlbuzgó bankár dzsad gyorsan pörgő nyelvvel elhadarja, hogy a páncélszekrény zárját nyitó mágikus mechanizmus szinte egyedülálló Yneven, a mester egyedül a Fehér Páholy egy Kastélyok völgyei védművében segédkezett ezen kívül /a vámpírt rejtő kamra zárja/

’B’ nyomok:

- a csontvázlovasok állítólag nem jöhettek a városból, egy közeli tömegsírt kellett megbontani ahhoz h ilyen jó állapotú nomád csontvázakat találjon valaki, érdemes lenne a levéltárban megnézetni merre vannak ilyenek a közelben /Ó-Pyarron egykori kikötője felé az úton egy fél dombnyi részt lemosott az eső és itt „jöhetnek” elő a rémek mikor Belmont az apátságban járt/
- a helyszínelő mágusok jelentése szerint a mágia nem fekete mágia volt és nem is boszorkánymester műve, sem papé /Zead második próbálkozása lecsendesíteni az aggódó szülőt, de ez is hibás lépésnek bizonyul/

’C’ nyomok:

- a fiúk által alkalmazott könyv egy igen ritka darab és csak a Fehér Páholy könyvtára mondhatja meg, hogy egy kihalt nemesi család, a Cronqvist rendelkezett ilyen tudással, ősi birtokuk a Kastélyok Völgyében van valahol
- a „Hagyományörzők” közül vannak akik Elsbethel közösen járnak a völgyi iskolába, ha őket faggatják róla elmondják milyen visszahúzódó, de szép lány, mintha nem is ezt a világot látná

Tipikus pyarroni helyszínek bemutatása:



Vörös Rák fogadó a pyar művészek gyűjtőhelye. Ez a titulus nem is inkább a városlakók, mint a világot járó pyar hitű alkotók, művészek vagy ihletett vándorok találkozóhelye. Költők és szobrászok futnak itt össze éppúgy mint lantosok és boszorkányok. Alborne hívei előszeretettel keresik ki itt következő utódjukat.

A fogadó tulajdonosa egy idős dzsenn férfi, aki jó szívvel gondol a nála eszmét cserélő művészpálántákra és a maga módján segíti is őket kapcsolataival vagy számos ismeretségei egyikével hogy előbbre jusson. Ősei szintiszta vérrel áldották meg, azonban párt nem talált a Hetedkor sokszor szeszélyes párvalasztó szokásai között végül magára maradt ezzel az üzlettel.

Amennyiben a kalandozók hírekre, pletykákra vagy kapcsolatra vágyik az eredendően női többletű társaságban könnyen található, de jobb ha észben tartja: a művészet sokszor nem bonyolultabb mint a boszorkánymágia.

Fehér Holló Harcművészeti Terem Pyarron leghíresebb harcművész oktató iskolája. Itt az arra érdemesek megtanulhatják testüket fegyverként és szellemüket páncélként használni, de ugyanakkor módja van kapcsolatba lépni a pyarroni titkosszolgálattal. Az edzőtermet vezető kardművész egykor maga is a kötelék tagja volt, mára a tehetséges ifjak kiválasztásában segít feletteseinek. Egy súlyos seb miatt visszavonult az aktív szolgálattól és csak oktat. Tanítványai szerint a világ leggyorsabb vívója, ügynöktársai szerint pedig egy igazi túlélő. A legtöbb harci képzettséget elsajátította így képes ezek oktatására is. Zokszó nélkül indulna ismét harcba ha Pyarron ezt kérné tőle, de gerincoszlopára mért súlyos ütés közel nyomorékká tette. Ő sok információval Zeadról és iskolájáról amennyiben legyőzik tanítványát.

III. Fejezet: A Kastélyok Völgye...

„Pyarron a Gályák tengerének egyik egyik öblében, a Dorlan folyó torkolatában épült. A folyó a torkolatnál több ágra szakad. Az egyik ilyen ág arról nevezetes, hogy a Kastélyok völgyében folyik keresztül. A Kastélyok völgye a leggazdagabb pyarroni nemesek és kereskedők vadászkastélyainak, nyári lakjainak ad otthont. A Dorlan északi mellékága mentén hosszú kilométereken át sorakoznak a különböző kúriák, villák és kastélyok. Ez természetesen úgy értendő, hogy az épületbe a környező birtok is hozzátartozik, ezért könnyen meg lehet, hogy két szomszédos villát félnapi járóföld választ el, így a folyó völgyének több, mint száz kilométer hosszú szakaszát ismerik közel és távol a Kastélyok völgyeként.

