



NOCTROMO

A IV. Hullámkirály Szerepjátékos Találkozó hivatalos modulja.

3723 Lángok hava

Felhasznált források:

M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái

Első Törvénykönyv

M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái

Summarium – A Teremtés Könyvei

M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái

Fantasy Szerepjáték – Kiegészítő Szabálykönyv

HARCOSOK, BARBÁROK, GLADIÁTOROK

Papok, Paplovagok Kézikönyve – I. kötet

Papok, Paplovagok Kézikönyve – II. Kötet

Ishidu a voul - Ígéretetek tanúi

Készítették:

Unity

Lui

Illusztrációk és borító:

Nagy Margaréta Marga

Külön köszönet a Regélő Főnix, a Hősök Napja és a Krónikák.hu egész csapatának!

2023.07.22.

TARTALOM-

JEGYZÉK

Első hangulatkeltő	5
Hangulat	9
A helyszínről	10
Fontosabb helyszínek	11
Háttér	12
Az események folyása	13
Az érkezés	13
A szent története és ünnepe	14
A gyilkosságok és a rituálé	15
A gyilkosság felgöngyölítése	16
A lehetséges események	18
A város fontosabb lakói	20
A lehetséges áldozatok és helyszínek	23
A gaztevők	26
Epilógus	32

A Shogomand-hegység és a Shadoni öböl találkozásánál elterülő város, Portagella díszbe borult, mint minden esztendő ezen szakában a város védőszentje, Szent Elízia tiszteletére. Az úton szekerek érkeztek tömött sorokban, és a helyiek serényen dolgoztak házaik feldíszítésén. Mindenki kivette a részét a munkálatokból. A város kapujától pár lépésre vénasszonyok sereglete - mint varjúraj az ereszén - sorakoztak egy padon, hogy az előttük ülő leányoknak megtanítsák a virágfonás minden fortélyát, miközben eleiktől tanult bölcsességgel tömték a fejüket. Asszonyok gördítettek ki ablakaikból számtalan színes szalagot és férfiak és legények feszítettek ki köteleket a kémények között. A legifjabbaknak is megvolt a maguk dolga, a népes sereglet közt futkosva-kiabálva elevenítették meg újra Szent Elízia hóstettét.



Egészen sötétedésig tartottak az előkészületek, és még bőséggel maradt tenivaló másnapra is. Az utcai zivaj elhalkult, és már csak néhány későn érkező és korcsmából hazafelé igyekvő lézengett a fülledt éjszakai melegben. Egy nyitott portán sietve lerakodott dobozok, hordók és bálák között szempár villant a sötétben.

A szempár gazdája - mint mindenki errefelé - régóta várta már az ünnepet. A multság hete, az élelem, italok és temérdek portékák idevonzottak mindenféle szerzetet. Ő pedig áldozatra lesett. Az elkövetkező napok pedig válogatási lehetőséggel is kecsegtettek. Türelmes vadász volt, hiszen hosszú évek tapasztalatát tudhatta magáénak. Néhányszor megnyalta mancsát, majd körbe pásztázott az éji látképen; meg is akadt a szeme az út sarkán egy bortól bűzlő alakon. Óvatosan elhagyta rejtekhelyét, és leendő martaléka nyomába eredt. Nesztelen léptekkel közelítette meg prédáját, s mikor kellő közelségbe ért, izmai megfeszültek, hogy egy szökkenéssel átszelje a köztük levő távolságot, ám a következő pillanatban kellemtelen érzés lett rajta úrrá. Egy szemvillanással később hallotta meg a bőrcsizma halk surranását a háta mögött.

Ereiben a vér megfagyott, és hátrakapta a tekintetét. Fel az óriási sötét sziluretre. Zsigeri félelmében azonnal megfélemedezett zsákmányáról és azonnal futásnak eredt, ahogy csak a lába bírta! Korgott ugyan a gyomra, de tudta, jobb megélni a napfelkeltét. Mert ma este nála sokkalta veszélyesebb ragadozó indult portyára.

A macskajajtól ütemtelenül kopogó csizmáitok zajának kíséretében ismét arra a következtetésre jutottok, hogy – bár Kyel papjait megtévesztő hitelességgel tagadja – a jó öreg Stredogiv - régi felhajtók - ha azt állítja, hogy teljesen ártatlanul csak meg akar benneteket hívni egy italtra, az sohasem ártatlan. Egész pontosan kettő dologgal jár: először is nagyon sok itallal; másodsor pedig egy elintézendő munkával, amire Ti vagytok a legmegfelelőbb csapat – és persze legalább a tizedik, akinek ugyan ezt elmondja.

A Godorához címzett fogadótól nem kellet sokat kutyaolnotok az impozáns lakosztályig. Nem volt őr az ajtó előtt. Vagy nem láttátok, vagy nincs szükség arra, hogy bárki ellássa ezt a tisztséget.

Déli vonásokkal megáldott hölgy áll az éppen nem lobogó kandalló előtt az embermagas ablaknál, azzal a visszafogott, aggodalmas tekintettel, amivel csak egy született arisztokrata rendelkezik. Az ajtó nyílására, az ütemtelenül koppanó csizmák zajára felriad révületéből, felétek fordul. Arcára oly' gyorsan és természetesen ölti mosolyát, ahogy egy harcos rántja maga elé fegyverét, ha támadást intéznek ellene. Mire üdvözlésébe kezd, átható tekintetét már mindannyiótokon végigfuttatta.

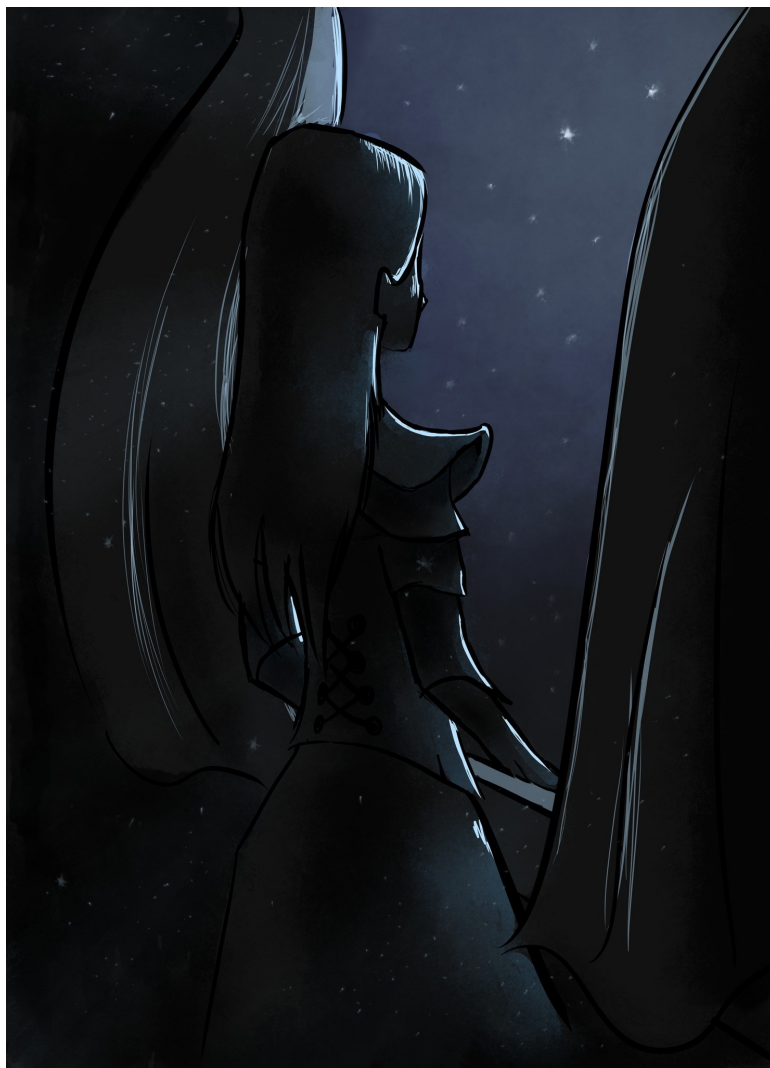
Lassan lépdel fel s alá a szobában, miközben panaszát ecseteli. Középpontja ennek nem más, mint a tékozló leány, saját vére, ki jelen pillanatban Új-Godonban, egy Porta-gella nevű településen, vagy legalábbis annak környékén lehet. Amennyit a településről tud, az alapján nem is lenne szükséges féltene egyszem gyermekét, viszont minden jel szerint valami átkos társaság – bűnszervezet, szekta, maga sem tudja – magához édesgette. Bizonygatja, hogy a lánynak megvan a magához való esze, viszont nem akarja, hogy bajba kerüljön egy ilyen szörnyű emberekből álló társaság vétkei miatt.

