



Nocte Maledictum

Az XVIII. Vándorkrónikák tábor hivatalos modulja.

3724 . Alborne terce, az Ébredés havának 10-15. napja

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

Készítették:

Antessa

Unity

Kuplung Frizione

Illusztrációk és borító:

B. Blanch

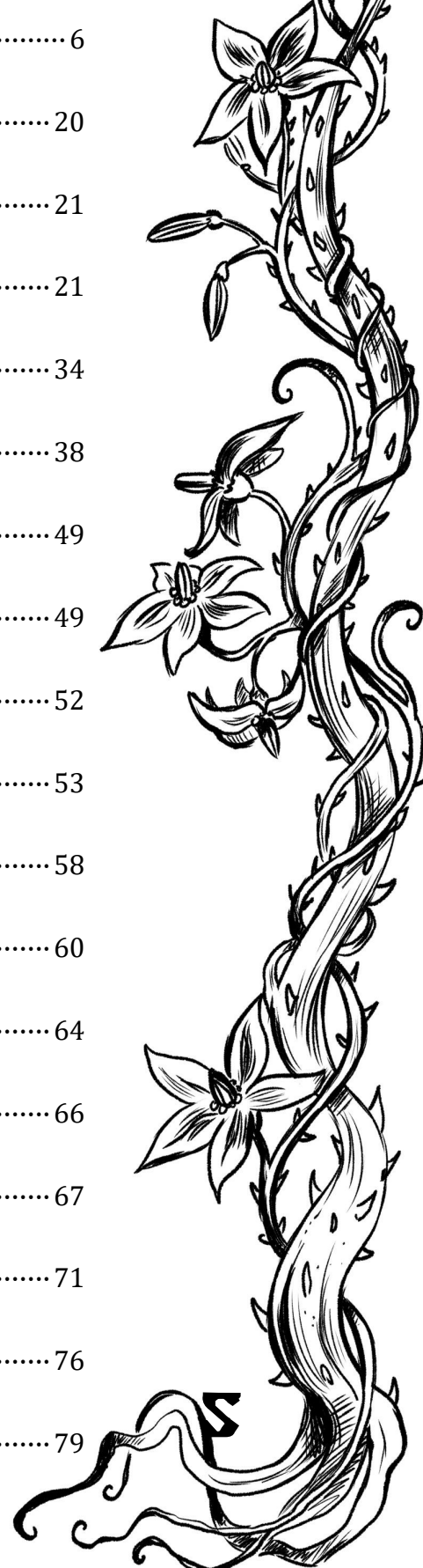
Külön köszönet a Regélő Főnix, a Fanfár a Hősökért és a Krónikák.hu egész csapatának!

2024.08.10-11.



Tartalomjegyzék

Hangulatkeltők	6
Az előző részek tartalmából	20
Hangulat.....	21
A helyszín	21
Márványököl testvériség.....	34
Orwella hét angyala	38
A háttér	49
Az események folyása	49
Cselekményvázlat	52
A Linora-bál.....	53
A lovagi torna	58
A börtönlázadás.....	60
A Gyilkosságok	64
A Daronne labirintusa	66
Csapdák.....	67
Sápadt játéka	71
A Káosz Éjszakájának szertartása	76
Epilógus	79



Lidérc tánc

-Siess hát, Sápadt! Minden szívdobbanásnyi késlekedéssel közelebb kerül a nyakunkhoz a hóhérbárd! Te is tudod, mit művelnek itt az emberrel, ha csak a gyanúja is felmerül, hogy általuk sötétnek tartott hatalmakkal paktál! - Sziszegte a nő, egészen közel hajolva az előtte térdeplő, és egy földön fekvő alak felé görnyedő beesett arcú férfihoz.

- Igen Úrnő. Mindent megteszek, amit tudok. - Sőhajtotta Sápadt, majd egy határozott mozdulattal befejezte a bélyeget, amit a z előtte fekvő hátára festett. Ezután egy gyertyát húzott elő köpenye alól és lángot lobbantott a kanócra. Ahogy a gyertya fellobbant, egy pillanatra megriadt, mikor valamit villanni látott a sötétben, de gyorsan rájött, csak halott szemgödörben ülő üveges szemek villantak felé. Tudta, igyekvést ígért, de nem kapkodhat. A test acélos, és ellenálló, ugyanakkor üres és unalmas. A lélek viszont más. Apró és sérülékeny, ezért féltős, szinte szégyenlős. Viszont végtelenül rugalmas és olyan kápráztatón színes. Elkezdte hát halk litániáját, így csalogatta ide a lelket a fátylon túlról. Sokat kellett szölongatnia, ahogy a gyertya lángján túli sötétségbe meredt, egy pillanatra már elvesztette a reményt, amikor a legapróbb szikrát látta felvillanni a távolban. Óvatosan felé intett hát a gyertyával, nem túl gyorsan, nehogy elijessze ezt a csodás lényt. Ebben a percben ő volt a szirén, a gyertya a világítótorony és a lélek az útját vesztett tengerész. Hogy a test gyilkos sziklazátony, vagy csendes öböl lesz, még nem tudta maga sem. Ahogy a lélek szégyenlősen közelebb libbent, elkezdtek óvatos táncukat a megbélyegzett korpusz körül. A lélek lassan, óvatosan közeledett, villongva és és remegve a fénykör felé. Ahogy sápadt szeme kezdte teljesen befogadni táncpartnerét, rájött, hogy a lélek minden színét szurokfekete vonalak szövik át oly sűrűn, amit álmaiban sem tudott volna elképzelni. Hosszú idő óta először torka elszorult, és szívét jeges szorítás ragadta meg, de tudta, most nem állhat meg, mert az halálos következményekkel járna. Illedelmesen utat mutatott hát a léleknek leendő új porhüvelyé felé, aki oly lendülettel és erőszakkal vette be a testet, hogy Sápadtnak elakadt a lélegzete. A test megmozdult, és vele együtt mozgott az úrnő is. Megragadta, és magához húzta, hogy ajkát az ajkára tapassza. Azonban az új ember szemvillanás alatt reagált, és megragadta arcát. A gyertya ellobbanó lángjánál még utolsót villant három írisze.





A farkas szemében

A tömör kőbe vésett cella nehéz, vasrácsos ajtaja nyöszörögve nyílt ki, és két ór egy tizenéves kinézetű koszosképű csirkefogót lökött be rajta olyan erővel, hogy az nagyot taknyolt a nyirkos szalmán. Ám a következő pillanatban már a talpán is volt, épp jó időben arra, hogy az orrára csapják az ajtót.

- Ne csináljátok mán' komák, hát tudjátok, hogy nem csinátam semmit sem! Azok a fiolák meg asse tudom, hogy kerültek a táskámba! Az Ötödikre esküszöm! - de csak a vértések távolodó nevetése válaszolt - Akkor rohadjatok meg mindannyian! - folytatta - Tudjátok, hogy ki vagyok, he?! Vannak ám nagyon fontos cimboráim, halljátok-e?! Még a nap sem megy le és már kinn is leszek innen!
- Kár a gőzért, öcskös. - hangzottak fel háta mögött száraz torkú szavak.

A fiú megpördült, s ekkor vette észre a félhomályba burkolózó cella többi lakóját, akiket heves, ám meddő vitájában teljesen figyelmen kívül hagyott. Három férfi ült a szalmán, s mind felé fordultak. A reszelős hang egy cserzett bőrű emberhez tartozott, aki a kopó szigetiek fekete-fehér gúnyját viselte. - Maradj inkább csöndben, ülj le közénk koronázni, aztán várj a sorodra. - csapkodta meg maga mellett a szalmát, majd felmutatott a kölyök felé három koszos, görbe rézérmét. - Maholnap úgysis lecsapják az enyves kezed. Minek sietteted?

