

• Készítők •

OPEN ENDED GAMES
Massimiliano Caracristi | Vezető tervező
Tommaso Galmacci | Művészeti vezető
Nikola Segoloni | Tördelő
Paolo Vecchiocattivi | Webmester & IT

Belső illusztrációk
Francesco Saverio Ferrara, Tommaso Galmacci, Rich Longmore, Heraldo Mussolini, Andrea Piparo, Marcin Ściolny

CÍMLAPFESTMÉNY
Andrea Piparo

TÉRKÉPEK
Tommaso Galmacci, Glynn Seal

KARAKTERLAP
Amber Seger

NOVELLA
Paul Kidd

SZERKESZTŐ ÉS KORREKTOR (angol változat)
Gebei Sándor

JÁTÉKTESZTELŐK

Davide Borgia
Enrico Bosio
Martin Carpentari
Bradly "Oak" Cozby
William D'Hollander
Filippo De Giorgi
Angela Di Fiore
Federica Di Pietrantonio
Gabe Dybing
Father Eretius
Stefano Finzi
Antonella Giancotti
John Greenheck
Alessandro Grott Gian Holland
Matt Jowett
Daryl Lanz
Wesley Ligon
Daniel Mura
Mike From Pittsburgh
C. William Perkins
Alessandro Petri
Giulio Piazza
Lorenzo Raggi
Tyler Steinley
Luigi Vittoria
Renata Zanettini
Gabriella Zugno

Against the Darkmaster - The Classic Game of Fantasy Adventure az **Open Ended Games, Inc** védjegye.

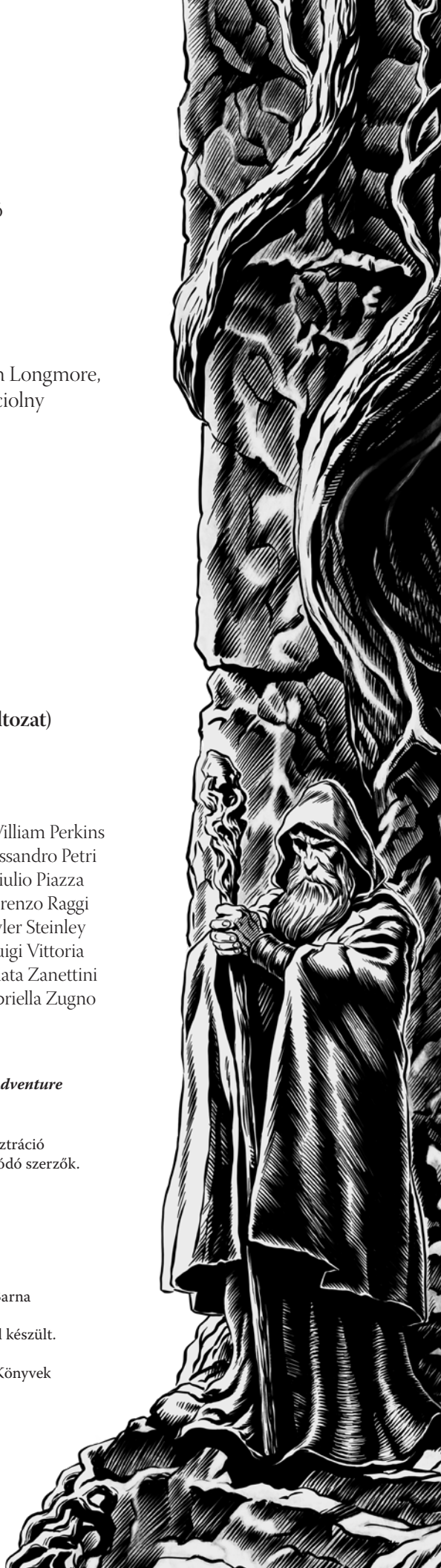
Az ***Against the Darkmaster*** logó és minden eredeti illusztráció
Copyright © 2016–2021, **Open Ended Games, Inc** és a kapcsolódó szerzők.