A Koszt és Kvártély felhajtójának, Stredogivnak jelenlétében felajánl fejé-
ként 20 aranyat, amennyiben kompániátok Erionba hozza lányát épségben. A fel-
adat – mondania sem kell – igényel diszkréciót, elvégre milyen fényt vetne a csa-
ládra, ha szárnyra kelne egy pletyka a fiatalasszony megkérdőjelezhetően erkölcsös
időszakáról.

Beleegyző bólintásokat közben némelyikötök fejébe még belenyilall a vize-
zett sör okozta fájdalom. Innestől kezdve tényleg célszerű lehet átállni a borlevére.

Készülődni indultok hát Új-Godonba. Utazásotok minden költségét fedezik,
sok késlekedésre sincs idő. Térkapuval a városkától 2 napnyira kötöttök ki a Felföl-
dön.

Az idő kiváló, a tér tágas, a levegő tiszta. Kiérve a városból, ahová a térkapu
vitt benneteket, minden sokkal szabadabbnak tűnik. Mély levegőt vesztek, hogy
minél gyorsabban áradjon szét bennetek az érzés. Szemetek eztán elidőzik a mel-
lettetek elhaladó bárányok nyáján, kik hangosan bégetnek magányos lépteik köz-
ben.



A modul mind történetében, mind hangulatában lazán kapcsolódik a III. Hullámkirály moduljához, a Monsturohoz, ám természetesen annak ismerete nélkül is lejátszható.

A történet helyszíne egy ünnepet üülő dél-olasz városka légkörét idézi. A népek itt meglehetősen sokszínűek, hiszen a helyi jobbágyok és kézművesek mellett jópár kereskedő, zarándok és ünnepelni vágyó érkezett a nemzet különböző szegleteiből. Az itt lévők legjava ki akarja venni részét a készülődésből és az ünnepelésből egyaránt.

A mese tematikája az ünnepi eufória és az idevonzott embertömeg között kivrágzó romlottság. A napok múlásával a kegyetlen Dea-macula lovag tevékenysége rányomja bélyegét a közhangulatra, ugyanakkor a környezet idilli állapotán ez mitsem változtat. Az utolsó napon is hétágra sütő nap hoz disszonanciát a kialakuló helyzet és a természet közt. A helyszínről

A Shadoni-félsziget mélyen az óceánba nyúló földnyelvén, a síkság, a Shogomand-hegység és a Shadoni öböl hármass találkozásánál kúszik fel a hegyre Porta-gella, a Felföld kapujaként is emlegetett város.

Habár sziklás vidékre épült, könnyen kiaknázzható érclelőhelyei kiapadtak, így fontos szerepet kap életében a hozzá tartozó végeláthatatlan szántók művelése. Minthogy észak és dél határvidékén fekszik, a kereskedelem is fontos szerepet kap, így jobbágyok mellett, kézművesek és kereskedők is szép számmal élnek itt. A helység állandó lakossága mintegy ezer fő, de az ünnep alkalmával akár meg is kétszereződhet.

Elhelyezkedése miatt minimális védművekre van csupán szüksége, őrtornyok szegélyezik, és a parasztok lakhelyei közül magasfalú kaszárnya emelkedik ki, mely közel nyolcvan fős talpasseregnek nyújt otthont, de fallal, földsáncsal nem rendelkezik. A város is minimálisan egymásba mosódó kerületekre tagolódik, a legmagasabb ponton az előljáró kúriájával és Domvik templomával.

A helyiek kizárólag a Márványtestűt tisztelik, bár az aggok között akadnak, akik Jedome néven emlegetik. Mivel Porta-gella temérdek gabonát termel, ezért a délvidék éléskamrájául szolgál, emellett hírhedtek pörkölt gabonából készült italukról, a saltadorról.

Porta-gella lakóiról

Mivel az embernem legnagyobb nemzetéhez tartozik, lakói kizárólag emberek és Domvik hívei - a szépkorúak közt persze akadnak, akik elutasítóak, ám a helyiek nem fajgyűlölők-, emiatt kuriózumnak számít, hogy egy másfajú ilyen távolra keveredjen a birodalomban. Eképpen érkezéteket bizony gyakorta csodálkozás, és bámész tekintetek követik. Mivel az átlag csak hírből hallott törpékről, elfekről, vagy udvari orokról, ezért gyakorta sztereotípiáikra hagyatkoznak, ugyanakkor egyszerű tisztelettel fordulnak a másfajúak felé.

A város lakosságának jelentős részét földművesek teszik ki, akik mindennapos verejtékes munkával járulnak hozzá lakhelyük gyarapodásához. Egyszerű, dolgozó emberek, ám akadnak köztük jó páran, akik mellett nem rohan el a világ valósa, mivel gyakran fordulnak meg távolról érkezett kereskedők, akik híreket hoznak a nagyvilágról. Emellett a helytartó kúriájában iskola is helyet kap, ahol a Hétarcú felkentjei mindenkit szívesen látnak.

Kevésbé népes, de fontos rétege a népnek a mesterembereké, akik főképp a mindennapi élethez és munkához szükséges eszközöket készítik, illetve a gabona feldolgozásával foglalkoznak. Ide tartoznak így a kovácsoktól a molnárokon és pékeken át a szeszfőzők is. Utóbbiak a nevezetes helyi ital, a Saltador készítéséért felelősek és igen közkedveltek minden társadalmi réteg körében, habár némelyikük kevésbé megnyerő személyiség.