- Nem ismeresz engem, nonno! - bökött ujjával az ifjú a kopó szigeti felé - Nekem aztán nem csapják le semmimet! Csak üljetek, és játszogassatok, én meg szépen megpattanok innen!

Amaz komótosan feltápászkodott, közelebb lépett és megragadta a feléje nyújtott ujját, majd egy nagyot csavart rajta, s a suhanc uja úgy törött el, mint a száraz venyige. A fiú felüvöltött. Azaz üvöltött volna, de addigra már egy kéz tapadt szájára, így csak folytott nyögdéscselésre tellett tőle.

- Látom atyád nem tanított meg, hogy nem illik ujjal mutogatni. Nade majd én megteszem ezt helyette is. Nem mondom többször, öcskös. Maradj csöndben, és ülj le közénk. Főleg, ha ki akarsz innen jutni egy darabban. Nem szeretnénk, ha a az ugrándozásod miatt megerősítenék az őrséget, capisci? - mondta az öreg, majd elengedte a legényt, és újra elfoglalta helyét a többi rab közt.

A kölyök dacosan nézett az öreg után. Bár büszke volt és makacs, nem volt bolond. Egy idő után odasomfordált hát a koronázó csoporthoz és leereszkedett melléjük a körbe, ahogy azok egy szó nélkül arrébbhúzódtak, hogy helyet adjanak neki. Több órányi játék és jópár környi ital ígérete után végül megemberelte magát, közelebb hajolt a kör közepéhez és suttogva feltette a kérdést, ami már a játék eleje óta kikíváncozott belőle:

- Áruljátok el, atyafiak, hogy fogtok meglépni innen? Hadd menjek veletek, biztos tudok segíteni.

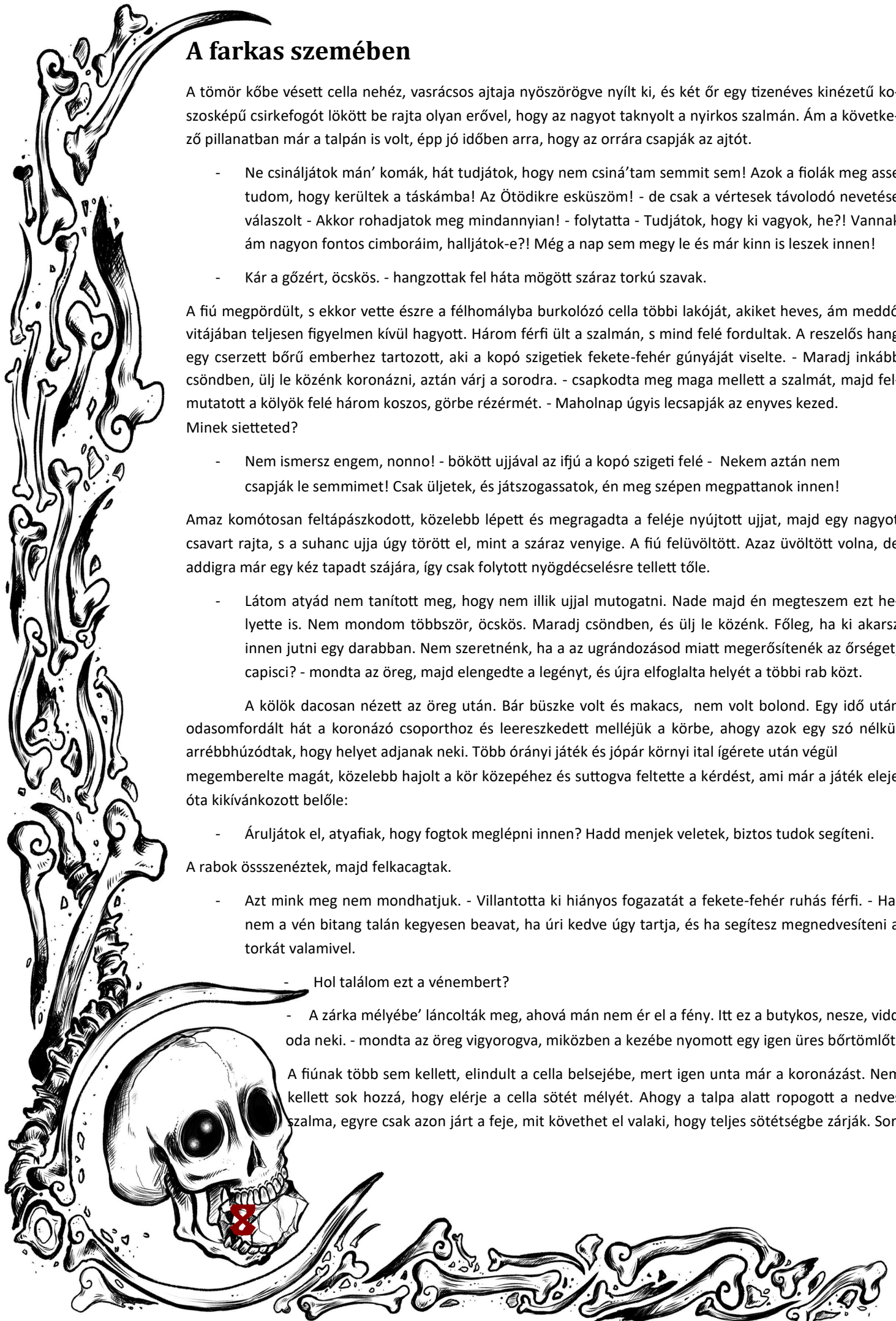
A rabok összenéztek, majd felkacagtak.

- Azt mink meg nem mondhatjuk. - Villantotta ki hiányos fogazatát a fekete-fehér ruhás férfi. - Hanem a vén bitang talán kegyesen beavat, ha úri kedve úgy tartja, és ha segítesz megnedvesíteni a torkát valamivel.

- Hol találom ezt a vénembert?

- A zárka mélyébe' láncolták meg, ahová mán nem ér el a fény. Itt ez a butykos, nesze, vidd oda neki. - mondta az öreg vigyorogva, miközben a kezébe nyomott egy igen üres börtömlőt.

A fiúnak több sem kellett, elindult a cella belsejébe, mert igen unta már a koronázást. Nem kellett sok hozzá, hogy elérje a cella sötét mélyét. Ahogy a talpa alatt ropogott a nedves szalma, egyre csak azon járt a feje, mit követhet el valaki, hogy teljes sötétségbe zárják. Sor-



ra futottak át fején a szörnyűbbnél-szörnyűbb gondolatok, és egyre csak óvatosabban lépkedett a sötétben. Elmékedésében nekiütközött valaminek, s láncok csördültek körülötte minden irányban. Felemelte tekintetét ami lassan szokott csak hozzá a sötétséghez, és megfagyott ereiben a vér. Az alak, aki előtt állt, minden volt, csak nem vén bitang. A felétornyosuló alak lassan felemelte tekintetét, és kivillantotta fogai fehérjét...



Gyertyaláng

3724. Nyár eleje. Szent Raziél hava.

Tiberius Bonifacio vir Almeida kalandozóinak védelme alatt sikeresen eljutottunk Therrosa kikötővárosába.

Hosszadalmas utunk során betegség sújtotta falvak hadára leltünk. A kalandozók segítségével és Sineae szentségével bár visszavertük a bűvragályt, sokan betegedtek meg vagy veszítették életüket. Domvik segédelmével a hősök időben megsegítették a falvak szentembereit s népét. Egy nővérünk szívét megkísértette a gonosz, de Sineae a legnagyobb sötétségben is kezet nyújt a fénybe vágyóknak. Gyertyalángja bennünk él, s nem hagyjuk máglyára kerülni a eltévelyedetteket. Köszönettel s segítséggel tartozunk a kalandozóknak.

“Sírhalomokra virágot szedtünk. . .

. . . Testük felett imát mondunk

Sebeiket bekötözzük. . .

. . . A fényességről tanítjuk

Bajaiktól testüket s lelküket ápoljuk. . .