A völgyön át széles, kövel rakott út vezet, hogy a hintók is akadálytalanul közlekedhessenek. A főútról nyíló leágazásokon lehet megközelíteni egyes kúriákat. Az út mentén szinte minden fertályóraban pihenőállomásra, fogadóra bukkan az utazó. A Kastélyok völgyét természetesen minden pyarroni ismeri, de aki csak egyszer is járt Pyarronban, bizonyosan hallott róla.”

-Igrain Reval: Geofrámia (részlet)

A Kastélyok Völgyébe érve szikrázó napsütés fogadja őket. A föld néhol még nedves a hirtelen jött nyári esőtől, de a lovak patája még így is biztosan halad a gyomokkal felvert köves úton. Amennyiben fogadtak vezetőt a rengetegen keresztül az a legközelebbi fogadói alkussza ki a maga útját és komoly alku tárgyát képezheti itt egy kupa ital a számára, ismerve a helyi viszonyokat.

A **'Ragyogáshoz'** címzett vendégváró esik legközelebb ahhoz az ösvényhez amelyen a völgybe érkeznek. Bár számtalan ivó és fogadó pihentető vendégszeretetét élvezhetik kívánságuk szerint csupán egyiket mutatjuk be részletesen és ehhez viszonyítva lehet más, ide illő fogadókat kreálni. A 'Ragyogásban' tetten érhető a völgyre jellemző szelíd hangulat, esténként lobogó kandalló tűz és pyar hívságoknak tetsző különleges italkeverékek, koktélok kiszolgálása a nap minden szakában. Ezen még az sem ront sokat, hogy a fogadós és a hely tulajdonosa egy kiszolgált viadomói khál lovag, **Eugen Mannch**.

Mint fajtársai közül sokan, ő maga is részt vett Pyarron újjáépítésében és hozzájuk hasonlóan magáévá tette a pyar világnézetet éppúgy mint azok vallását. Ennek oka nem utolsósorban az is volt, hogy az újjáalakuló világrend tárt karokkal fogadta mindazon fajok és nációk segítségét Pyarron hitének továbbörökítésében akik ellenségüknek vallják Kránt és annak félisteni erejű urait. Így mind a törpék, mind az elfek és mind a khálok egy olyan hazát találtak távol otthonaiktól, amelyik nem egyszerűen megtúrta őket vagy befogadta, hanem olyat amelynek szüksége volt rájuk. Mannch lovaggá ütése pillanatában tisztában volt azzal milyen fontos szerep jutott neki fajtársai közül szinte elsőként, hogy egy majdani khál generáció számára szolgáljon példával másfajú lovagtársai körében. Részt vett Pyarron felmentésében és az újjászervezésben is, az ellentámadásban sorra hullottak el mellőle baj- és hittársai ő azonban sziklaként kitartott. Egy küldetés során egysége majdnem átkelt a fekete határon azonban egy khatiffal folytatott küzdelemben Mannch kivételével mind odavesztek. Eugen ezután felmentést kapott lovagi kötelességei alól és elegendő járandóságot, hogy új életet kezdhessen, így nyithatta meg kapuit a 'Ragyogás' megfáradt vándorlovagok és anekdotázó veteránok számára éppúgy, mint a Völgyben áthaladó utazók számára.

Ide betérve még a korai órák dacára is kedélyes, víg diskurzusokba kezdhet az ember bajtársaikat és ifjúságukat vesztett bakákkal, akik minden történetet vagy dalban előadott balladát itallal díjaznak. Olyan társaság ez akik a test-test elleni harc képviselőit sok minden másnál többre tartják és ennek alkalmasint hangot is adnak, no persze a bárdok lélekszaggató

dalaitól ők maguk is ellágyulnak néha ha tehetséges kobzos előadását visszhangozzák a szürke márvány falak az ivóban.

Az árak egyébiránt nevezhetőek pofátlanul magasnak is, az erigowi háromszorosa italok és szállás terén, de ez mondhatni szabvány a völgyben. Akinek nem tetszik alhat az erdőben az út mentén, ha nem más birtokán teszi akkor nem ébred fel éjjel idomított vadászebek duruzsolására a füle mellett. Ilyen módon igen magas a közbiztonság, hiszen nagyon alacsony a lélekszám errefelé. Az a betörő, rabló csapat pedig amelyik felszerelkezik mágikusan és fizikailag egyaránt egy-egy ilyen „kastélyerőd” magánhadserege, védőőrúná és zsoldos kalandozói ellen az megérdemli sorsát...pedig játékosaink hasonló bravúrra készülnek.