A város felső osztályát tehető kereskedők képezik. Az ő kezük alatt fut át a dél és az észak felé futó áruk nagy része. Legtöbbjük vagyona nem olyan jelentős, hogy egész országra kiterjedt befolyásra tegyen szert, de a helyi viszonyokhoz képest akár fényűzően is élhetnek.

10

Fontos megemlíteni továbbá, hogy nemrégiben három Gorvikból elvándorolt család költözött a városba, akik azért hagyták maguk mögött régi hazájukat, mert támogatták Shadon és Gorvik unióját, ami átkosnak számított addigi közösségük szemében. A családok közül ketten a mesteremberek közé tartoznak, az egyik szövő, a másik ács. A harmadik - jobb híján - jobbagysorba állt. Az ő jelenlétükkel a több helyi még nincs kibékülve, bár a családok nagy erővel fáradoznak a beilleszkedésen, és legjobb tudásuk szerint próbálják kivenni az ünnepi munkálatokból is a részüket.

Fontosabb helyszínek

Palazzo de Monti

A város legmagasabb pontján a helytartó kúriája áll. Két emelet magas kőből és fából épült lak, mely a Monti család apraja-nagyja mellett szolgálóiknak is ott-hont ad, valamint a város javára egy használatlan földszinti fogadószobát iskolává alakított, ahol a pap, és néha a helytartó maga is szívesen látja a tanulni vágyókat.

A Lángoló hordó

Az ivó a város szívében, az iparosok lakrészei közt kapott helyet. A város valamire való szeszkeszvelői ide járnak, és Szent Elízia ünnepekor megnyitja máskor üresen álló fogadó részét, hogy az ide zarándoklók - akik nem vendégségbe érkeztek, vagy épp nem elégszenek meg némi szalmával fekhelyként - valahol nyugovóra hajthassák fejüket csengő ezüstökért.

A Hétarcú temploma

Az épület a város legnagyobbja, hiszen a hívek jelentős részét képes befogadni. A régmúltban épült, mikor Porta-gella még csak falu volt, és ezt jól mutatják a szentek idő koptatta szobrai és kopott ajtófaragványai. Kilincse azonban fényes sárga, mert mindig nyitva áll a hívek előtt. A kis létszámú helyi papságnak igen sok munkájába kerül rendben tartani a helyet.

A történet háttere

Shadon és Gorvik uniójával született birodalomhoz fogható még nem látott a Hetedkor. A hatalom azonban ingatag, mivel Gorvik vad és büszke népét nehéz kordában tartani. Arról nem is beszélve, hogy az országban nemrég még a Kosfejes Úr eretnek tanait követték. Nem csoda hát, hogy a rend és a hűség fenntartásához komoly katonai jelenlét szükségeltetik. Dél-shadon kapujában egy, a város apraját-nagyját megmozgató ünnepség leple alatt két megátalkodott lélek - egyikőjük pénzéhségből, másikójuk ideológiából - pusztító terveket szőnek, melyek alááshatják a Új-godon még meg nem szilárdult rendjét.

Az események láncolatát ismét Orwella híve, Ezüstszemű Filippa indította el, aki saját ifjabbok lányát, Emíliát (a Mazzoverroban levágott banya húgát) egy zauder, Davide Moniz gondjaira bízta, hogy alakítsa őt a saját képmására. Teszi mindent azért, mert további terveihez szüksége van egy tökéletes orvgyilkosra, aki felett befolyást tud gyakorolni. Egy zauder pedig kiváló erre a célra, hiszen kevés más lehetőség létezik, hogy az uralkodói család közelébe férközhessen.

A közelmúlt eseményei:

P'vorkhariq több okból választotta Porta-gellát munkálatai helyszínéül. Egyrészt mert elég távol van a birodalom szívéből, másrészt pedig mert új szerzeményét, egy hírhedt szabómester személyét tartja kedve álcaként használni, harmadrészt mert az ünnepség rengeteg embert vonz ide, és így feltételezése szerint egyszerű lesz a kavalkádban szinte láthatatlanul előrevinni terveit.

Ezüstszemű Filippa azonban türelmetlenné vált és nem is bízik a zauderben, emellett nem tervezi megfizetni az árat, ezért kalandozókat küld utána, hogy hozzák vissza a lányát, aki eddigre már reményei szerint maga is alakváltóvá változott.

Ez a fejezet a kaland eseményeinek és lehetséges bonyodalmainak vázlatos leírását tartalmazza. Az itt leírtak csupán útmutató szerepét töltik be. Úgy alakítjátok a kalandot és eseményeit, ahogy hozzátok és a csapathoz legjobban illik.

A küldetés

Ezüstszemű Filippa bérli fel őket a Koszt és Kvártély közreműködésével, hogy kerítsék elő a lányát Emiliát, mert az rossz társaságba - feltételezhetőleg valami bűnszervezetbe, vagy szektába - keveredett, akik valami nagy dobásra készültek. Utolsó információja, hogy a lánya Porta-gella új-godoni városát emlegette. Emellett az események láncolatában a helytartó is felbérelheti őket a gyilkosságok felderítésével.

Az érkezés

A történet kezdetekor a kalandozók épp egy kereskedő karavánhoz, vagy magukban utaznak Porta-gella felé vezető úton, ahol több utazó kereskedővel is találkozhatnak. Lófuttában fél napra járnak a településtől a Shadoni öböl partszakaszát követő úton, mikor a öböl nyugati partjáról a féldomíniumok száműzöttjeiből összeverődött bukanérok ütnek rajtuk. Ez lehetőséget ad a kezdeti kockacsörgésre.

A hét bukanér

Ép	8	Fp	65	AME	2	MME	2	Méreg	4	sfé	2
----	---	----	----	-----	---	-----	---	-------	---	-----	---

13

	Tám/kör	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés	Egyéb
Rövidíj	2	22	38	83	1k6	Közelharcban közepes pajzsot és buzogányt rántanak
Buzogány	1	22	64	128	1K6+1	Közepes pajzs
Csatabárd	1	20	60	131	1k10	Közepes pajzs

A városba érve a kalandozók a hangulatkeltőben leírt vigaszságra való nagy készülődéssel találják szembe magukat. Akár egyből a helytartó elé is vezényelheti őket, aki 7 arany jutalmat ajánlhat fel a banditák elűzéséért, ha a karakterek normálisan viszonyulnak a helyiekhez és a helyzethez. Ezen kívül az első napokban ismerkedhetnek a környékkel, az ünneppel és a helyiekkel. Attól függően, hogy milyen fajúak és honnan származnak több-kevesebb szeretettel, de vendégül látják őket. A leányról akit keresnek viszont akárhogy is erőltetik, nem tudnak információval szolgálni. Viszont invitálják őket, hogy vegyenek részt az ünnepélyen, a számtalan résztvevő talán információkkal szolgálhat. Ekkor lehetőségük nyílik város népével -és a lentebb leírt NJK-kal összeismerkedni.