Magyar változat
Fordítás, tördelés, kiadás: Bakk László
Korrektúra: Tölli Szofia
Korrektúrában közreműködtek: Gajzágó Gergő, Kész Barna

A magyar változat az **Open Ended Games, Inc** engedélyével készült.

Minden jog fenntartva: Bakk László E.V. Kalandhorizont Könyvek
ISBN xxx-xxx

Nyomdai munkálatok:
Center-Print Kft. Debrecen



Tartalomjegyzék

Bevezető - Harc a Sötét Úr ellen

Játékkörnyezet ... 6
Jó a gonosz ellen ... 6
A Sötét Úr ... 7
Régi korok romjai ... 7
A mágia ritka és veszélyes ... 8
Az istenek a távolból figyelnek ... 8
Hősiesség és remény ... 8
Inspirációs források ... 9
Irodalom ... 9
Filmek ... 9
Heavy Metal ... 10
Egyéb szerepjátékok ... 10

Első könyv

A szövetség gyűlése

1. fejezet - Az alapok

A játékosok ... 12
A Játékmester ... 12
A te meséd ... 12
Kocka és kockadobások ... 12
A kockadobások típusai ... 13

2. fejezet - Karakterkészítés

A karakterkészítés lépései ... 14
Tulajdonságok ... 15
Tulajdonságok leírása ... 15
Tulajdonságok meghatározása ... 16

3. fejezet - Fajok

Választható fajok ... 18
Faji módosítók ... 19
Ember ... 20
Nagyember ... 21
Törpe ... 22
Félszerzet ... 24
Félelf ... 26
Ezüstelf ... 28
Alkonyelf ... 30
Csillagelf ... 32
Vadember ... 34
Ork ... 36
Félork ... 38
Kőtroll ... 40
Firbolg ... 42

4. fejezet - Kultúrák

Kulturális képzettségpontok ... 44
Varázslatok ... 44
Felszerelés ... 44
Szenvedélyek és világnézet ... 44
Kulturális Vagyon és Felszerelés Táblázat ... 44
Alföldi ... 48
Dombi ... 49
Mélységi ... 50
Nemes ... 51
Pásztor ... 52
Sarkvidéki ... 53
Sivatagi ... 54
Tengerész ... 55
Tetovált ... 56
Tünde ... 57
Vadon ... 58
Városi ... 59
Martalóc ... 60

5. fejezet - Hivatások

Hivatási bónuszok ... 62
Hivatási Varázstanok ... 62
Fejlesztési Pontok ... 62
Mágiapontok szintenként ... 62
Harcos ... 64
Zsivány ... 65
Varázsló ... 66
Animista ... 67
Bajnok ... 68
Kontár ... 69

6. fejezet - Képzettségek

Képzettségbónusz ... 70
Képzettségfejlődés ... 73
Képzettségek leírása ... 74
Páncél ... 74
Harc ... 74
Kalandozás ... 75
Zsiványság ... 76
Tan ... 78
Varázslatok ... 80
Test ... 80
Specializált Képzettségek ... 81

7. fejezet - Hátterek

Háttérpontok ... 86
Követelmények ... 87
Háttérleírások ... 88

8. fejezet - Utolsó simítások

Származtatott tulajdonságok 98
Méret 99
Induló felszerelés 99
A karaktered elnevezése 99

9. fejezet - Szenvedélyek és Inspiráció

Szenvedélyek 100
Szenvedélyek kiválasztása 100
Szenvedélyek megváltoztatása 101
Inspiráció 102
Inspiráció növelése 102
Inspiráció költése 103
A Hősi Út 104
Mérföldkövek és Felfedések 104
A fáklya átadása 104

10. fejezet - Karakterfejlődés

Szintek és fejlődés 106
Tapasztalati Pontok megszerzése 106
Eredmények felállítása 106
Példák az Eredménylistára 107
Karakterkészítés összefoglaló 110

Második könyv

A kaland nyomában

11. fejezet - Cselekvések végrehajtása

Képzettségdobások 120
Nehézség 121
Több időt rászánni 121
Segítség 121
Eszközök 122
A kocka el van vetve 122
Ellentétes cselekvések 123
Mentődobások 123
Mentődobások végrehajtása 124
Kudarcpontok 124
Támadás Dobások 124
Varázslás Dobások 124