Egyedi helyszín a völgyben **Godda** háza, amely az *Örök éjszaka erdejének* peremén áll, amelyen már túl csak az egykori Cronqvist birtok és jelenlegi varázslóiskola területe található. Godda egyfajta matuzsálemnek nevezhető, mondják egyike volt annak a boszorkány klánnak amely jelen volt Ó-Pyarron alapításánál és felszentelésénél. Természetesen ez nem igaz, bár kora jóval meghaladta a 100 évet, legendás hírnevét inkább a pyarroni kegyelemnek köszönheti melyet azzal ért el hogy egymaga számolta fel valaha volt szektáját. Erre a kegyelemre szüksége is volt, mert kegyetlenkedéséért a Fehér Páholy és a Pyarroni Titkosszolgálat is keresztül kasul üldözte Dél-Yneven és csak Erionban érték be ahol kivágta magát egy olyan felajánlással amelyet nem utasíthattak vissza. Ez sem ma történt, de bennfentes személyek ismerhetik múltját és ha a Szolgálat ügynökeiként érkeznek ide

információkat és mágikus támogatást nyerhetnek személyében.

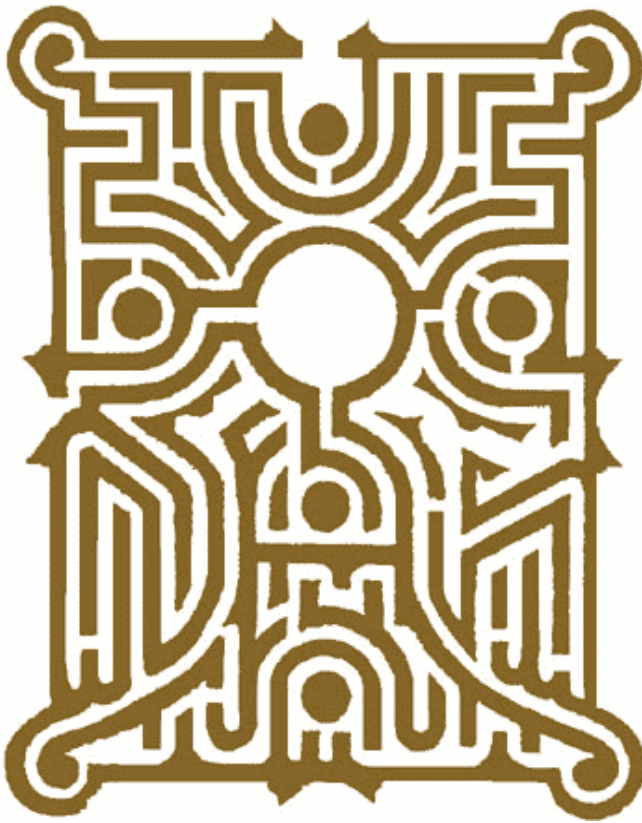
A Völgyben található birtokokon végighaladni sok idő, még akkor is ha nem töltik el idejüket nézelődéssel vagy sehová sem vezető ösvények kikutatásával. Látnivaló azonban nem egy akad ezen a hatalmas területen: pyarroni hírességek magánbirtokai még kívülről is lenyűgözőek lehetnek vagy a szabad területeken felállított monumentális emlékművek amelyeket egy-egy völgyi család állított a dúlásban elvesztett családtagjai számára. Az egyik ilyen szoborcsoport, a **Tizennégy nővér**, egy lugas területén áll, fákön üldögélő vagy fűben játszó fiatal lányokat örökítve meg mágikusan időtállóvá tett bronzból kiöntve. A népes Brunedo család férfitagjai majd egy szálig elestek a harcmezőkön és így senki sem maradt aki védelmezte volna a Völgyben maradt fiatal leányokat és kishugokat a beáramló hordával szemben. A család egyetlen megmaradt fiútagja, a tanulóéveit shadonban töltő Armaran Brunedo a felmentő csapatokkal érkezett csak haza és szembesült mindazzal amit a háború családjával tett. A lángelmének tartott szobrásznak több műve is akad Új-Pyarron szerte de a nevét a testvéreit ábrázoló munkájával szerezte művészerkekben. A szobrok között lépdelve, Della áldásával átítatva mindenki másképpen reagál a szobrokra attól függően milyen érzelmeket táplál a pyar istencsalád és a Dúlással kapcsolatban. Azok akik átérzik mindazt a tragédiát amit e gyermekekkel tettek nevetést hallhat és mosolyogni látja a szobrokat, de aki Pyarron ellensége sírást hall a szélben és megrovó pillantásokat lát a lányok arcán. Brunedo

halálával azonban családja végleg kihalt és sokan elfelejtették ezt a különös műalkotást, így akárcsak véletlenül is ráakadhatnak az ide érkezők.