A szent története és ünnepe

A legendák szerint a város védőszentje az egy az ősgonosz szolgája által vezetett vizi fosztogatóhorda támadásakor, mikoron a védők már elhulltak, vagy megfutottak, az ifjú leány a horda vezére elé állt, és mikoron az röhögve lesújtani készült rá, magasba emelte Domvik szent szimbólumát. A nemes és önzetlen tette maga a Hétarcú is felfigyelt, és látva Elízia tiszta és gyermeki lelkét megsegítette a népét, és az egeből szent tüzet zúdított a vezérre és az átkos támadókra. A vezérüket és elszántságukat vesztett horda ezután hanyatt-homlok iszkolt vissza hajóikra és menekültek, amíg ki nem fogyott hajóik alól a tenger. Az ősgonosz sem volt tétlen ez idő alatt és erőt töltött szolgájába, hogy az utolsó mozdulatával még elvághassa Elízia élete fonálát. Így halt hát mártírhalált Porta-gella megmentője, és ekképpen került neve a szentek nevei közé.

A Szent Elízia ünnepe öt napon és öt éjszakán át tart. Porta-gella lakói ilyenkor az életet és az önzetlenséget ünneplik. Ekképpen virágokkal és szalagokkal díszítik házaikat és utcáikat, és az utcákon nagy közös lakomákat rendeznek. Ez persze a háziasszonyok versenye is, hogy ki tudja a legfinomabb, legbőségesebb étket az asztalra tenni.

A férfiak része sem marad ki a mulatságból persze, a szeszfőzők ilyenkor pecsételik le tíz évre az ünnepre készülő égetett gabonapárlatukat és verik csapra a tíz évvel ezelőtt elrakott saltador névre hallgató italt. Az utcáka emellett árusok és mutatványosok is meglepik, mivel ilyenkor a népek adakozó és ajándékozó kedvükben vannak.

Az ünnep része, hogy szalmabálából emberalakot emelnek, mely az ősgonosz szolgáját hivatott jelképezni, s az ötödik nap estjén a népek szent énekeket zengve végigvonul a városon, majd a környék fiatal gyermekei fáklyákat vetnek a szalmabála alá és elégetik azt.

A gyilkosságok és a rituálé

A Dea Macula, hogy saját művéhez és a zauder rituáléjához nyersanyagot szerezzen, négy gyilkosságot akar elkövetni az ünnepség alatt. Alapvetően profi, de a szörnyű tettek felvezetésként szolgálnak élete nagy művéhez, így nem rejti őket el teljesen. Célja, hogy a holtak feldarabolt testrészeiből halálmementőt emeljen a város szélén levő szalmabábú belsejében, amely Domvik szent szimbólumát álcácsolja közt szétroppantó kosfejlet fog mintázni és tűzálló kenőccsel fog kezelni. Ezt nagyobb darabokban helyezi el esténként a szalmából emelt képmásban, hogy az ünnep utolsó napján a nép elé táruljon.

Az első áldozatot azon az estén szedi, mikor a kalandozók megérkeznek a városba, de erre csak később derül fény, mivel az első áldozat, Caneo Alderi egy semmirekellő kecskepásztor, akiről az asszonya is megmondhatja, hogy gyakran napokig a hegyekben marad, ahol kis saját készítésű szeszfőzőjének termését iszogatja. A férfit két földművesporta közti szűk utcán gyilkolja meg, ahol hordók és ládák vannak, ezért senki nem használja.

Bár a tudós fők tudják a zauderekről, hogy viszolyognak saját fajtájuktól, titok előttük viszont, hogy ettől függetlenül képesek a szaporodásra. Az eziránti vágy mágikus eredetű, a holdak és csillagok állása hozza felszínre bennük mely együttállítás csupán két évszázadonként valósul meg. Ekkor megkísérik egy értelmes lény rituális zauderré faragását. A rituáléhoz azonban értelmes lények bőre és csontjai szükségeltetnek, amivel a zauder beborítja kiszemeltjét akit előtte felkészítésként afrodiziákummal kevert olajokkal önt le. Eztán testének egy darabját áldozatába döf, ami a bőrrel együtt lassanként felszívódik a célpontban, majd három óra leforgása alatt lassan, kínok és rémképek között átváltozik. A bőroket a zauder nem saját kezével szándékozik beszerezni, a gyilkosságokat inkább az önjelölt művészre bízta, ő csak a szükséges hozzávalókat nyeri ki az áldozatokból. Amíg a helyes pillanatra vár, a lányt háza pincéjében, és az abban ásott gödörben tartja, hogy lelkileg megtörje és fizikailag is meggyötörje.

A gyilkosság felgöngyölítése:

Amennyiben a gyilkosságok fonalát felveszik a kalandozók, a gyilkos szándékos vagy véletlen hátrahagyott nyomait megtalálva göngyölíthetik fel az ügyet. A nyomokat érdemes gyilkosságonként úgy adagolni, hogy ne legyen egyből és direkt módon nyilvánvaló az elkövető személye, esetlegesen csak a kifejezetten éles eszűek, vagy szerencsések jöhessenek rá a gyilkos kilétére. A nyomravezető információk a következők - természetesen a teljesség igénye nélkül:

- Nyomolvasással rendelkező karakterek a különböző helyszíneken a gyilkos fizikai adottságaival kerülhetnek tisztába:

- A gyilkosságokkor kisméretű, bőr talpú csizmát viselt mivel alkatához képest kis méretű lába van

- A haja sötétbarna (elhagyott hajszálakból)

- Az erős szaglással, vagy kimagasló érzékeléssel és alkímiával/herbalizmussal/balzsamozással rendelkező karakterek a a következő információ morzsákhoz juthatnak hozzá:

- Megérezhetik a tartósító balzsam szagát, amit a vonatkozó képzettségekkel be is azonosíthatnak

- Találhatnak maradékot a gyilkos által használt méregből. Méregkeveréssel megtudhatják, hogy ez egy azonnal ható görcsöt okozó mérget használ.

- Egyéválással, élő történelemmel, eredetkutatással, vagy esetleges állati szemtanúk mágiával való kivallatása során a következő információkhoz juthatnak hozzá:

- A gyilkos alakja és körvonalai homályosak, szinte beleolvadnak a környezetébe még akkor is, ha a nyílt színen áll

- Két fegyvere egyikével, vagy egy hosszú (lovagkarddal), vagy egy rövid (ramierával) pengével végez áldozataival felettébb kegyetlen módon A fegyverekről pontosabb információt fegyverismeret képzettség birtokában kaphatnak

- Nagyon szemfüles játékosok észrevehetik, hogy az alaknak csak jobb szem villan meg az esetleges sápadt holdfényben (ez kifejezetten direkt nyom, lehetőleg csak akkor kapják meg, ha nagyon tanácstalanok, esetleg órákig tartó dilemmába keverednek)

- Ha ideje engedi, gyorsan és precízen tartósítja a testet mielőtt elvinné.
- Amit bárki észrevehet
 - A holttestet mindig elviszi a tettes
 - Mindig sok vér borítja a helyszínt
 - Valaki több ízben is ólálkodott a faluszéli szalmabábunál

A gyilkost a modul bármelyik pontján tetten is érhetik, ha úgy látod jónak, azonban a lovag csak akkor száll szembe a kalandozókkal, ha műve már elkészült. Addig a gyilkosságokkor viselt rejtőző köpeny és pszi segítségével, és ha kell, egy gyorsaságot növelő istenek itala bevetésével szándékozik meglépni, emellett pedig tüzetesen felderítette a helyszínt. A lovag lebukása esetén egyenes út vezet a szabóhoz, aki Filippa lányát, Emíliát a pincéjében lévő gödörben tartja, addig, amíg mind szellemileg, mind fizikailag készen nem áll a rituálé elvégzésére. A harmadik éjszakán a harmadik áldozattal végre is hajtja a rítust, hacsak a kalandozók meg nem akadályozzák valamilyen formában - ez azonban nem cél, csupán lehetőség.