12. fejezet - Mágia

Varázstanok 126
Varázslattanulási korlátozások 126
Mágiapontok 128
Varázslás 129
Varázslási követelmények 129
Varázslási idő és koncentráció 129
Egy varázslatra koncentrálva 131
Mágikus Rezonancia 132
Varázslás kudarca 134
Túlvarázslás 135
Létre tudod hozni a varázslatot? 137

13. fejezet - Mozgás és utazás

Megterhelés 138
Megterheltségi Szint meghatározása 139
Utazások 139
Felkészülés az utazásra 140
Utazási idő kiszámítása 140
Utazási veszélyek 141
Veszélykategóriák 143
Véletlen veszélyek 144
Találkozások és kitérés 145
Üldözés 145
Egyéb veszélyek 145
Gyűjtögetés 147
Táborhelyek és Biztonságos Menedékek 154
Tábor 154
Biztonságos menedékek 155
Tevékenységek egy Biztonságos Menedékben 158

14. fejezet - Felszerelés és vagyon

Vagyonszint 160
0 VSz: Jobbágy vagy kitaszított 160
1 VSz: Szegény 160
2. VSz: Közember 160
3 VSz: Dzsentri 160
4. VSz: Kisnemes 160
4. VSz: Főnemes/uralkodó 161
A kezdő Vagyonszint meghatározása 161
Vásárlás 161
A vagyon növelése 163
Felszerelés 164
Páncélok 170
Páncélok és pajzsok leírása 170
Fegyverek 176
Fegyverek leírása 177

15. fejezet - Harc

A taktikai kör 182
Milyen hosszú egy kör? 182
Taktikai Kör Sorrendje 182
Akciók a harcban 184
Taktikai mozgás 185
Nehéz terep és akadályok 187

Támadások 187
Hárítás 190
Közelharci támadások 191
Távolsági támadások 192
Ügyetlenség fegyverrel 193
Állapotok 194
Kiegészítő harci szabályok 196
Célzás 196
Roham 196
Improvizált fegyverek 196
Harc lóhátról 197
Távolsági támadások közelharcban 197
Harc két fegyverrel 198
Fegyvermester manőverek 198

16. fejezet - Egészség és gyógyítás
Életpont 200
Sebesült Érték 200
Pihenés 200
Vérzés 200
Állapotok 202
Sérülések 202
Magatehetetlenség a sérülésekből 202
Sérülések kezelése 202
Halál és csonkolás 203
Mérgek és betegségek 204
Példák mérgekre 204
Példák betegségekre 204
Új mérgek és betegségek létrehozása 205
Léleksebzés 206
Gyógynövények 206
Gyógynövények használata 207

Harmadik könyv

Legendák meséi

17. fejezet - Felkészülés a játékra
A játékmesterség alapelvei 210
Felkészülés a játékra 211
A bemutató szöveg 211
Karakterkészítés 211
A kaland kidolgozása 212
Összegzés 214
A kampány 215
Felkészülés egy kampányra 215
Kampánykörnyezet 215
NJK-k és ellenségek 217

18. fejezet - A Sötét Úr
A Sötét Urad megalkotása 226
Feketemágia 231
Romlás 231
A Sötét Úr legyőzése 233
Annwn Szarvas Királya 236
A Kétségbeesés Boszorkánykirálynője 238
A Háború Vérfejedelme 240
Feketemágia 242
Nekromancia 244

19. fejezet - Játékvezetés
Kockadobások kezelése 248
Kudarc és bonyodalmak 250
Karakterhalál 251
Idő 252
Csata és háború 254
A háború mint környezet 254
A háború mint akadály 254
Hősi csaták 254
A hősök a háborúban 256
Képzettségek használata a háborúban 257
A győzelem hajnala 258
Leszáll az éj 258
Opcionális kampányok 260
10. szinten túl 260
Alacsony mágiaszintű kampányok 262
Bölcs 263