Hírességek házai közül például **Alex con Arvioni kastélyát** lehet bemutatni, amely az északi illetőségű nemes délvidéki tevékenységeinek központja. Az amund dartonita pyarroni tartózkodása során sohasem a városban mindinkább ezen vadászbirtokán száll meg, ahol Dél-Ynev legnevesebb 'szakadár' Dartonita szentélye áll és mint ilyen, a birtok mindenki számára látogatható. Darton lovagjai vagy paplovagjai pedig akár szállásért is folyamodhatnak a háziaknál. A ház legendáriumában sok eset maradt fent arról, hogy miként próbálták az első időben hitük ellenségei elpusztítani a birtokot, minek okán kétszer teljesen újjá is kellett építeni. Első alkalommal „csupán” a shadoni fekete rendek tették tiszteletüket errefelé, másodszer azonban egy északi dartonita szekta és annak vezetője hívta ki élet-halál harcra az itt vendégeskedő egyházatyákat mely viadalban a kastély másodszer is megsemmisült. Ez alkalommal sajnos nem tartózkodik egy nagyobb rangú tagja sem a rendnek a kastélyban, melynek oka az, hogy összevonásokat kezdeményeztek Rowon körül Aurin hívei, odafent már mindenki lélegzet visszafolytva készül a Tizenötödik Zászlóháborúra.



Gyalog két teljes nap is lehet az útjuk a Cronqvist felségterületekig. Oda elérve azonban szembe találják magukat a birtok elsődleges védelmi vonalával, az **Örök éjszaka erdejével**. Ez a mágikus rengeteg mindent megtesz azért, hogy földön ne lehessen a birtokon álló kastélyhoz jutni. A Bestiarium veszedelmei közül mindenképpen találkozhatnak az *Ostromverő bozót* áthatolhatatlan és mérgező falaival éppúgy, mint az *Ebendin Sineas* virág sok esetben védhetetlen örületével, de bionikus védelmével kapcsolatban van mód különleges, újszerű csapdák kreálására is, hiszen a kastély védelmét immáron ranagolita varázstudók és méregkeverő boszorkánymesterek építették fel.



Ha ezen a „próbán” túljutottak egy békebeli vihar éri el őket (ami egyben lehet a kalandmester segítségével is a Sineas virággal szemben) és a birtok külső részén átkelve egy nagyobb, nyílt terepre érnek. A gyakran nyírt gyepen szinte semmilyen fedezék nincsen, így ha nem gondoskodnak önmaguk leplezéséről a kisszámú Zead-hű fekete rendi zsoldosok felkészülten várják majd őket a kastély bejárata előtt elterülő **sövénylabirintusban**. A nedves esőben szinte vakon előretörő kalandozók élet halál harcba bocsátkozhatnak a félvértes-vértes, kipihent harcosokkal, de ez a rész inkább hangulati mintsem komoly próbatétel kell legyen a csapat számára. Az öntelt fekete rendi lovagok szinte egyenként bolyonganak a labirintusban, hogy esküjük szerint „amíg a vas vág” távol tartsák a betolakodókat. A vihar tombolása közepette érik el a kastély félig kitért kapuját, ahol azonban senki sem áll az útjukba. Gyanús lehet nekik, hogy miért nem ezen a jól

védhető ponton várták őket a ranagoliták azonban erre csak a kastélyba belépve találhatják meg a választ.

A kastély teljes belső része egy összetett mágikus hatás alatt áll amely lehetetlenné tesz mindennemű tér- és időmágikus beavatkozást. Az épületen belül olyan sűrű a mana, hogy gyakori a varázslatok túlcsoordulása és hatásuk is megváltozik (*ld. függelék*). Hasonlóan ahhoz mikor a jég fagyásakor hó keletkezik, a természet megcsúfolásaként újjáéledő vámpír-mágus újjászületése is mágikus energiákat vonz maga köré és ezt nagyobb területen is érezni lehet, majd az egész délvidéken. A mágia, amely ezeddig elrejtette a világ elől a kastély valódi arcát szertefoszlik és az átalakulás szobáról szobára történik meg. Egyedül a rituálé helyszínén, a **„vihar szemében”**, az obszervatórium tornyában állandósult a valóság, mindenhol máshol az elmúlt korok és idők eseményei kaleidoszkóp szerűen változnak. Ez szerencsétlen abból a szempontból, hogy a kastély átkutatásakor a kalandozók lidércálomba illő jeleneteket élhetnek át a három idősíkban vonagló kastély termeiben. Így minden bejárt teremnek három idősíkbeli megfelelője létezik:

Az első idősíkban a Dúlás idejét élő kastély falai között sikítva menekülő háziak és őrzőngő orkok küzdelmében csöppenhetnek, eltorlaszolt ajtókkal és kétségbeesett családtagokkal, a Cronqvist család nemes mágusai nem képesek dacolni a házukra törő vámpírúr erejével. Itt találkozhatnak Mathias egykori kedvesével és magukkal is vihetik, így az részesül az idősíkváltásokban ha a kalandozókkal marad. Találkozhatnak a hatalma teljében fürdő győzhetetlen vámpír úrral is, bár előle érdekesebb menekülni hiszen a godoni mágiát űző Cronqvistek is csak az időt próbálják húzni.

A második idősíkban az iskola aranyéveit mutatják, ezek a részek elsősorban érintetlen előadótermek és a falakon túl nevető és szünetüket töltő nemes ifjak és leányokkal való találkozást jelenthetik. Ezeken a helyszíneken találkozhatnak Elsbeth Belmonttal aki már ekkor is mesélhet különös álmairól nekik és láthatják, hogy elkülönül a nagy társaságtól.

Ugyanitt szembetalálkozhatnak Zeaddal és okulva abból amit korábban láttak belőle, követhetik a pincebörtön mélyére ahol a koporsó áll. Ebben az időben nem tehetnek kárt a vámpírban hiszen ez sem/nem valóságos, azonban Elsbethet itt is magukkal vihetik.

A harmadik idősíkban a jelen nyögi a múlt eseményeit. A kastély falai között fekete rendi boszorkánymesterekkel csaphatnak össze éppúgy, mint egy bosszúvágyba megőrült Uwel lovaggal akin az észérvek nem, csak sikeres papi varázslatok segíthetnek és aki a kalandozókat is a vámpír cinkosainak tartja. Ebben a valóságban ha lejutnak oda ahol a koporsó állt Elsbeth meggyötört és megkínzott holttestét találhatják meg. Azonban ha mind Mathias volt kedvesét, mind Elsbeth egykori éneket erre a helyre hozzák akkor az „anya” és „gyermek” lelkeinek ereje képes újra életet lehelni a megtört Elsbeth testébe és a valóságot ilyen módon torzítva helyrehozni valamit abból a sok rosszból ami itt történt.



Elegendő bolyongás után pedig elérhetnek **az obszervatóriumba**, amelyben egy hatalmas inga tetején Satralis és a körülötte lévő csillagok másai mozognak egymás körül, felettük a nyitott tetőn a Holló csillagképe ragyog a szentségtelen rituálé záró részei felett. Zead fölényesen közli velük, hogy esélyük sem volt ura visszatérésének megakadályozására és most senkiként pusztulnak el majd híveivel együtt a kalandozókra veti magát. A rituáléban legyengült Zead nem olyan erős mint lehetne, de hívei segítségével felveheti a versenyt a kalandozókkal. Elegendő Zead halandó testét elpusztítani és hívei is elesnek körülötte könnyedén.

Azonban Zead igazat mondott és a pulpitusra lefektetett koporsóból kiemelkedő alak aurája mindenkit megbabonáz és nem képesek cselekedni sem a vámpír király jelenlétében. Erre azonban nem is lesz szükség: az obszervatórium magasából leugró Leon Belmont korát meghazudtoló módon érkezik az éjszakából, csataüvöltésével („**Mathias!!!**”) elvonja a lény figyelmét és a karakterekre zuhant mágia megtörik, kezdetét veszi a végső küzdelem a halhatatlannal. Ennek kimenetel nem az ezen harcban, hanem a házban véghezvitt cselekedeteiktől függ: amennyiben Elsbethet visszahozták az életbe akkor Leon Belmont halálos sebet kap a vámpírral vívott küzdelemben, ha azonban Elsbeth végleg meghalt akkor csak megsérül amíg a kalandozók küzdenek a lényel. Mielőtt Mathias végső sebet kapna a kastélyt átalakító és rejtő mágia utolsó foszlányai is eltűnnek, ezzel együtt a mágikus vihar is. A berobbanó nap fényei égetik és pusztítják a vámpírt aki menekülésbe kezd és egy denevér rajjává alakul át. Akármennyit is pusztítsanak el, egy látványosan eltűnik a kastély árnyékos oldala felé.