. . . A hitetlent megszabadítjuk

A hősök neveit nem feledjük. . .

Therrosa falait körbezárja mind a tenger, mind az édes levendulamezők gyűrűje. Már belépésünk előtt éreztük a kellemes tengeri szél sós illatát. Megfáradt lovaink görnyedten fordultak Therrosa útjára, ahol fehérben pompázó, csilingelő páncélos lovag urak mutatták utunkat.

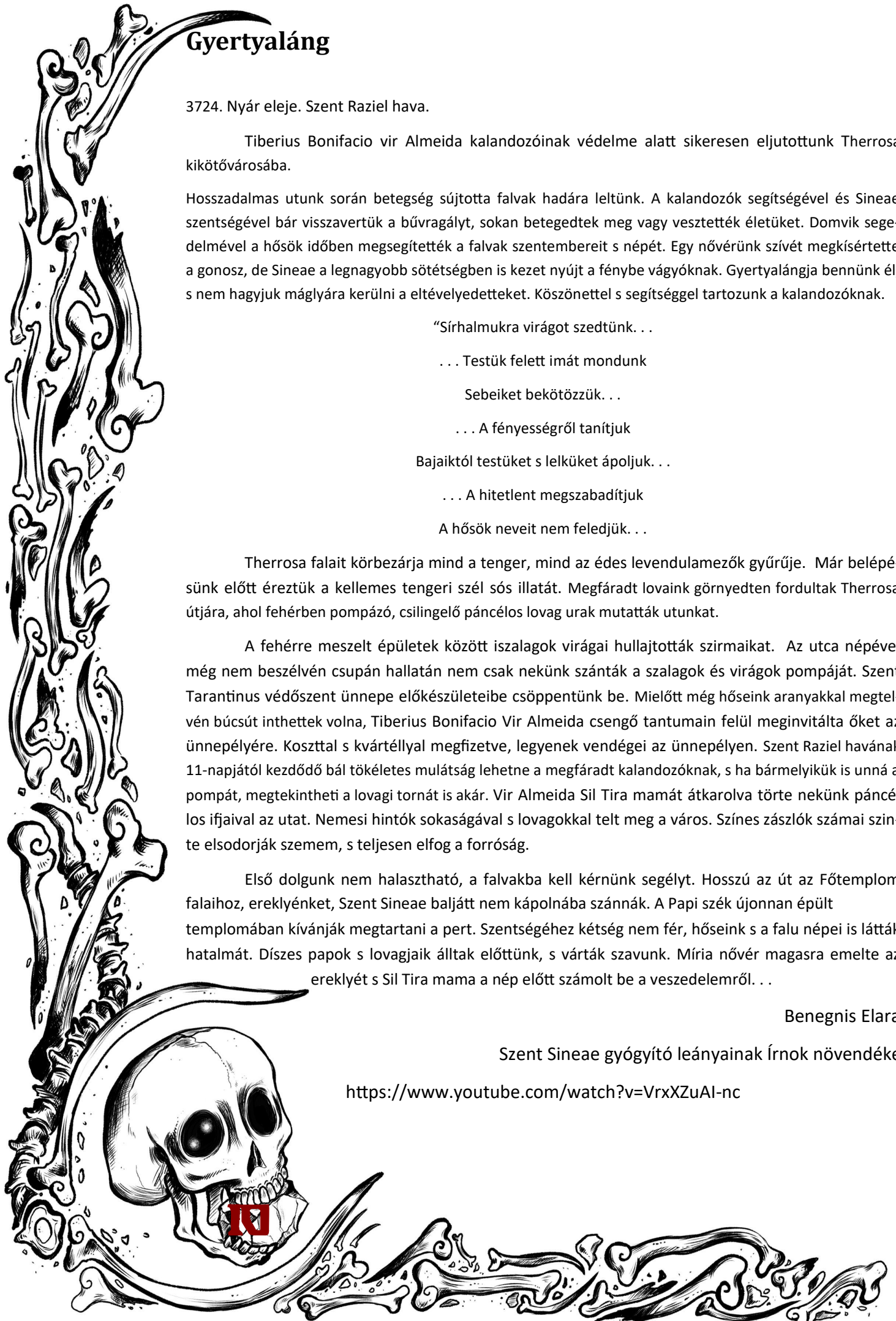
A fehérre meszelt épületek között iszalagok virágai hullajtották szirmaikat. Az utca népével még nem beszélvén csupán hallatán nem csak nekünk szánták a szalagok és virágok pompáját. Szent Tarantinus védőszent ünnepe előkészületeibe csöppentünk be. Mielőtt még hőseink aranyakkal megtelvéen búcsút inthettek volna, Tiberius Bonifacio Vir Almeida csengő tantumain felül meginvitálta őket az ünnepélyére. Koszttal s kvártéllyal megfizetve, legyenek vendégei az ünnepélyen. Szent Raziél havának 11-napjától kezdődő bál tökéletes multság lehetne a megfáradt kalandozóknak, s ha bármelyikük is unná a pompát, megtekintheti a lovagi tornát is akár. Vir Almeida Sil Tira mamát átkarolva törte nekünk páncélos ifjaival az utat. Nemesi hintók sokaságával s lovagokkal telt meg a város. Színes zászlók számai szinte elsodorják szemem, s teljesen elfog a forróság.

Első dolgunk nem halasztható, a falvakba kell kérnünk segílyt. Hosszú az út az Főtemplom falaihoz, ereklyénket, Szent Sineae baljárt nem kápolnába szánnák. A Papi szék újonnan épült templomában kívánják megtartani a pert. Szentségéhez kétség nem fér, hőseink s a falu népei is látták hatalmát. Díszes papok s lovagjaik álltak előttünk, s várták szavunk. Míria nővér magasra emelte az ereklyét s Sil Tira mama a nép előtt számolt be a veszedelemről. . .