20. fejezet - Jutalmak
Inspiráció 264
Tapasztalat 264
Vagyon 264
Alternatav jutalmak 265
Varázstárgyak típusai 266
Mágikus tárgyak 266
Mágikus tárgyak típusai 266
Hangolódás 267
Átkozott tárgyak 267
Példák átkokra 268
Több tulajdonsággal rendelkező tárgyak 269
Bűvös anyagok 269
Hatalomtárgyak 270
Kincstár 272
Általános tárgyak 272
Fegyverek 273
Páncélok és pajzsok 274
Hatalomtárgyak 275

Negyedik könyv

Bestiárium

Csontváz 282
Csontszárnyas 284
Démon 285
Duergár 290
Éjkanca 292
Élőhalott szolgák 294
Feléledt fa 295
Fomori 297
Ghoul 298
Gonosz emberek 300
Górvarjú 302
Kraken 303
Kínszellem 304
Kőőr 306
Lidérc 308
Lápszerzet 310
Merlok 311
Nemszíli 312
Óriás 315
Óriáspók 317
Óriássas 319
Ork 321
Őrszellem 324
Sárkány 326
Sárkányfattyú 330
Szellem 332
Troll 334
Vörössapkás 336
Vadállatok 338
Vargr 340

Ötödik könyv

Grimoár

Varázstanok leírása 344
Varázslatok paraméterei 344
Áldozás 346
Állatok ura 348
Áramoltatás 350
Bűvölés 352
Csatamester 354
Csodák 356
Elf tan 358
Elmeirányítás 360
Észlelések 362
Fegyvermester 364
Földformázás 366
Gyógyítás 368
Hangok és fények 370
Hősi védelem 372
Illúziók 374
Kántálás 376
Léleknyugtatás 378
Megtisztítás 380
Növények ura 382
Parancsoló megjelenés 384
Természet ereje 386
Természet mozgásai 388
Természet útja 390
Természettan 392
Trükközés 394
Varázsdagály 396
Varázsfagy 398
Varázsjelek 400
Varázskéz 402
Varázslátomások 404
Varázsmozgások 406
Varázsos erő 408
Varázstitkok 410
Varázstűz 412
Varázsvihar 414
Varázsdalok 416
Feketemágia 418
Nekromancia 420

Kaland

Az Északi Erdő árnyai

Bevezető: A játékkörnyezet 424
1. rész: Fűztó szörnye 452
2. rész: A háború szelei 456
3. rész: A ködsziget 462

Függelék

Táblázatok

Támadási táblázatok 498
Kritikus táblázatok 502
Általános táblázatok 511
Attack Statistics Tables 523
NJK táblázatok 526

Táblázatok indexe

Első könyv

Egy szövetség kezdete

[1.1] Véletlenszerű tulajdonságok táblázata 16
[1.2] Faji módosítók Táblázata 18
[1.3] Firbolgok Végzettáblázata 42
[1.4] Kulturális Képzettségpontok Táblázata 45
[1.5] Fajok és Kultúrák Véletlen Táblázat 46
[1.6] Kulturális Vagyon és Felszerelés Táblázata 47
[1.7] Hivatási Fejlesztési Pontok és Hivatási Bónuszok Táblázat .. 63
[1.8] Harcos Fejlesztési Pontok és Hivatási Bónuszok 64
[1.9] Zsivány Fejlesztési Pontok és Hivatási Bónuszok 65
[1.10] Varázsló Fejlesztési Pontok és Hivatási Bónuszok 66
[1.11] Varázsló Hivatási Varázstanok 66
[1.12] Animista Fejlesztési Pontok és Hivatási Bónuszok 67
[1.13] Animista Hivatási Varázstanok 67
[1.14] Bajnok Fejlesztési Pontok és Hivatási Bónuszok 68
[1.15] Bajnok Hivatási Varázstanok 68
[1.16] Kontár Fejlesztési Pontok és Hivatási Bónuszok 69
[1.17] Kontár Hivatási Varázstanok 69
[1.18] Képzettségek és Tulajdonságok 71
[1.19] Képzettségbónuszok Táblázata 72
[1.20] Karakterfejlesztési Táblázat 73
[1.21] Specializált Képzettségek 81
[1.22] Hátterek 86
[1.23] Metál Szenvedélyek 101
[1.24] Inspiráció költése 102
[1.25] Tapasztalati Pont Táblázat 106
[1.26] Eredménylista 107