Lehetséges események:

Étel, ital legjava

Az első napon lehetőségük van megismerkedni a város népével és szokásaival. Ha nem túl félelmetesek vagy ellenségesek, az ünneplők szívesen invitálják őket utcára kirakott asztalaikhoz, ahol szívesen megosztják főztjüket és italukat, valamint történeteket cserélnek velük, illetve megtörténhet, hogy akár a szakácsnők, akár a saltadort főző férfiak dönteneknek kéri fel őket, tekintve, hogy a "szűz" nyelv lehet, hogy jobban kiérzi a különbséget. Jó döntés persze nincs, az egyik fél mindenképp morogni fog a döntés miatt.

Kiálts óriást!

Két iszákos kecskepásztor állítja, hogy drabális bestiát láttak a hegyekben, az első gyilkosságokkor akár gyanússá is válhat. A helyiek nem adnak túl sokat a szavukra, de ha a kalandozók utánajárnak az esetnek, bizony rálehetnek a hegy egy barlangjában egy félsacron ytilre, aki a hegyek és az érc hívását követve, úttalan utakon érkezett ide. A behemót nem tud az eltűnésekről és a városról is csak azt tudja, hogy messziről fényesnek és zajosnak tűnik. A közöst egész érthetően (Af 3-as fokon) és a shadonit törtent(Af 2-es fokon) beszéli. Ha esetleg meginvitálják a városba, velük tart, és mivel a helyiek nem láttak hozzá foghatót, ezzel a játékosok megalapozhatják a helyieknek a félóriásokhoz való hozzáállását.

18

A macskás nő

Valamelyik gyilkosság után nyomukba szegődhet egy középkorú nő, Stria, a város jámbor bolondja, aki azt állítja hogy a kezében lévő jól megtermett kandúr látta a gyilkosságot. A macska valóban látta a gyilkost és a gyilkosságot is egy ízben. Persze ezt nem tudja a karakterek tudtára adni.

Lincshangulat

Akadnak néhányan, akik nyíltan a gorviki családokat okolják az események miatt. Ezekből az emberekből mintegy másfél tucat fős tömeg gyűlik össze, és kiabálva, hadonászva az egyik család háza elé vonulnak, ahol vulgáritásokat, átkokat szórnak rájuk, s nem sok kell, hogy elszabaduljanak az indulatok. A karakterek szemtanúi lehetnek mindennek, s eldönthetik az események kimenetelét, akár melyik oldalra állva, amíg az előljáró és a papok az őrséggel együtt meg nem érkeznek.

Éjjeli vendégek

Az egyik nap alkonya felé egy lovag érkezik a városba, láncon vezetve foglyát. Kosztért és kvártélyért folyamodik a kaszárnyában, és a hajnal első sugaraival indulna is tovább, hogy a rabot mielőbb az inkvizíció ítélőszéke elé cibálja. A gazember nem más, mint Zural Olyj, az Orvellánus lovag hűtlen tanítványa, Lew aki kézrekerítése közben végzett a lovag két társával. Ha segítséget kérnek tőle, megígéri, hogy mielőbb tolmácsolni fogja az inkvizíció felé kérésüket, de jelenlegi dolga halaszthatatlan. Ha Lew-vel beszélnek, adhat néhány információt Orwella vallásáról, amiből kiderülhet, hogy ugyan hasonlóságot mutatnak a jelenlegi tettek egy romlósszekta működésével, mégis vannak eltérések.

A város fontosabb lakói

Palmiero ves Monti

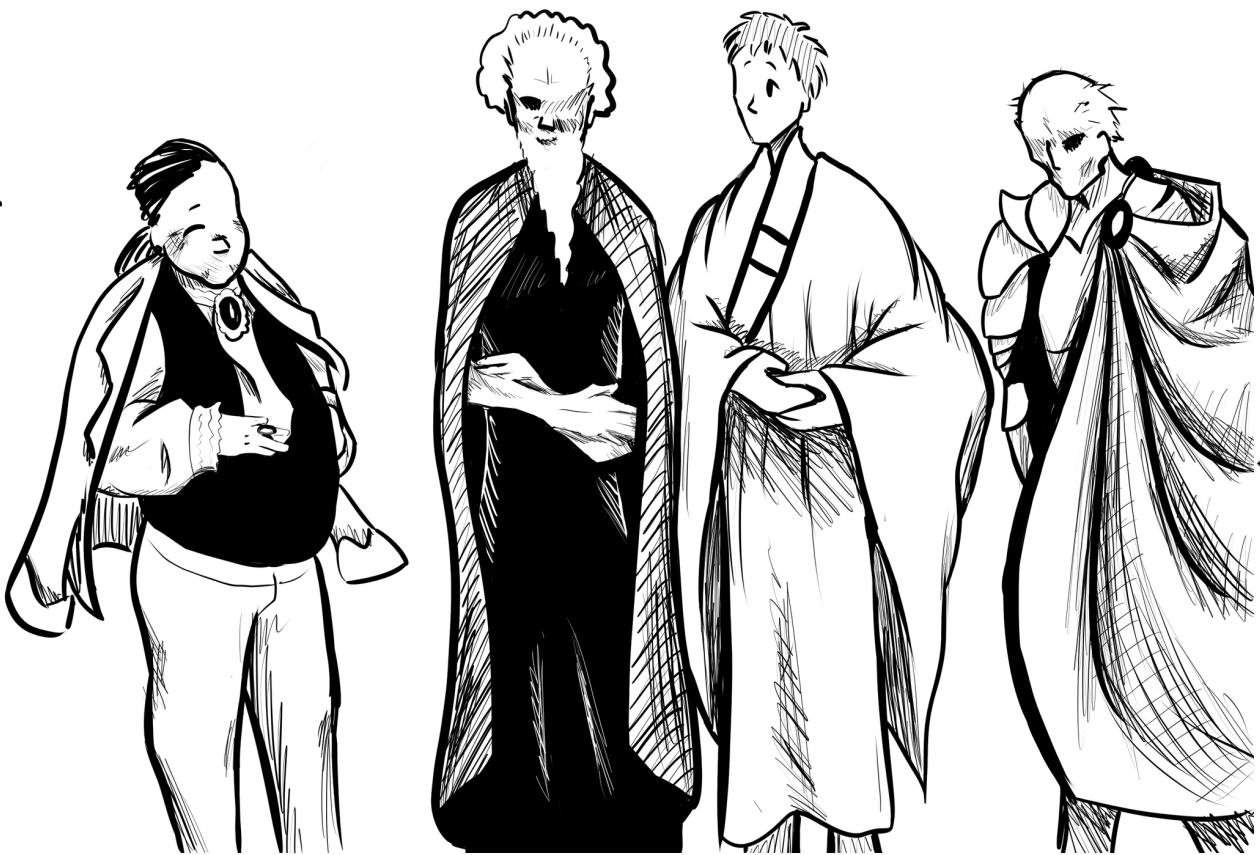
Porta-gella helytartója alacsony, kövérkés, vidám ember, aki jó ideje mondhatja otthonának a helyet. Atyja után örökölte ugyan a tisztséget, de egy pillanatig sem veszi félvállról feladatait. Ő foglalkozik a város mindennapi ügyes-bajos dolgaival, elsimítja a vitás ügyeket és megbékíti a szembenálló feleket. Barátságos modorra miatt keveseknek akad problémájuk vele, akiknek mégis, azok is inkább az ivókban dörögnek bele kupájukba nyűgjüket.