Benegnis Elara

Szent Sineae gyógyító leányainak Írnok növendéke

<https://www.youtube.com/watch?v=VrxXZuAl-nc>





A Hatodik kehely

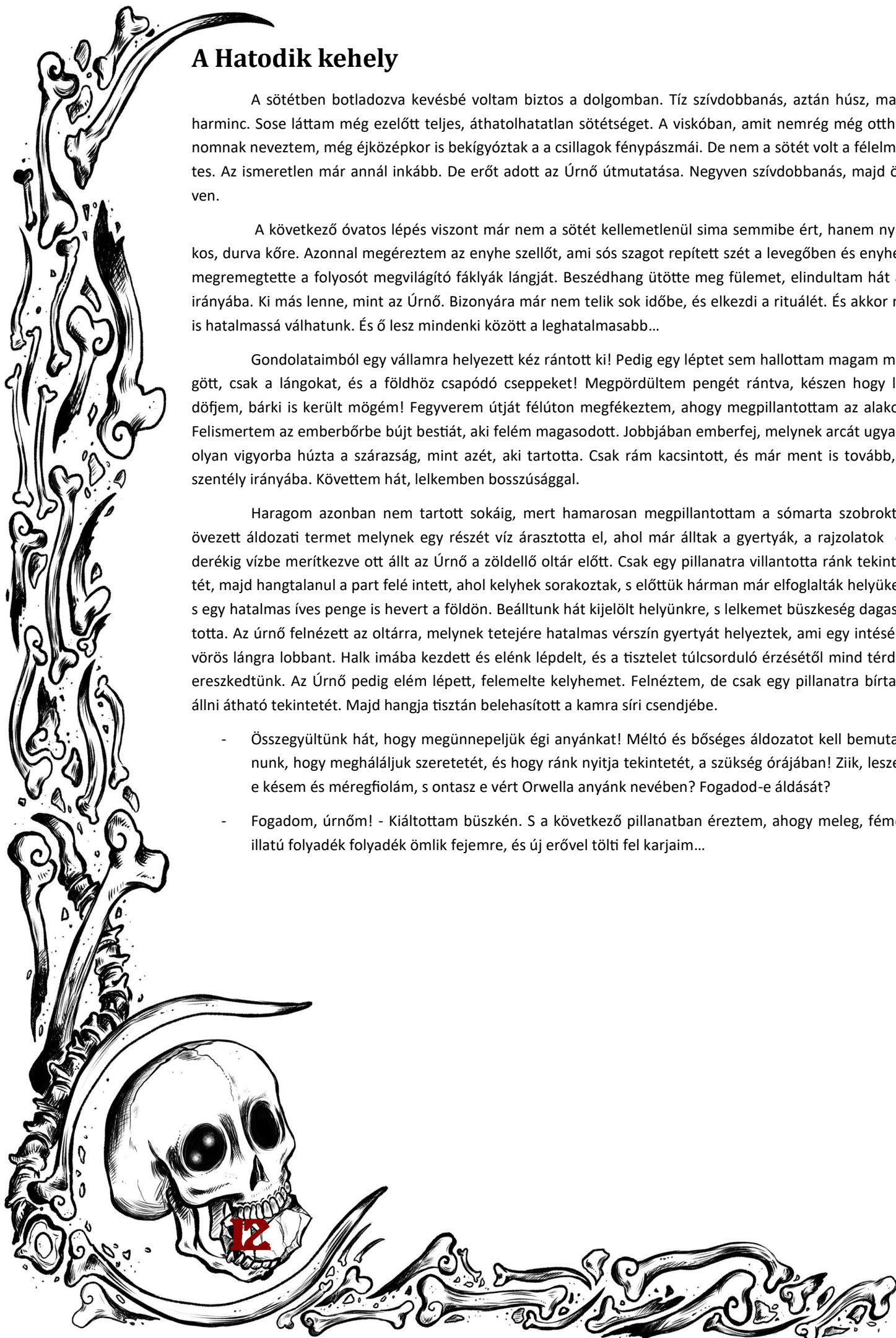
A sötétben botladozva kevésbé voltam biztos a dolgomban. Tíz szívdobbanás, aztán hús, majd harminc. Sose láttam még ezelőtt teljes, áthatolhatatlan sötétséget. A viskóban, amit nemrég még otthonnak neveztem, még éjközépkor is bekígyóztak a csillagok fénypázmái. De nem a sötét volt a félelmetes. Az ismeretlen már annál inkább. De erőt adott az Úrnő útmutatása. Negyven szívdobbanás, majd ötven.

A következő óvatos lépés viszont már nem a sötét kellemetlenül sima semmibe ért, hanem nyirkos, durva kőre. Azonnal megéreztem az enyhe szellőt, ami sós szagot repített szét a levegőben és enyhén megremegtette a folyosót megvilágító fáklyák lángját. Beszédhang ütötte meg fülemet, elindultam hát az irányába. Ki más lenne, mint az Úrnő. Bizonyára már nem telik sok időbe, és elkezdí a rituálét. És akkor mi is hatalmassá válhatunk. És ő lesz mindenki között a leghatalmasabb...

Gondolataimból egy vállamra helyezett kéz rántott ki! Pedig egy léptet sem hallottam magam mögött, csak a lángokat, és a földhöz csapódó cseppeket! Megpördültem pengét rántva, készen hogy ledöfjem, bárki is került mögém! Fegyverem útját félúton megfékeztem, ahogy megpillantottam az alakot. Felismertem az emberbőrbe bújt bestiát, aki felém magasodott. Jobbjában emberfej, melynek arcát ugyanolyan vigyorba húzta a szárazság, mint azét, aki tartotta. Csak rám kacsintott, és már ment is tovább, a szentély irányába. Követtem hát, lelkemben bosszúsággal.

Haragom azonban nem tartott sokáig, mert hamarosan megpillantottam a sómarta szobroktól övezett áldozati termet melynek egy részét víz árasztotta el, ahol már álltak a gyertyák, a rajzolatok és derékig vízbe merítkezve ott állt az Úrnő a zöldellő oltár előtt. Csak egy pillanatra villantotta ránk tekintetét, majd hangtalanul a part felé intett, ahol kelyhek sorakoztak, s előttük hárman már elfoglalták helyüket, s egy hatalmas íves penge is hevert a földön. Beálltunk hát kijelölt helyünkre, s lelkemet büszkeség dagasztotta. Az úrnő felnézett az oltárra, melynek tetejére hatalmas vérszín gyertyát helyeztek, ami egy intésére vörös lángra lobbant. Halk imába kezdett és elénk lépdelt, és a tisztelet túlcserdülő érzésétől mind térdre ereszkedtünk. Az Úrnő pedig elém lépett, felemelte kelyhemet. Felnéztem, de csak egy pillanatra bírtam állni átható tekintetét. Majd hangja tisztán belehasított a kamra síri csendjébe.

- Összegyűltünk hát, hogy megünnepeljük égi anyánkat! Méltó és bőséges áldozatot kell bemutatnunk, hogy megháláljuk szeretetét, és hogy ránk nyitja tekintetét, a szükség órájában! Ziik, leszel-e késem és méregfiolám, s ontasz-e vért Orwella anyánk nevében? Fogadod-e áldását?
- Fogadom, úrnőm! - Kiáltottam büszkén. S a következő pillanatban éreztem, ahogy meleg, fémes illatú folyadék folyadék ömlik fejemre, és új erővel tölti fel karjaim...







Éji zene

Alkonyattal érkezett, sötét lepleben csendesen megbújva, ahogy tette azt szinte minden nap, mióta tekintetünk először találkozott. Kecses lépteit hűvös szellő kísérte, meg-meglibbentve sejtető fátylát. Csillogó szemével szinte megbabonázott, s bár álltam tekintetét, minden alkalommal beleborzongtam, ahogy körülöelve nemsoká a bőrömhöz ért. Gyengéd érintése lúdbőrző karomon siklott végig, ujjaink már-már ösztönösen egymásba fonódtak, figyelve a másik minden apró rezdülését. Mély levegőt véve szívtam magamba negédes illatát, oldalvást tettem egy lépést, majd egy félfordulattal léptem hátra, ahogy tettem azt már annyiszor korábban. És mégis. Követett ugyan, de lépései ezegyszer gondterheltek tűntek. Titokzatos és nyugodt lényén zavartság jegyei pislákolnak, jól ismert ritmusa megtörni látszott.

Törékeny békéjét tán az éppen dorbézoló sokadalom hangja zavarta meg, amit frissen sült cipó illata fűszerezett. Pengék helyett mostanra már korsókkal és kupákkal vívták ütközeteiket odalent, s úgy tűnt, estére csupán egyetlen bajnok marad. Voltak, kik önként adták meg magukat néhány menet múltán, másokat épp ez bátorított, s fogadásokat kötve bíztak a saját sikerükben, noha magabiztosságuk hiánya többségében csak nagyotmondással, mintsem valódi képességekkel társult. Az élelmesebbek mások, míg a balgatagok saját kárukon tanulták meg mindezt, ám akkor már mindhiába. A saltador zamatával szemben keveseknek maradt esélye. Bevallom, saját gondolataim közé is befészkelte magát, hogy netán magam is csatlakozhatnék a kihívók sorához.