Második könyv

A kaland nyomában

[2.1] Cselekvési Eredmény táblázat 120
[2.2] Képzettségdobás nehézségi táblázat 121
[2.3] Mentődobások táblázata 123
[2.4] Gyakori varázstanok 126
[2.5] Varázslási módosítók táblázat 130
[2.6] Varázslási táblázat 131
[2.7] Mágikus rezonancia dobás módosítók 132
[2.8] Mágikus rezonancia dobás táblázat 133
[2.9] Varázslás kudarca módosítók 134
[2.10] Varázslás kudarcai 134
[2.11] Égi együttállás táblázat 136
[2.12] Megterhelési Szintek 138
[2.13] Terepi mozgás táblázat 140
[2.14] Vízi mozgás 141
[2.15] Szelek táblázata 141
[2.16] Véletlenszerű veszélyek táblázata 145
[2.17] Erdei veszélyek 148
[2.18] Sivatagi veszélyek 149
[2.19] Mocsári veszélyek 150
[2.20] Vízi veszélyek 151
[2.21] Hegyi veszélyek 152
[2.22] Síksági/vidéki veszélyek 153
[2.23] Táborozás dobás nehézség 154
[2.24] Táborozás kudarc táblázat 155
[2.25] Biztonságos Menedék megtalálása 155
[2.26] Biztonságos Menedékek 158
[2.27] Vagyonszint és ár táblázat 161
[2.28] Az alapár módosítói 162
[2.29] Tárgyak minőségének módosítói 162
[2.30] Kincsértékek 163
[2.31] Vagyonszint és Kincsérték 163
[2.32] A kincs megosztása 163
[2.33] Szállítási lehetőségek és szolgáltatások 164
[2.34] Hátasok és állatok 165
[2.35] Járművek 165
[2.36] Általános felszerelés 166
[2.37] Étel, ital, szállás 168
[2.38] Páncélok és pajzsok táblázata 169
[2.39] Fegyvertáblázat 174
[2.40] Fegyver ügyetlenség módosítók 193
[2.41] Közelharci és távolsági ügyetlenségek 193
[2.42] Gyógynövények gyűjtögetése 207

Harmadik könyv

Legendák meséi

[3.1] NJK vonások 218
[3.2] Gyors ellenfélkészítő táblázat 219
[3.3] Ellenfelek alap ÉP táblázata 219
[3.4] Reakciódobás táblázat 222
[3.5] Sötét Úr jelzője 226
[3.6] Az áhított tárgy 227
[3.7] Szolgák 228
[3.8] Sötét hely 229
[3.9] Félelem mentődobások táblázat 229
[3.10] Képzettségdobás nehézségi táblázat 249

[3.11] Csatázó képzettségek alap Nehézsége 257
[3.12] Bölcs fejlesztési pontok és hivatási bónuszok 263
[3.13] Botok, rudak és pálcák 267
[3.14] Hatalomtárgy célja 270

Negyedik könyv

Bestiárium

[4.1] Fomori speciális képességek 297
[4.2] Gonosz ember sötét áldások 301
[4.3] Óriás speciális képességek 315
[4.4] Ork törzsfőnöki címek 323
[4.5] Sárkány speciális képességek 329
[4.6] Sárkányfattyú speciális képességek 331
[4.7] Vargr változatok 341

Ötödik könyv

Grimoár

[5.1] Utazások a Sötétben eredmények 307
[5.2] Kémlelés módosítók 405
[5.3] Élőholt idézés 422

Kaland

Az Északi Erdő árnyai

[6.1] Nevynn tornyának könyvtára 440
[6.2] Drwnych viselkedési táblázat 465
[6.3] Köd terjeszkedési táblázat 468
[6.4] Veszélyek táblázat 469