Astolfo Grimaldi

A város őrkapitánya, meglehetősen koros ember. Az Arany seregben szolgált a Manifesztációs háború alatt, így van harctéri tapasztalata, ám Porta-gella békés hely, így nem fogja vasszigoral zsoldosait.

Pater Virius és faios Hector

A két egyházzsolga felelős a helység vallási vezetéséért és a nép lelki tisztaságáért. Ők vezénylik le az ünnepi szertartásokat és szentelik fel a földeket, hogy azok termékekben bőségesek legyenek. Pater Virius csontos, agg férfi, akinek egyre nehezebb ellátni feladatait. Reméli, hogy faios Hector, a húszas éveinek elején járó szerzetes, aki még a háború árvájaként került mellé, hamarosan teljesíti a második kvalitheiát és átveszi tőle a stafétát, hogy utolsó éveit imával és elmélkedéssel tölthesse.



Az egyház harmadik tagja

Attól függően, hogy a játékos csapatnál hogyan alakult a Mazzovero család sorsa a Monsturo modulban, az egyház harmadik tagja az egyik Mazzovero. Alap esetben „Zöld” Fulkó Mazzovero zárandokolt el báróságából, hogy néhai fia hitében elmerüljön és bűnbocsánatért vezekeljen. Amennyiben Viridismartel atya túlélte a megpróbáltatásokat, azért van itt, mert nem bír Mazzoveróban maradni, de közel akar lenni családjához. Ha Agáta is túlélte a történéseket, ő is Domvik templomában szolgál, hogy jobban megértse a világot. Amennyiben úgy találsz jobbnak, az életben maradt iker, Fulvia is állhat a templom szolgálatában Fulkó helyett, hogy testvérei elvesztése miatti szenvedését enyhítse, és hogy válaszokat keressen, a Domvik hit misztériumában

„Zöld Fulkó Mazzovero: Magas, széles vállú, kötött izomzatú, idősödő katona, arcán hosszúra hagyott barkót visel, ami borostájával együtt igencsak őszes, bár valaha vörös lehetett

Viridismartel atya: Tizenhét esztendő vékonydongájú, rövidhajú ifjú, akit a Mazzoveróban történtek erősen megviseltek. Barátságos, de mélyen megbúvó bánat és félelem lakozik tekintetében

Agáta: Erős és termetes tizenhat éves leány. Meglehetősen vonzó teremtés, amihez csak hozzátesz laza fonatban hordott vörös haja

Fulvia: Szintén izmos és szemrevaló teremtés, haja rövid és vörös. Távolságtartó és nehéz kihozni mélabújából, amit testvérei elvesztése miatt érez

Caputo Sect

22

A vénséges gorkiki családjával együtt érkezett ide. Hazája sorsa igen megkeserítette, mint ahogy az is, hogy a családja nem követi eleik szokásait, sőt, az átkos megszálló szomszéd ország kellős közepébe költöztek vele együtt. A nap nagy részében házuk előtt egy széken ücsörögve szunnyad, ébren töltött idejében pedig csendesen átkozza a világot, a családját és mindent maga körül. Néha-néha fennhangon is szid mindenkit, akit lát, és kedvtelésből a gyermekeket is szereti riogatni. Valaha Corga-fi volt, de tudását elhomályosítják az évek. Akad azonban némi tudása a Dea-macula lovagok renegát rendjéről.

A lehetséges áldozatok és helyszínek

A következő nem játékos karaktereket bárhol, bármikor bevezetheted a történetbe, akár egy részüket, akár mindet, hogy a karakterek esetlegesen - akár csak arcról, akár behatóbban - ismerhessék a lovag áldozatait. Amennyiben úgy érzed, rájuk fér a siker érzete, az utolsót akár élve is elhurcolhatja a lovag, akit a zauder házából ki is menthetnek később.

Pius Velez

Városőr Porta-gella zsoldjában. Termetes, csendes ember, de sosem tér ki egy férfias erőpróba elől. Családjával: apósával, anyósával, feleségével és két gyermekével él a jobbágynegyedben.

Halála hajnalban, őrsváltás után hazafelé tartva éri a város külső pereme mentén, ahol a gyilkos lovag szemtől-szembe támad rá, s kardját olyan erővel döfi át rajta, hogy az a mögötte levő ház falába is beleáll.

Tomasso Di'pinto

Szikár parasztember, akit a napon való kemény munka igencsak megöregített. Nem veti meg az italt és az ünnepség alatt gyakran igen későn ér haza a családi lakba, mikor asszonya és ifjú felnőtt gyermekei már nyugovóra tértek.

A korosodó paraszt könnyű célpont. Mikor az éjnek-évadján megáll, hogy könnyítsen magán, a lovag hátulról két csapással felnyitja a bordáit, az öreg pedig holtan a mellette levő lóitatóba esik. Némi ázott gyolcsot találhatnak a kalandozók, amit a lovag hátrahagyott.

Vio Grassi

Mélynövésű ifjú bőrműves, aki épp mestermunkáján dolgozik és még telis-tele van bizonyítási vágygal. Egyelőre mestere legényszállásán él.

A tanoncot mestere műhelyében veszejt el a lovag, mikor az jóval naplemente után is mestermunkáján fáradozik a gyertyáktól megvilágított munkapadnál. Mestere a sokból ocsudva felfedezheti, hogy hiányzik pár tömlőnyi bőrpuhító szappan és a tartósításhoz használt keserűdió.

Carmilla Ricci

Gorviki háziasszony, aki ács férjével és két másik családdal érkezett ide, hogy eltávolodjon régi hazájától és annak átkos szokásaitól. Erőnek-erejével próbál beilleszkedni a közösségbe, és próbál beszállni az asszonyok versengésébe, bár főztjét igen különösnek találják az idegen fűszerezés miatt.

Ricci veszte, hogy úgy hiszi, gyermekei néztek hajnali nassolnivaló után a konyhában, de leérve a lovagot találja ott, aki azonnal végez vele. Mivel a torkát metszi el, egy hang sem hagyja el a torkát, az artériás vérzés mindent beborít. A lovag távozásakor jópár véres csizmanyomot hagy

Garma Cor Marín

Középkorú kereskedő, aki szatócs atyjától keveset örökölt. Sok munkája közepedte eddig nem volt ideje családot alapítani, most hogy megszilárdította vagyonát, egy szeszfőző lányának udvarol.