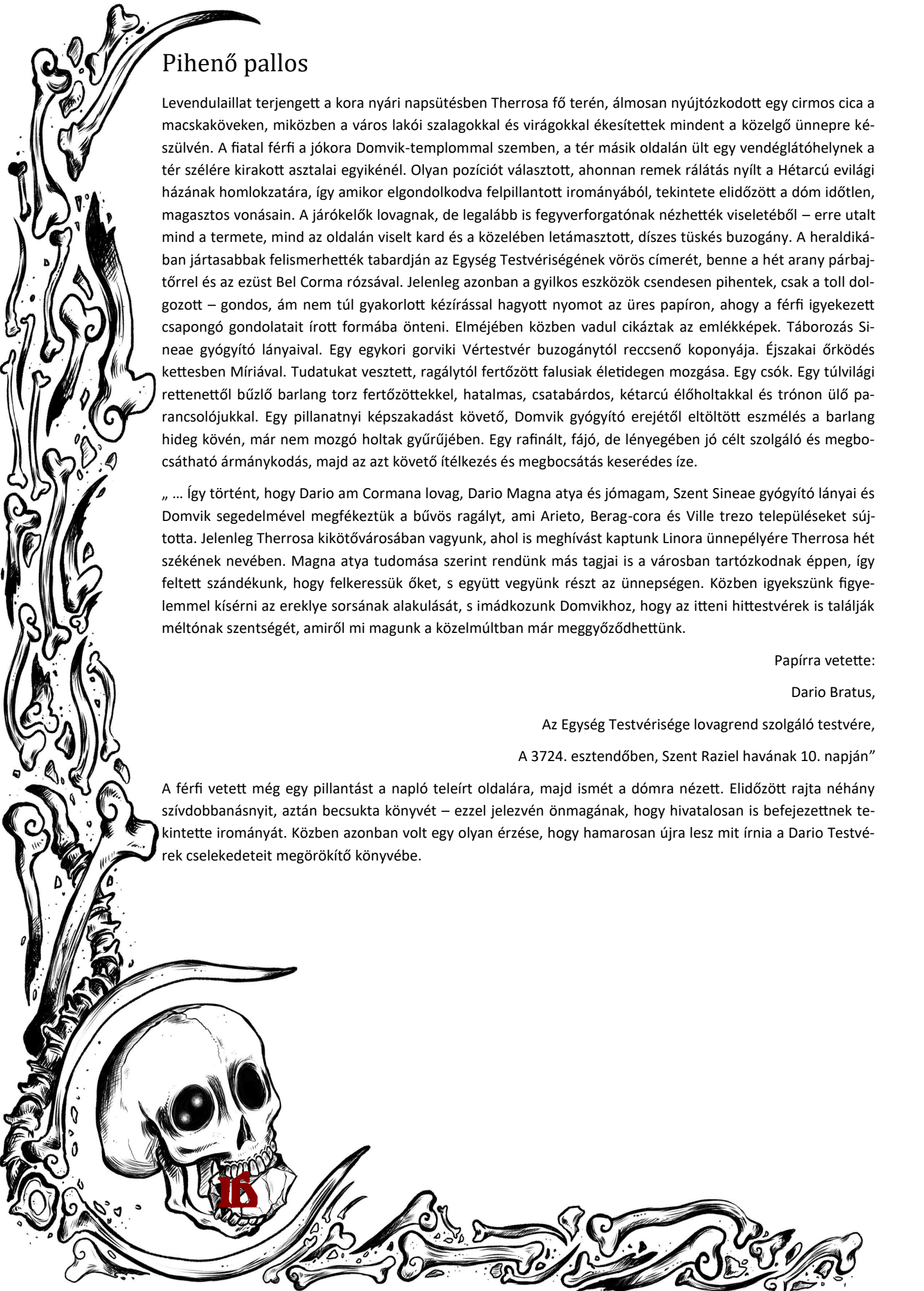
Vajon ezt látta meg bennem? Fülemhez hajolt, s légiés könnyedséggel súgni kívánt, mondandója azonban örök rejtély marad. Nyugtalan szél sodorta fellegek hada suhant felénk, minek intő jele azonmód testet is öltött. Felvillanó pengéje láttán ösztönösen hátravettem magam. Oldalvást tettem egy lépést, majd egy félfordulattal léptem hátra, ahogy tettem azt már annyiszor korábban. Magamon is éreztem, mikor kedvesem arcába könnyek szöktek.

Az ismeretlen jövevény a helyzet meghittségéről és partnerem bájáról tudomást sem véve engem nézett ki magának. Pillanatok alatt felmért, s igyekeztem magam is tartani a tempóját. Lépései kimértek, pontosak, légzésének ritmusa nyugodt, egyenletes. Szinte együtt mozdul a város zajával. Egy könnyed lépéssel kezdünk. Kezének szorítása erős, furcsamód mégis gyengédnek hat. Elengedem magam, hagyom, hogy vezessen. Szavak nélkül révedünk egymásra, s mégis többet mond ebben a néhány pillanatban, mint alattunk sokan egy teljes órán át tartó szócséplés alkalmával. Mélyen ülő sötét szemében bizalom szikrája gyúlt, hamar világossá téve valódi szándékát, melyet a lopva markomba csúsztatott papíros csak megerősített. Szóltam volna, de torkomban ragadt a szó. Megértését egy bólintással jelezvén ahogy érkezett, úgy a fellegekkel együtt egy szempillantás alatt távozott. Néhány percig még időztem a papíros társaságában, majd kedvesem felé pillantottam.

Hát ismét elcsábít tőle eme imákban, kéjben és bűnben tobzódó nagyváros. Imám pirkadatkor már elmorzsoltam, a kéz pedig mintha csak reám várna. Új kérőm az ismeretlenség homályába burkolódva időz, s bár attól tartok, mellette egyetlen ballépés is könnyedén végzetessé válhat, a hírhező sajátoméhoz hasonlatos öltözéke nyilvánvalóvá tette, ezt a felkérést nem illik visszautasítanom.

Sanda mosollyal arcomon hagytam őt faképnél. Partnerem ezüstösen csillogó tekintete vörösbe fordult, s baljós színnel festette meg sűrke köpenyem reszketeg vásznát.





Pihenő pallos

Levendulaillat terjengett a kora nyári napsütésben Therrosa fő terén, álmosan nyújtózkodott egy cirmos cica a macskaköveken, miközben a város lakói szalagokkal és virágokkal ékesítettek mindent a közelgő ünnepre készülvén. A fiatal férfi a jókora Domvik-templommal szemben, a tér másik oldalán ült egy vendéglátóhelynek a tér szélére kirakott asztalai egyikénél. Olyan pozíciót választott, ahonnan remek rálátás nyílt a Hétarcú evilági házának homlokzatára, így amikor elgondolkodva felpillantott irományából, tekintete elidőzött a dóm időtlen, magasztos vonásain. A járókelők lovagnak, de legalább is fegyverforgatónak nézhatték viseletéből – erre utalt mind a termete, mind az oldalán viselt kard és a közelében letámasztott, díszes tüskés buzogány. A heraldikában jártasabbak felismerhették tabardján az Egység Testvériségének vörös címerét, benne a hét arany párbajtőrrel és az ezüst Bel Corma rózsával. Jelenleg azonban a gyilkos eszközök csendesen pihentek, csak a toll dolgozott – gondos, ám nem túl gyakorlott kézírással hagyott nyomot az üres papíron, ahogy a férfi igyekezett csapongó gondolatait írott formába önteni. Elméjében közben vadul cikáztak az emlékképek. Táborozás Sineae gyógyító lányával. Egy egykori gorviki Vértestvér buzogánytól reccsenő koponyája. Éjszakai őrködés kettesben Míriával. Tudatukat veszített, ragálytól fertőzött falusiak életidegen mozgása. Egy csók. Egy túlvilági rettenettől bűzlő barlang torz fertőzöttekkel, hatalmas, csatabárdos, kétarcú élőholtakkal és trónon ülő parancsolójukkal. Egy pillanatnyi képszakadást követő, Domvik gyógyító erejétől eltöltött eszmélés a barlang hideg kővén, már nem mozgó holtak gyűrűjében. Egy rafinált, fájó, de lényegében jó célt szolgáló és megbocsátható ármánykodás, majd az azt követő ítélkezés és megbocsátás keserű íze.