Amennyiben Leon Belmont utolsó szavaiból vagy Elsbeth Belmont beszámolójából összerakják a múlt mozaikdarabjait rájöhetnek, hogy sem a vámpír, sem Zead nem pusztult el végleg. Arra is, hogy a mágikus rituálét legkevesebb 100 évente meg kell újítani, így Cronqvist akárhol felbukkanhat. Nemes és lovagias feladat lehet akár egy Rendet alapítani abból a célból, hogy újból és újból felvegyék a harcot a halhatatlan lényel és szolgálival, amely Rend létrehozásához elegendő lehet a Belmont befolyás és vagyon. Az hogy a legenda ettől a ponttól milyen irányt vesz csupán a kalandozókon múlik és azon felfogják e döntésük jelentőségét Pyarron új védelmezőiként...

Nem Játékos karakterek leírása:**Leon Belmont** (*lijon belmont*)

10. szintű lovag, jellem: Rend, vallás: Kyel

Leon Belmont egyike Pyarron legősibb családjainak leszármazottjainak és mint ilyen igen nagy befolyása van a város életébe. Azon kevesek közé tartozik akik Ó-Pyarron bukása után nem keserű önsajnálattal méregpoharába, hanem a régi újjáépítésének szentelték életüket. Így ő alapított a városi ezen negyedéhez tartozó városi őrséget amely az „egyesítés” után is megőrizte régi nevét, *Kyel égbe nyújtott ökle*, adózva ezzel Pyarron védelmében elesett lovagok és harcosok emlékének.

Belmont részt vett több Új-Pyarron életét meghatározó döntés meghozatalában azonban egy idő után háttérbe szorult egyszersmind saját elhatározásából, másrészt a város vezetésében feltűnt hatalmi harcoktól elundorodva birtoka magányába menekült. Itt azonban rátalált a boldogságra egy fiatal feleség és közös leányuk képében. Az ifjú shadoni ara azonban elkapott egy helyi kórt és nem sokkal a gyermek harmadik születésnapja után meghalt.

Leon ezek után méginkább visszahúzódozó lett és kerülte a társaságot, ahonnan hamarosan a rosszízű pletykák és találgatások végleg elijesztették. Szabad idejében a városi őrségben teljesített szolgálatot egykori tanítványa, Ron Iwossa, engedélyével azonban ekkora már kora jelezte, hogy nem való neki az utcákon való kutyagolás és egészségügyi okokból a gárdától is visszavonult.

Így történt, hogy nem adózott elegendő időt kislánya fejlődésének és mikor az kész tervével előállt, hogy a varázslók iskoláját kívánja kijárni az öregnek nem volt ellenvetése, csak később, mikor leánya helyett egy hasonmás érkezett haza nyilallt bele a felismerés, hogy mekkorát tévedett. Elsőként hűséges szolgálait küldte a kastélyba, ám azok immáron egy hónapja nem adtak hírt magukról, ezért a gárdakapitánnyal való jó kapcsolatát és befolyását felhasználva végső elhatározásával kalandozókat kíván fogadni a lánya vissza hozatalára.

Amikor Cronqvisttal harcba elegyedik ismét a *'Vámpírölőt'* forgatja, utolsó erejét és minden mentális hatalmát felhasználva küzd, néhány mágikus tárgygal megerősítve. Meglepően hosszan vívhat a vámpír ellen de ez többet vesz ki belőle mint az szemmel látható lenne így könnyen halálához vezethet.

„Akkor más idők voltak és ha tehetném, ha tehetném magam mennék.”

„Annyit tudok ajánlani, mint amennyit kérnek, egy ezüsttel sem kevesebbet.”

„A lányomon kívül senkim sincsen már...nem érthetik mennyire fájdalmas ez nekem.”

„**MATHIAS!!!**”



Mathias Cronqvist (*mátyiász kránkviszt*)

15. szintű csatamágus, jellem: Halál- Káosz, vallás: -

Mathias Cronqvist egy, a miszticizmus koráig vérvonalukat visszavezető varázslódinasztia sarja. Fiatal korától, az anyatejjel szívta magába a mágiát és annak csodálatos erejét, tanulmányait sem a Fehér Páholyban, hanem a család magántanítójánál, unokatestvéreknél és más rokonoknál folytatta. Ezek az évek azonban hamar elszálltak és mire érettebb fiatalember lett megérkeztek az első hírek Pyarronba a nomád készülődésről. Idősebb családtagjaival együtt érkezett a Szent Városba, hogy csatlakozhasson a hazájukat védő seregekhez és hogy a tanult mágiaformákat a gyakorlatban tökéletesíthesse.