Függelék

Táblázatok

[7.1] Éles támadási táblázat 498
[7.2] Zúzó támadási táblázat 498
[7.3] Lövedék támadási táblázat 499
[7.4] Fegyvertelen/lefogás támadási táblázat 499
[7.5] Területre ható varázslatok támadási táblázat 500
[7.6] Sugár varázslatok támadási táblázat 500
[7.7] Vadállat támadási táblázat 501
[7.8] Vadállat Kritikus Találatok 502
[7.9] Zúzó Kritikus Találatok 503
[7.10] Vágó Kritikus Találatok 504
[7.11] Szóró Kritikus Találatok 505
[7.12] Lefogás Kritikus Találatok 506
[7.13] Tűz Kritikus Találatok 507
[7.14] Villám Kritikus Találatok 508
[7.15] Fagy Kritikus Találatok 509
[7.16] Feketemágia Kritikus Találatok 510



Köszönet a támogatóknak

Varázslat van a szerepjátékokban.

Nem csak azért, mert hagyják, hogy elhagyd a való világot, hogy néhány órára elf varázslónő vagy űrcowboy lehess, hanem azért, mert összehozzák az embereket. Különleges kötelék alakul ki az együtt játszó emberek között; egyfajta bűnrészesség. Más valóságban élnek, és egy ideig közösen álmodnak.

Az *Against the Darkmaster* volt a mi álmunk. Amikor elkezdődött, csak egy baráti társaság voltunk, akik együtt játszottak, személyesen és online egyaránt, megosztva a házi szabályokat a kedvenc játékainkhoz, és az interneten nézelődve. De ahogy haladtunk az utunkon, az álmunk velünk együtt nőtt. Visszatekintve mintha csak tegnap lett volna, amikor elkezdtük ezt építeni. Nehéz elhinni, hogy azóta annyi minden történt. Akárcsak kampányaink hősei, mi is sok veszéllyel találkoztunk utunkon, és a véletlenszerű találkozások során váratlan szövetségesekkel találkoztunk.

Végül ez az út vezetett ide, ehhez a könyvhöz, amelyet most a kezedben tartasz (vagy elektronikus eszközödön tárolsz). Lehet, hogy négy barát gyermeki álmának indult, de a szerepjátékok ismét varázslatosak, és az álom valósággá vált.

És mindez nem lett volna lehetséges a fantasztikus támogatók segítsége nélkül, akik bizalmat adtak nekünk a Kickstarter kampány során. Nélkületek nem lett volna lehetséges.

Köszönjük, hogy életre hívtátok álmunkat! Köszönjük, hogy csatlakoztatok hozzánk az utunkon és a Sötét Úr elleni harcunkban!

Jó kalandozást kívánunk!

Az Open Ended Games csapat

Massimiliano Caracristi

Tommaso Galmacci

Nikola Segoloni

Paolo Vecchiocattivi



Az elmúlt korok mély hegeket hagytak az erdőn. A Hullócsillag Háborúk évezredekkel ezelőtt tépték fel a földeket. A völgyön túli síkságon vívták az utolsó csatát. A gonoszt a sötét város kapujában győzték le.

Az ősi háborúkat mára elfeledték. A történelem évszázadok során legendává vált, mert a felejtés az emberek, a törpék és az elfek átka.

Egy nagy, koromfekete vizű tó tölti fel a völgyet, amelyet omladozó romok vesznek körül. A sötét város elmerült és elfeledték – elmerült a sötét vízben.

Teltek az évszázadok. De álmában a Gonosz visszanyerte erejét...

A tó melletti erdőben a fák megbetegedtek és eltorzultak. A tövises bokrok között lopva haladt egy magas, karcsú elf hajadon – egy íjjal és kardokkal felfegyverzett nő. Az egykor nevetésre teremtett arcra most árnyék vetült. Hosszú, sötét haja csillogott a hátán – sokkal sötétebb, mint a legtöbb elfé. Nyilat tartott az íj idegén, és gondosan átkutatta az aljnövényzetet. Wilvarin, az Alkony Virága érezte, hogy a bőre furcsa, megmagyarázhatatlan rettegéstől didereg.