„... Így történt, hogy Dario am Cormana lovag, Dario Magna atya és jómagam, Szent Sineae gyógyító lányai és Domvik segedelmével megfékeztük a bűvös ragályt, ami Arieto, Berag-cora és Ville trezo településeket sújtotta. Jelenleg Therrosa kikötővárosában vagyunk, ahol is meghívást kaptunk Linora ünnepélyére Therrosa hét székének nevében. Magna atya tudomása szerint rendünk más tagjai is a városban tartózkodnak éppen, így feltett szándékunk, hogy felkeressük őket, s együtt vegyünk részt az ünnepségen. Közben igyekszünk figyelemmel kísérni az ereklye sorsának alakulását, s imádkozunk Domvikhoz, hogy az itteni hittestvérek is találják méltónak szentségét, amiről mi magunk a közelmúltban már meggyőződhattünk.

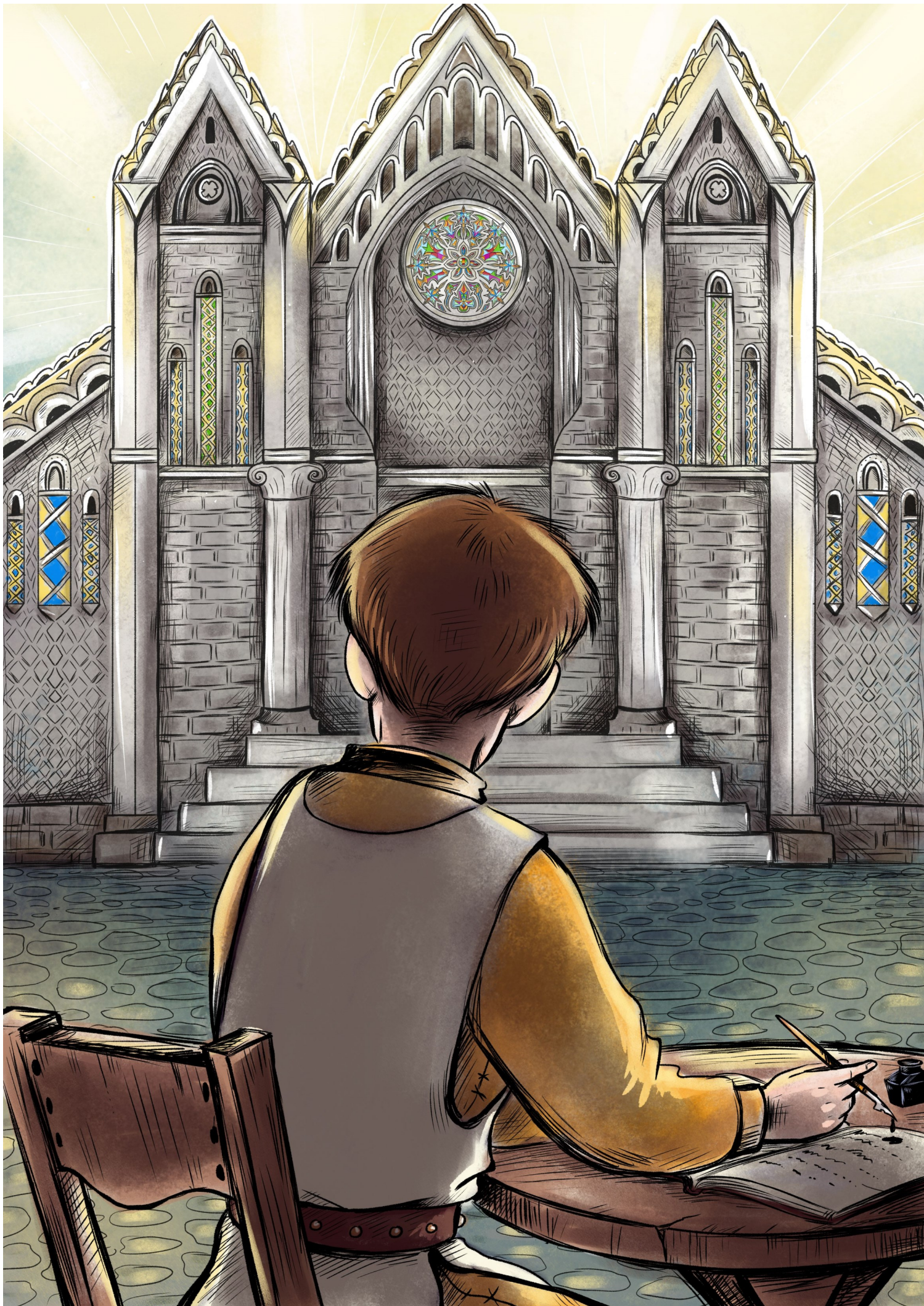
Papírra vetette:

Dario Bratus,

Az Egység Testvérisége lovagrend szolgáló testvére,

A 3724. esztendőben, Szent Raziél havának 10. napján”

A férfi vetett még egy pillantást a napló teleírt oldalára, majd ismét a dómra nézett. Elidőzött rajta néhány szívdobbanásnyit, aztán becsukta könyvét – ezzel jelezvén önmagának, hogy hivatalosan is befejezettnek tekintette irományát. Közben azonban volt egy olyan érzése, hogy hamarosan újra lesz mit írnia a Dario Testvérek cselekedeteit megörökítő könyvébe.



Lángra gyúlt parázs.

– Legalább száz napot ringatóztunk már ezen a tengeren Aliar. A sós levegő lerágja a bőröm, borom fogytán és egyre elenyészőbb az esélye annak, hogy ha kikötünk abban a Therrosában akkor egy huri fogadjon minket kellemesen aromás ölelő kebleire. Némelyikük még arra is képes..

– Állj! Ne folytasd – vágott a szavába a bárd – Először is, 5 napja jövünk, másrészt, hat üveg borral hajóztunk ki Partero-Shadlekből és se én sem Cid nem ivott belőle, harmadrészt pedig, már tizenöt perce kikötöttünk és arra várunk hogy KIKÁSZÁLÓDJ A FEDÉLKÖZBŐL, erre játszod itt a rukhmadár halálát.

– Igaz ez? – Jimeinek tágra nyílt a szeme és mosoly kunkorodott szájára - Ilyen örömhírt is csak Pyarron hőse hozhat barátom, bár mit ne mondjak a buzdító beszéden dolgozhatnál még. Hát akkor gyérünk, mire várunk még – Tápáskodott fel a kardművész majd sietve kaptatott felfelé a fedélzetre- KÉSZÍTSD HÁT LEGVITÉZEBB FIAIDAT ÚJ-GODON, A KONTINENS LEGJOBB KIHÍVÓJA, MEGÉRKEZETT.

Hatan ültek egy nagyobb asztalnál a fogadóban. Ki-ki szót cserélt egymással ám Jimei a gondolataiba veszve pásztázta az arcaikat.

– Talán Ciddel vívhatnék, bár nem jó ötlet, mardossa őt még a trauma, nem lenne jó sárba tiporni a lelkesedését. Tán Aliar, egész jól vív, bár két napja már nem nyúztam az őszülő idegeit, talán még egy napot adhatok. A Szad egész jól forgatja a szavakat, bár a kardot forgatná úgy, ráadásul szent ember. Tyrinnával végülis felidézhetnénk a heves párbajainkat, de nem viseli jól a vereséget, és túl korán van még hogy magamra vonjam a női haragot. Talán akkor.. – néz végül az Ordanira aki éppen tökélyre fejleszti hogyan varázsoljon ártalmatlan lángot a pohárkájában lévő alkoholnak a felszínére.

– Áhh – tört ki hevesen a kardművészből – Két napja itt veszteglünk ebben a fogadóban, sehol egy méltó ellenfél, se egy szörnyeteg ami rettegésben tartja a környéket, és a nőkben is van tartás – majd kizakatolt a fogadó elé elterülő térre.