Pyarronban azonban nem csak egy sereget talált melyhez csatlakozhatott, hanem egy fiatal nemes lányt akinek megtetszett a fiú lányos arca és egyenes jelleme. A háborús készülődés viharában jegyezték el egymást, a családok férfitagjainak nagy öröme. A közelgő háború azonban elhívta a fiatalokat egymástól és a fiatal ara a Kastélyok völgyébe utazott a Cronqvist birtokra, hogy megismerje a családot amihez tartozni fog. Mathias pedig megkezdte kalandozását Pyarrontól délre és tovább a nomád pusztákig és vissza...

A balsorsú események után Mathias hosszas álomba merült, amelynek során elméje még inkább egyesült a több ezer éves vámpír lélekkel és emberi éne lefoszlott róla. Örölete azonban inkább hasonlítható a kráni félisten mágusok örökké elégedetlen megalomán tombolásához mint a vámpírok megszokott stílusához. Ébredésekor csak a bosszúra tud gondolni és a táplálkozásra, nincsen ereje teljében és nincsen tudatában sem mindannak a hatalomnak melynek birtokosa lett. Amennyiben elmenekül támadói elől (és pedig elmenekül) sokkal veszedelmesebb ellenségként térhet vissza később. Harcban elsősorban villám és mérgegmágiákat alkalmaz, tűzmágiától tartózkodik, hiszen már élőhalott, még ha van is személyes aurája.

„Leon, mind közül legkedvesebb barátom, reméltem, hogy itt leszel!”

„A te testedet az idő fogai tépték, de az én lelkem húsból a bosszú férgei rágták a magukét!”

„Gyülelész csürhe, komolyan azt hittétek, hogy megakadályozhattok abban, hogy jussomat megkapjam?”

„Ez lehetetlen!”



Elsbeth Belmont (*elzbet belmont*)

3. szintű varázsló, jellem: Rend – Élet, vallás: Dreina

Elsbeth Belmont egy gyönyörű és fiatal pyarroni születésű nemes lány és mint ilyen különleges neveltetésben is részesült. Különböző nyelveket, különböző országok irodalmát tanulta. A társaságokban, bár kiemelkedő szépség volt, mindig magányosnak láthatták, gyermekkorától fájó foltjában anyja halála amire valamilyen különös okból emlékszik és ezt az istenek átkának érzi magán. Ezért feladta korábbi tervét, hogy egy Dreina szerzetesrendbe álljon és inkább a múlt és holtak tudományának megismerésére, a nekromancia felé fordult érdeklődése.

Ehhez azonban szüksége volt arra, hogy egy olyan intézménybe kerüljön, ahol nem lóg ki annyira különcséggel, így esett hogy a város béli Páholy helyett a Völgyben fekvő iskolát választotta.

Itt azonban még erősebben érzett rá olyan dolgokra amik a társai között is kiközösítetté tették és rosszulre hajlama előjött a minden emléket megőrzött falak között.

Végső elkeseredésében a tanultakat felhasználva a különleges forrás keresésére indult és meg is találta, vesztére... rábukkant Cronqvist koporsójára és az „istenek átka” felfedte előtte a múlt eseményeit. Azonban Zead karmaiba került aki a börtönpincébe záratta és megalkotta gölem hasonmását. A börtön és a koporsó közelsége minden erejét elvette Elsbethnek és hamarabb behalt Zeadtól kapott kínszájaiba mint az számított volna erre.