Az erdő itt másnak tűnt. A dolgok egy év alatt megváltoztak. A tövisek kuszábbnak és vadabbnak látszottak – a fák sötétek és furcsák voltak. Súlyos csend telepedett a lelkére. Nem voltak rovarok: nem volt döngicsélés, sem motoszkálás a fűben. Madár sem repült. A tó felülete mozdulatlan volt, akár a csiszolt fekete obszidián.

Egy éve itt vált el két társától: az idős Nevynn varázslótól és a törpe Givatintól. Elmentek nyomokért kutatni a hazájába, mert valami felkavarodott. Mintha egy ősi kór hevert volna az iszap, a sziklák és a fák alatt, és olyan végtelenül lassan változtatta volna meg a dolgokat, hogy a betegséget nem lehetett meglátni vagy felismerni.

Elmentek, hogy friss szemmel tekintsenek saját világukra, és Wilvarin túl sokat látott.

Az ősi őrhelyeket elhagyták, és az elfekre furcsa közöny telepedett. A csillagelfek lassan álomba merültek. Eközben az erdőlakó emberek egyre inkább klánjukba zárkóztak – féltek minden kívülállótól, sőt gyanakodtak sajátjaikra is. Sötét lények leselkedtek az erdőben, és a vidékre különös, megnevezhetetlen félelem telepedett. Egyre növekvő rettegéstől hajtva Wilvarin visszasietett erre a találkozóhelyre, tudva, hogy szörnyű híreket hordoz.

Az elf halkan továbbment egy ősi torony romjai közé.

Egyszer régen arra építették ezt a helyet, hogy figyeljék az elárasztott város romjait. De a város pusztulása teljes volt. Szörnyű hadurainak sírjait örökre lezárták kővel és varázslatokkal. Mágiája szertefoszlott, az elesett lények eltűntek, és így a tornyot végül a repkény nőtte be. Wilvarin most ehhez közeledett, átlépett az elporlott kapun, és óvatosan az árnyékokban maradt.

Az őrtorony egyes részei összeomlottak. Romok hevertek a száraz, tüskés útvesztőben, de az ősi udvar még mindig mentes volt a gyomtól. Egy ősi király szobra még állt itt, és üres, mállott szemmel vigyázott a völgyre. Wilvarin egy darabig bujkált, gondosan keresgélt. A napokban megtanulta, hogy óvakodjon a romoktól. Az árnyékok rosszabb dolgokat rejthetnek, mint a medvék és a farkasok.

A szoborhoz lépett, és csendesen letérdelt az alapjánál. Egy kis rúnát karcoltak a kőre: a bölcs Givatin itt volt, ahogy megígérte. A morgó öreg törpével mindig ott volt a hollója. Ugyanúgy otthon volt az erdőben, mint hazája vad dombjai közt. Wilvarin megérintette a karcolást, majd felemelkedett, hogy megnézze a gyomokat és a lehullott követ.

Givatin megérkezett. Akkor hol volt Nevynn?

A közeli falak egyik üregében letaposott talaj látszott. Ott volt a tábortűz hamva, egy időrágta régi csomaggal és egy szebb napokat látott takaróval együtt. A hamu hideg, de az alatta lévő kő még mindig enyhén meleg volt. A tűz kevesebb mint egy napos volt.

Wilvarin továbbhaladt.

A torony túlsó oldalára ment, ahol a külső fal leomlott sáncai a szemközti borzalmas völgyre néztek. Kétszáz méterre további romok voltak, amelyek kövein új repedések futottak végig.

Egy hangot sodort a szél: halk koppantás, majd egy kaparás. A néma csendben szinte megdöbbentő volt. Wilvarin a kőfalhoz simult, szívverése megmagyarázhatatlanul felgyorsult. Elfordította a fejét, és megpróbálta kivenni a zaj irányát és távolságát.

A közelben volt egy másik kő – egy kidőlt faldarab, amelyet évszázados moha és eső koptatott. Givatin rúnája ezen is szerepelt. De egy második rúna is volt alatta, nagyon halványan a kőbe karcolva. Vér pettyezte a rúnát, és csepegett a közeli fűre.