A kereskedő titkos szenvedélyének, a sajtkészítésnek hódol háza sziklába faragott pincéjében, mikor a lovag rátör. Az egyetlen, akivel kedvtelésből egy méretes száraz tömb sajttal végez. Újdonsült szeretője talál rá, miután az meglátogatja, számon kérni rajta, miért nem jelent meg találkájukon.



Davide Moniz - avagy P'vorkhariq a zauder (Bestiárium 2. kiadás 222. oldal)

A híres-hírhedt szabó Porta-gella szülötte, ám ritkán tartózkodik itt, mivel munkái gyakran elszólítják Új-godon más tájaira. Habár természete igen hóbortos és különc, számos nemes és más méltóság veszi igénybe szolgáltatásait, mivel munkái kifogástalanok. Ezúttal azonban az ünnepség idejére másodmagával hazalátogat otthonába. A városban távolságtartó tisztelet övezi, amit ő kevéssé vesz észre. A szörnyű igazság azonban az, hogy mintegy fél éve az igazi Davide Monizt megölte egy zauder, aki fel is vette az alakját, és azóta az ő képében éli életét.

Amennyiben lebukik, próbálja a menekülést választani, viszont saját tervéből nem árul el sokat, hiszen velejéig romlott. Ha sarokba szorítják és harcra kerül a sor, van még trükk a tarsolyában: két alakot is fel tud venni védekezés gyanánt:

Iruk a pusztító—hegynyi termetű korg

Ép	25	Fp	138	AME	60	MME	80	Méreg	Immunis	sfé	0
----	----	----	-----	-----	----	-----	----	-------	---------	-----	---

	Tám/kör	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés	Egyéb
Minden , amit talál	4	36	134	112	1k6+3	Nincs

Skum—toroni rontásmester—elsősorban a rontás varázslatokat kedveli, mint az Izomsorvadás, bélsorvasztás, vérdermesztés, de villámmágiához is folyamodhat.

26

Ép	25	Fp	82	AME	60	MME	80	Pszi	50	MP	70
----	----	----	----	-----	----	-----	----	------	----	----	----

	Tám/kör	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés	Egyéb
Kéz	2	40	32/19	107	1k2	Varázslatait lásd az ET 245-250 oldalakon



27

Felix ab Rosado - Dea Macula lovag

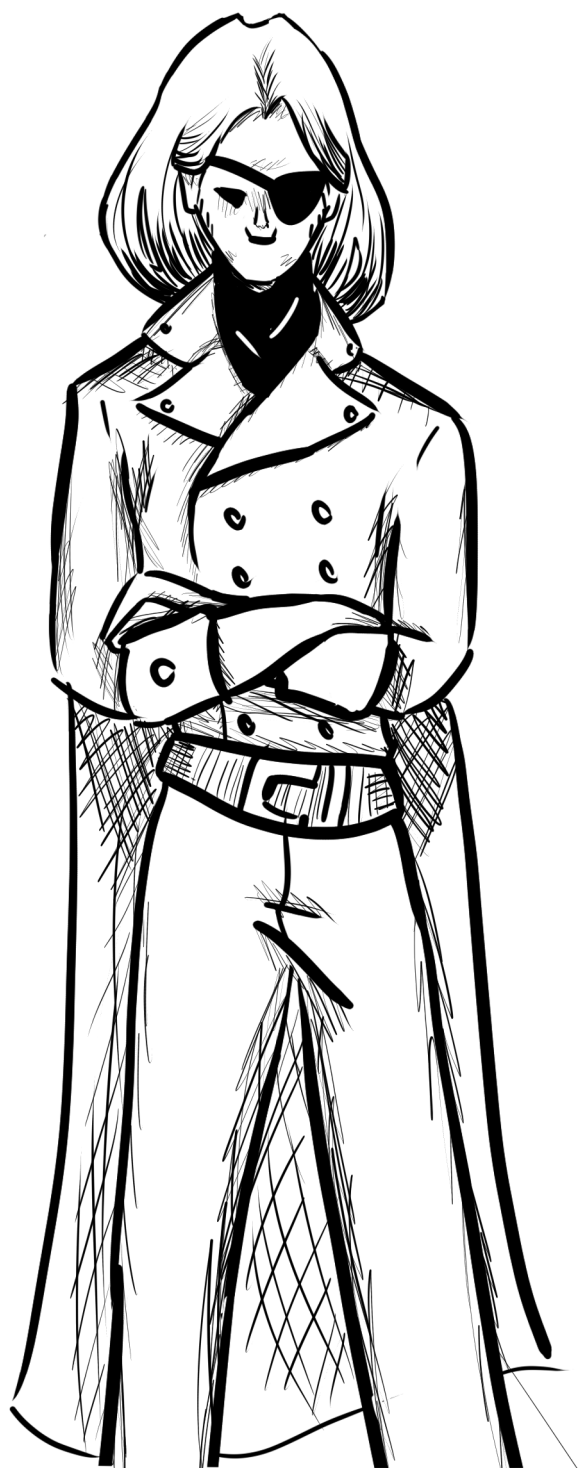
Sudár termetű férfi, legszebb évei derekán. Gorviki vonásai kevésbé hangsúlyosak, sötétbarna haja és enyhén barna bőrszíne találgatásra adhat okot. Különleges ismertetőjegye még szemfedője, mely valójában nem vak, hanem dupla pupillával és írisszel rendelkező szemet takar. Nem volt képes teljesen levetkőzni származását és múltját, a szabón kívül szinte mindenkiel távolságtartó.

A nemes lovag apja abrasói nemes, abrason címet birtokolt, fiát pedig hagyományos gorviki Ranagolita eszmék szerint nevelte. A fiú élete akkor változott meg gyökeresen, mikor a fenyvesekben való barangolások során eltévedt, és egy öreg fa hatalmas odvában rozsdás vértű, századéves múmia kezében rálelt Amanovik intelmeinek egy részletére egy tekercstartóban. Az ifjúra napok múltán találtak rá szinte halálra éhezve. Onnantól a fiú a tekercsek megszállottja lett, így talált rá a Dea Macula lovagrendre és így vált a halál művészévé. Évekig titokban tevékenykedett és örökölte volna apja címét, de a Gorvikon átvonuló Arany sereg miatt tudta, nincs maradása a vidéken, így a rejtőzéshez szokott lovag elbujdosott, és elhagyta nemesi jelzőjét. Később találkozott a zauderrel, akiben meglátta a megértés szikráját. Azóta együtt utaznak. Porta-gellában úgy érezte, elérkezett a pillanat, hogy megalkossa élete fő művét. Társát nem avatta be a pontos részletekbe, de megegyeztek, hogy áldozataiból használhat fel darabokat, így megegyezésre jutottak.