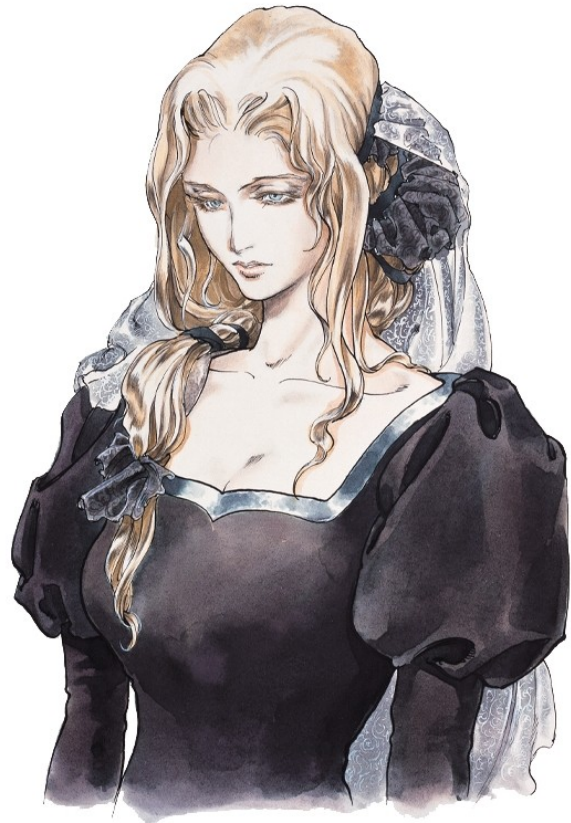
A fiatal, romantikára hajlamos lány mindennél jobban vágyja az anyai szeretetet, így mikor lelke rátalál a fiatal asszonyra ez képes lehet egy megbolondult valóságban visszahozni út a túloldalról. Ez az élmény pedig megváltoztathatja őt annyira, hogy a múltba tekintés helyett komoly életet választ és amellet, hogy készül a következő összecsapásra Cronqvisttal, ő maga is anyává válik majd, ezzel bezárul a kör és az „istenek átka” is megnyílna rajta.

„Ilyen különös alakokat még nem láttam itt. A bestiáriumi lények órára jöttek?”

„Nem akarok lemenni a pincébe, egyszerűen nem tudok.”

„Anya, anya kérlek, ne hagyj magamra! Anya kérlek, ne menj el!”

„**APÁM!!!**”



Zead Succubus (*zeed zsukkubbus*)

10. szintű boszorkánymester, jellem: Halál – Rend, vallás: -

Zead sokat változott mióta minden hatalmát és lelkének egy részét elorozták tőle. Azonban nem azért verekedte fel magát olyan magasra, hogy egyszer s mindenkorra leírják. Annak idején maga Selmo zárta őt be a Kastélyok völgye alatti barlangjainak egyikébe, mert a Próféta sem volt képes maradandóan elpusztítani ezt a lényt.

Zead kiszabadulása után azonban túl hamar akart mindent és nem várt eleget hatalma újra kiteljesedéséig. Így esett, hogy egy jött-ment mágus képes volt állni támadásait és még fölé is kerekedni. A küzdelemben Zead olyannyira alulmaradt, hogy lénye megmaradt romjait a győzőhöz kötötte (ő maga) és azóta szimbióta módon léteznek. Zead nem képes meghalni addig amíg Mathias él és mivel Mathias az „éjszaka ura” így még igen sokáig létezhetnek és árthatnak Ynev lakóinak.

Urának testét valaha volt börtönébe helyezte el, ami egykor őt rejtette el a külvilág szemei elől és megmaradt hatalmával táplálta a Mathiast életben tartó koporsó varázserejét. A

mágikus beavatkozás olyannyira elvette minden erejét, hogy nem lenne már képes egymaga végbevinni a szertartást sem, ezért és hogy a kastélyt az utolsó pillanatokban is védhessék kért segítséget mind a Fekete Rend, mind a Hergoli lekötelezettjeitől különböző csatornákon és változtatta a kastély alsóbb termeit tér-idő halálcsapdává. A cél az ő megölés lesz, hiszen megmaradt életerejének feláldozása szükséges a koporsó felnyitásához és a mágikus procedúra végbemeneteléhez. Ekkor elveszíti majd emberi alakját, de mivel ezen testeket mint gúnyákat használja életei között ez nem okoz nagy törést benne.

Ha a második idősíkban találkozunk vele akkor kedélyes és nyájas velük (már ha megindokolják miért vannak ott) és akár körbe is vezetheti őket. Türelmesen végighallgatja őket arról, hogy mikén mentek eddig keresztül és bölcsen hümmög, majd egy ablaktalan terembe vezeti őket azzal hogy itt várják meg az iskolatanács többi tagját és reméli, hogy a tér-idő vándorai hamar elsodródnak (tisztában van a majdan maga keltette valóságspirál természetével).

„Á, á, csak nem a Páholy újabb nemes és mélyen tisztelt küldöttei?”

„Fogadunk azt hitték, hogy mantikórokat tartunk a kertben.”

„Nem, minket nem lehet ilyesmivel elmozdítani a helyünkről.”

„Nem hitték, hogy megállítanak minket igaz? Botor emberi gondolkodás.”