Egyetlen szó volt.

„Fuss".

Újra jött a kaparászó hang. Az elf megmozdult, előre szaladt, hogy felhúzott íjjal térdeljen egy kő mögé.

Valami fekete mozdult a földön előtte.

Egy holló volt – hatalmas, véres és tépett madár. A madár utolsó erejével egy rúnát kapart a kőbe – ugyanazt, a rúnát, mint amit eddig látott. Wilvarin veszélyforrást keresett, de nem látott semmit. Előreszökkent, letette az íját, és a karjába vette a sérült hollót.

Givatin madara volt. Aranygyűrűk voltak a madár lábain. Gyógyító dalt énekelt a lénynek, megdöbbenve nézve a szörnyű sérüléseket.

A holló tollait szörnyen megtépázták – éles szürke erek látszódtak a bőrén, amelyek mintha mélyen a húsába vágtak volna. A szürke szövet merevnek és holtnak tűnt. Vér csepegett a madár mellkasából egy mély vágásból, amely körül a hús fakószürke volt.

De hol van Givatin?

Becsomagolta a madarat köpenyének egy hajtásába, és a mellkasához szorította. A madár átvonszolta magát a romokon, vérnyomokat hagyva maga után, amikor kitartóan faragta a rúnákat. Néhány apró vérfolt a falon kívüli füvön volt. Wilvarin előrelépett az újonnan leomlott romok felé, és látta, hogy lépések törték le a kiszáradt töviseket.

A törmelék tövében egy csizma nyoma volt a homokban.

Wilvarin habozott. Olyan híreket hozott, amelyeket el kell vinni a bölcseknek. De Givatin jó társ volt, és a vad elfek komolyan vették esküjüket.

Előrelépett, hátrapillantott, hogy megbizonyosodjon arról, hogy egyedül van, majd lecsúszott a romok közé. A sérült madár kissé megriadt, Wilvarin a kezével nyugtatta.

Az elf egy hatalmas, kőbe vájt ősi csarnok szélén találta magát. A magas, viharvert oszlopok valaha a sziklamennyezetet és a földet tartották. A mennyezet az évszázadok során besüppedt. Most fentről a tető résein keresztül fény szűrődött be.

A padlót a domboldal gránitjából faragták. Régen az elf varázslók egy hatalmas pecsétet tettek oda. A pecsétet egy repedés törte meg, amely átfutott a sziklán. A holló vére mindkét oldalt pettyezte, és azon túl is vérfoltok voltak, és halvány nyomok mutatták, hová indultak a csizmás lábak. Wilvarin megérintette a pecsétet, és ellenőrizte, hogy van-e benne mágia, de semmi nem volt. Bőre bizsergett, átlépett a repedésen, és némán lépett be a homályba.

A csarnok mindkét oldalán sötét alkóvok voltak: sziklába vájt sírok. Szobrok szegélyeztek minden ajtót – merev, fenyegető alakok, kezükben kőkarddal. Fejüket kámzsa takarta. A sírokat lezáró táblák összetörtek, és a kövek szétszóródva hevertek a szobrok lábainál.

Halk hang hallatszott a messze előtte lévő térről, akár a fagy ropogása kemény teleken. A levegő olyan hideg lett, hogy szinte égette a bőrt. Wilvarin lélegzete megfagyott, amikor csendben a csarnokba lépett.

A fagy hideg, szürke erekként futott szét a falakon...

A csarnok túlsó végén egy törött kőoltáron a törpe Givatin holtteste hevert vérbe fagyva. Szürke, elhalt erek futottak végig a húsán. Véres seb volt a mellkasán. Wilvarin megállt – majd a halott törpe feje lassan felé fordult. Hályogos szemek fordultak az irányába a felismerés utolsó szikrájával.

A törpe felemelte az egyik kezét. Givatin tompán kongó hangon szólalt meg: – Fuss!

A terem szobrai lassan elfordították a fejüket, és az elfre néztek. Jeges ropogással indultak felé.

Wilvarin megfordult és futott…