Kisvártatva egy jól szituált lovas érkezett a fogadóhoz, leszállt a jószágról és céltudatosan közelítette meg Jimeit mintha pontosan tudta volna kihez érkezik, majd bele is kezdett mondandójába saját nyelvén.

– Caro Signore, ho portato una lettera per...

– Nem értem amit beszélsz – vágott közbe Jimei

– Mi scusi, ma devo dirlo nella mia lingua madre..

– Én is egymás mellé rakhatok véletlenszerű erv szavakat de az nem fogja megkönnyíteni a helyzetünket. – tette hozzá.

– Én, hozok, levél Nomen Dolor, jó nap, áldása hét – bogarászta össze csekély közös nyelvtudásából a hírnök majd átnyújtott egy szárazpecsétes papirost és továbbállott.

Jimei visszatért az asztaltársaságához.

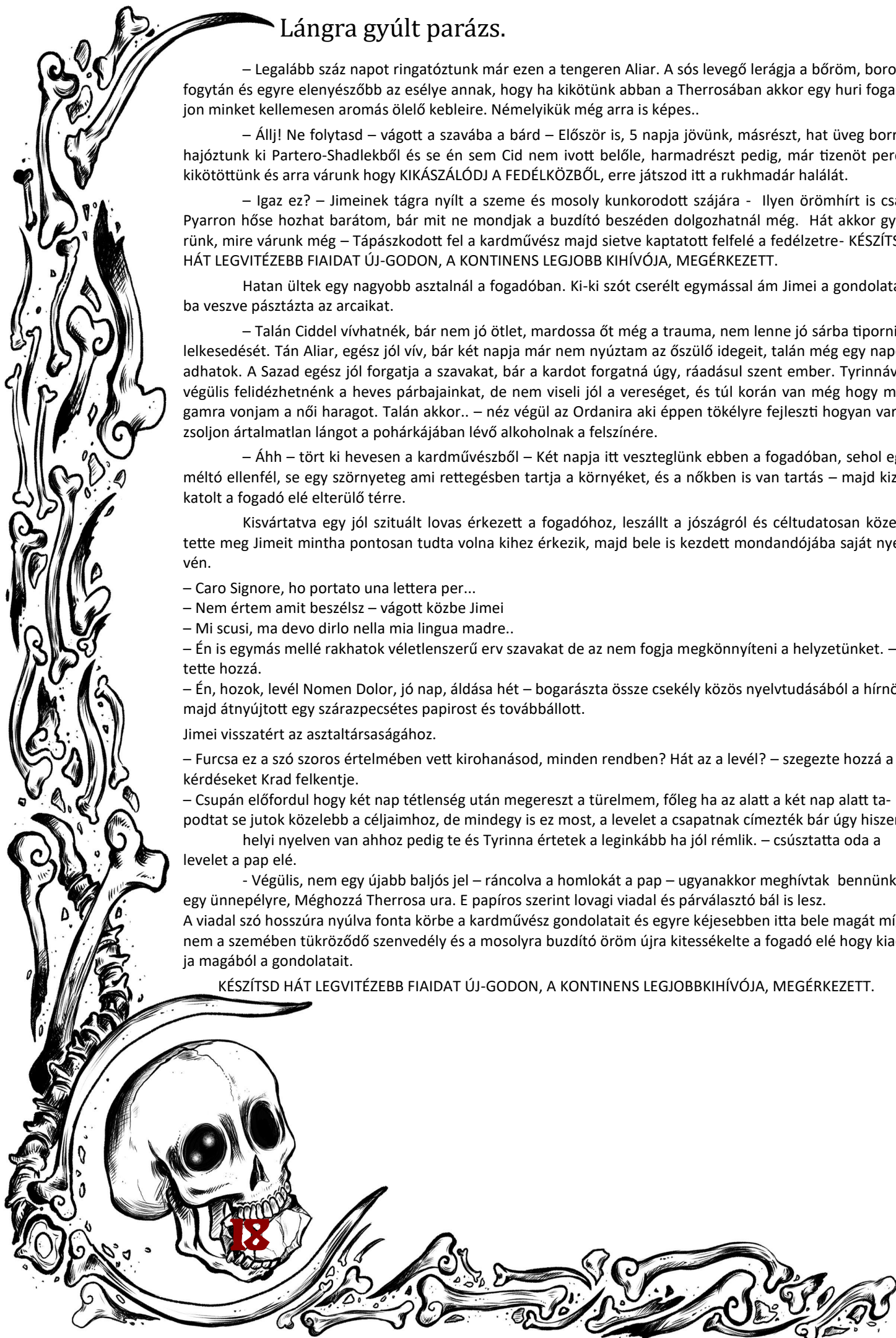
– Furcsa ez a szó szoros értelmében vett kirohanásod, minden rendben? Hát az a levél? – szegezte hozzá a kérdéseket Krad felkentje.

– Csupán előfordul hogy két nap tétlenség után megereszt a türelmem, főleg ha az alatt a két nap alatt tapodtat se jutok közelebb a céljaimhoz, de mindegy is ez most, a levelet a csapatnak címezték bár úgy hiszem helyi nyelven van ahhoz pedig te és Tyrinna értetek a leginkább ha jól rémlik. – csúsztatta oda a levelet a pap elé.

– Végülis, nem egy újabb baljós jel – ráncolva a homlokát a pap – ugyanakkor meghívtak bennünket egy ünnepélyre, Méghozzá Therrosa ura. E papiros szerint lovagi viadal és párválasztó bál is lesz.

A viadal szó hosszúra nyúlva fonta körbe a kardművész gondolatait és egyre kéjesebben itta bele magát míg nem a szemében tükröződő szenvedély és a mosolyra buzdító öröm újra kitessékelte a fogadó elé hogy kiadja magából a gondolatait.

KÉSZÍTSD HÁT LEGVITÉZEBB FIAIDAT ÚJ-GODON, A KONTINENS LEGJOBBKIHÍVÓJA, MEGÉRKEZETT.