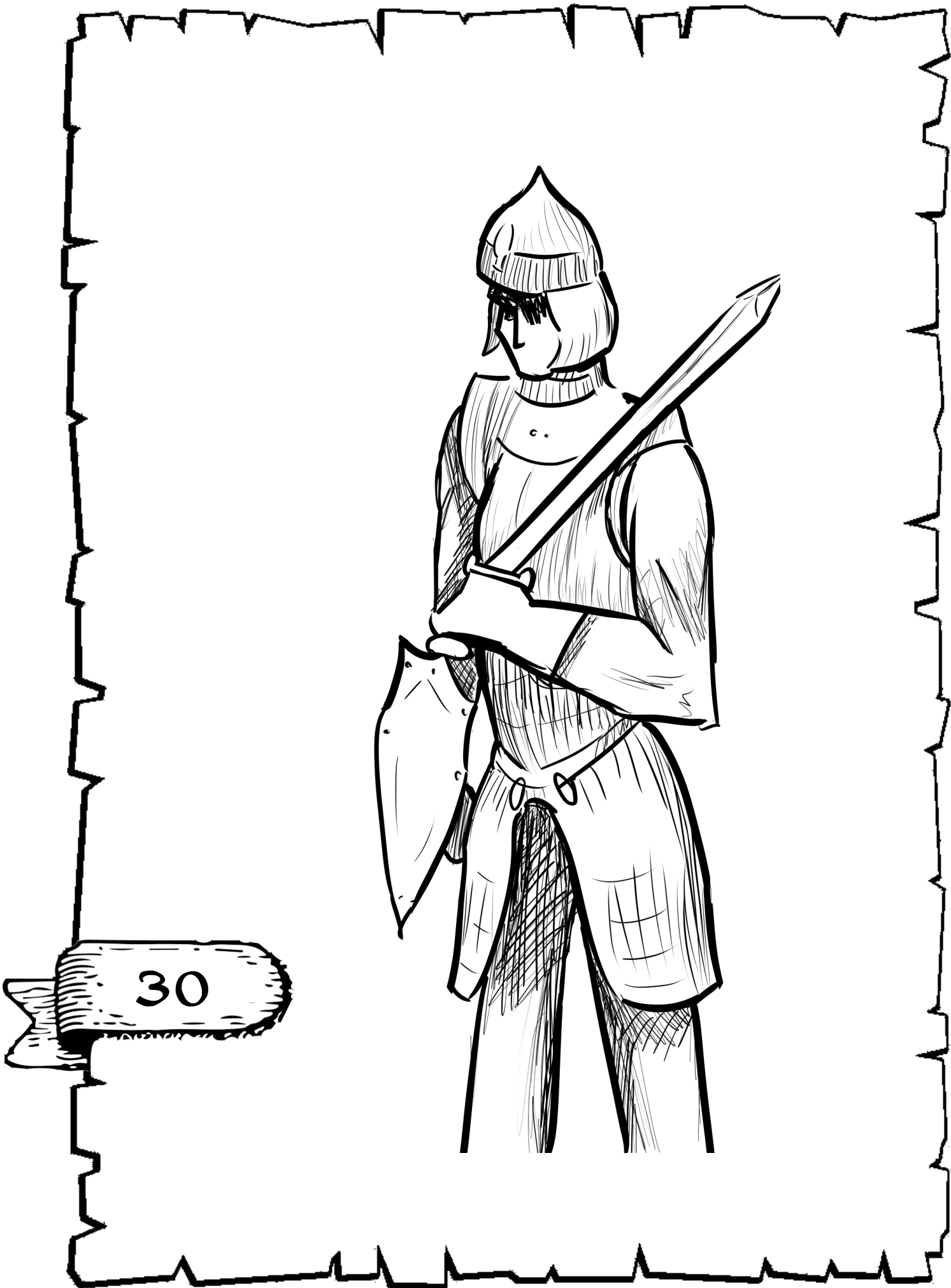
Amikor már elkészült művével, boldogan veti magát a harcba, hiszen ő már nyert. Persze semmit nem bíz a véletlenre, vértet és pajzsot ölt a harc előtt, valaminthacsak meg nem akadályozzák, magába dönt két istenek italát, melyek erejét és gyorsaságát megnövelik. Amennyiben úgy érzed, túl könnyen kerekednek a lovag felé a játékosok, halála után megszállottá válhat, aki mindent megtesz, hogy művét a világ elé tárja.

28

Ép	13	Fp	147	AME	39+13	MME	40+22	Méreg	5	sfé	5
								Pszi	35		
		Tám/kör	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés	Egyéb				
Lovagkard(Mf)		2	17	130	169+35	2k6+2	63 Mp-os rúnakard				
Pajzs (Mf)		1		105		K6+1	Élezett és Vérizzítóval mérgezett				
Ramiera		2	23	122	158	K6+1					



29



30

Emília, Filippa lánya

A fiatalabbik és szebbik lány Filippa kettő gyermeke közül. Az ébenhajú szépség megjelenésében aligha találni kivetnivalót, természete azonban annál rútabb. Fenn hordja az orrát, hiszen egész életében elsőként volt kezelve testvére mellett, és anyja Orwella galád hitére nevelte. Azonban hatalom is rejtezik a szép arc mögött és a kecses karocskákban, mert anyja boszorkánymágiájának legjavát neki adta át, elmentében halott testvérével, akit csak a boszorkánymesteri fortélyokhoz találtak méltónak. Bármikor is találják rá, eljátsza a megmentésre váró leányt és bármilyen hazugságot kitalál, hogy ne keverje magát gyanúba. Szívesen visszaviteti magát a kalandozókkal anyjához, hacsak fel nem fedezik valódi mivoltát, amire az esély csekély

Epilógus

Amennyiben sikerül a Dea Macula lovag, gyilkosságok elkövetőjének kilétét felfedni és kézre keríteni és legyőzni, az út igen világossá válik, hiszen Felix ab Rosado egyvalakivel ápolt csupán jó kapcsolatot. Ezután kézre keríthetik Davide Monizt, azaz P'vorkhariq-ot, akiről szintén kiderül, hogy nyakig benne van az események forgatagában. Ha túl vannak a harmadik éjszakán, a zaudernek már nincs bármiért küzdeni, és elsősorban túlélésre játszik. Ha elég nagy felfordulást okoznak, megnevezeli és megpróbál meglépni. Küzdeni csak akkor fog, ha nincs más kiút a szituációból. A szabó pincéjében megtalálják Emíliát. Fogolyverem mellett a Dea Macula hentesműhelyét is meglelik, ahol műalkotását készítette, azonban a testeknek itt sincs nyoma. A szörnyű totemet csak akkor találhatják meg a játékosok, ha ők maguk jutnak el a következtetésre, hogy az ősgonosz mementójaként szolgáló szalmabábuban lehet, vagy szándékosan megbolygatják azt még az ünnep lezárulta előtt. Ha megtalálják, eléjük tárul Felix ab Rosado utolsó szörnyű ajándéka, a totem, ami emberi testrészekből faragott kosfejet formáz, ami szintén ilyen módon készült Domvik szimbólumot roppant szét álkapcsával. A hússzobor tűzálló bevonata kontaktméreggel van vegyítve [A mérég 2. szintű izomrendszerre ható kontaktmérég. Gyenge hatása: bénulás, erős hatása: halál. Amennyiben a máglya leég körülötte, a mérég egyszerűen elveszti hatását], ez a lovag utolsó bosszúja, amennyiben megbolygatnák életművét. Ha viszont nem találják meg, a totem a leégő szalmából kerül elő, hatalmas riadalmat okozva a nép körében. A kalandozók leleményességétől függ hát, az ünnep kimenetele.