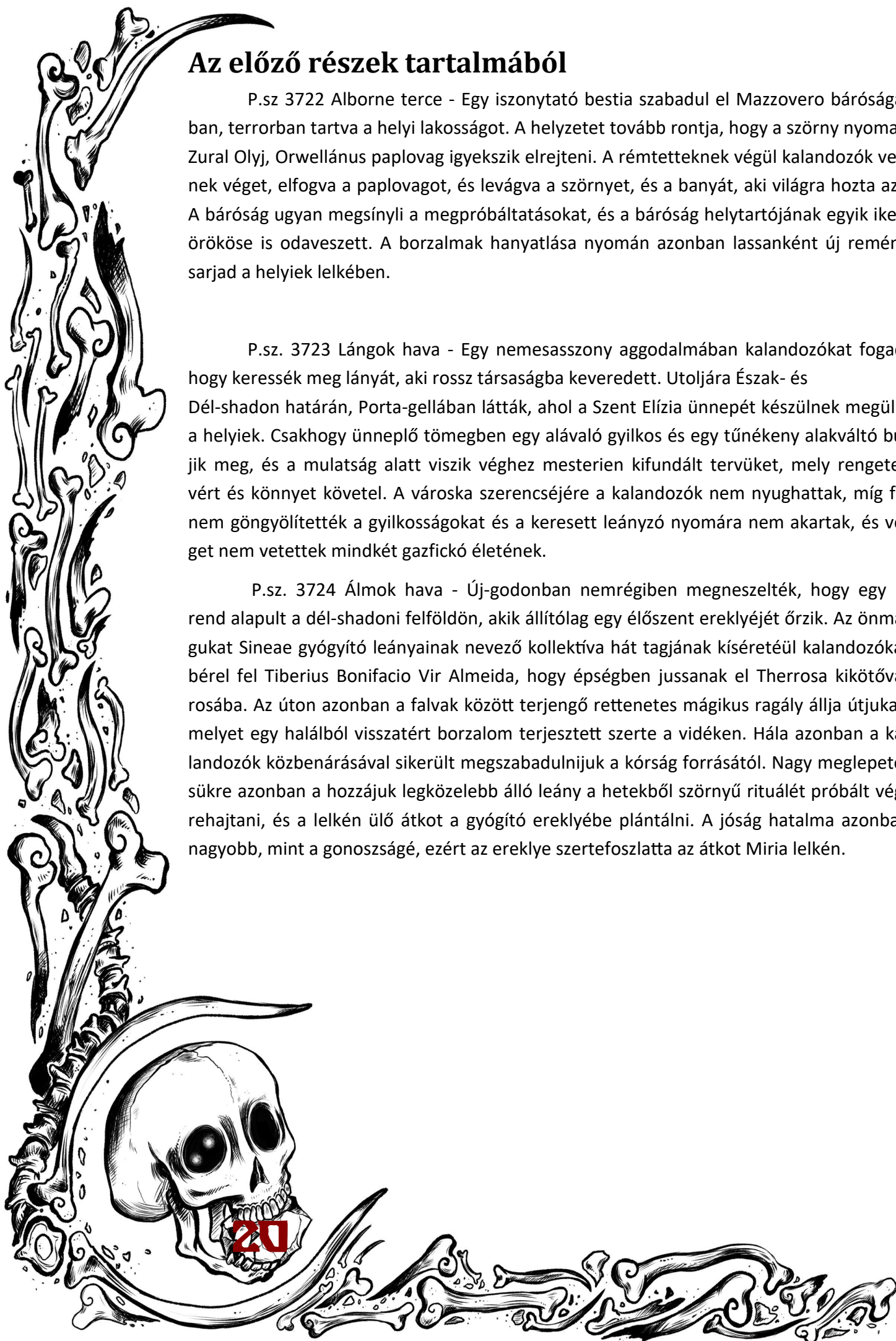


Az előző részek tartalmából

P.sz. 3722 Alborne terce - Egy iszonytató bestia szabadul el Mazzovero báróságában, terrorban tartva a helyi lakosságot. A helyzetet tovább rontja, hogy a szörny nyomait Zural Olyj, Orwellánus paplovag igyekszik elrejteni. A rémtetteknek végül kalandozók vetnek véget, elfogva a paplovagot, és levágva a szörnyet, és a banyát, aki világra hozta azt. A báróság ugyan megsínyli a megpróbáltatásokat, és a báróság helytartójának egyik ikerörököse is odaveszett. A borzalmak hanyatlása nyomán azonban lassanként új remény sarjad a helyiek lelkében.

P.sz. 3723 Lángok hava - Egy nemesasszony aggodalmában kalandozókat fogad, hogy keressék meg lányát, aki rossz társaságba keveredett. Utoljára Észak- és Dél-shadon határán, Porta-gellában látták, ahol a Szent Elízia ünnepét készülnek megülni a helyiek. Csakhogy ünneplő tömegben egy alávaló gyilkos és egy tűnékeny alakváltó bújik meg, és a multság alatt viszik véghez mesterien kifundált tervüket, mely rengeteg vért és könnyet követel. A városka szerencséjére a kalandozók nem nyughattak, míg fel nem göngyöltették a gyilkosságokat és a keresett leányzó nyomára nem akartak, és véget nem vetettek mindkét gazfickó életének.

P.sz. 3724 Álmodók hava - Új-godonban nemrégiben megneszelték, hogy egy új rend alapult a dél-shadoni felföldön, akik állítólag egy élőszent ereklyéjét őrzik. Az önmagukat Sineae gyógyító leányainak nevező kollektíva hát tagjának kíséretével kalandozókat bérel fel Tiberius Bonifacio Vir Almeida, hogy épségben jussanak el Therrosa kikötővárosába. Az úton azonban a falvak között terjengő rettenetes mágikus ragály állja útjukat, melyet egy halálból visszatért borzalom terjesztett szerte a vidéken. Hála azonban a kalandozók közbenjárásával sikerült megszabadulniuk a kórság forrásától. Nagy meglepetésükre azonban a hozzájuk legközelebb álló leány a hetekből szörnyű rituálét próbált végrehajtani, és a lelkén ülő átkot a gyógyító ereklyébe plántálni. A jószág hatalma azonban nagyobb, mint a gonoszságé, ezért az ereklye szertefoszlatta az átkot Miria lelkén.





Hangulat

https://www.youtube.com/watch?v=kf_m79qOkI8

A modul történetében és tematikájában kapcsolódik az előző évek Hullámkirályon szereplő moduljaihoz, és szorosan követi a Sinestro eseményeit, ámazok pontos ismerete nélkül is lejátszható.

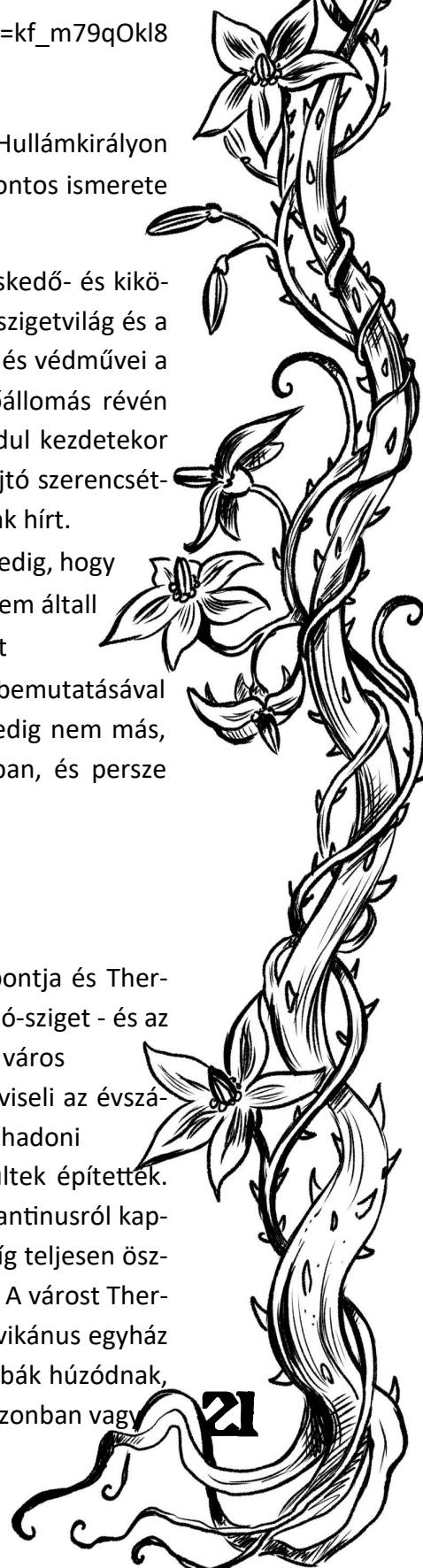
A történet helyszíne Therrosa. A település forgalmas dél olasz kereskedő- és kikötőváros hangulatát idézi, ami nemcsak a tartomány, de a Shadoni öbölbeli szigetvilág és a féldomíniumok közigazgatási központja is. Határait alabástrom falak övezik és védművei a tenger és a szárazföld felől is védelmet biztosítanak. Fontos kereskedőállomás révén több piactere és raktára van. Ellentétben a vidékkel, a településen a modul kezdetekor nyoma sincs a ragálynak, ami a parasztokat gyötörte, sőt A tanyavilágot sújtó szerencsétlenségről csak a kalandozók, és Sineae gyógyító leányainak érkezésével kapnak hírt.

A mese célja, hogy lezárja Ezüstszemű Filippa történetívét. Témája pedig, hogy a zabolázatlan aljasság és hatalomvágy mekkora pusztításra képes. Filippa nem általl bárkit és bármit eszközként használni céljai elérésében, legyen szó akár saját véréről is. A Káosz éjszakájának szertartását végrehajtva többszáz áldozat bemutatásával akar közelebb kerülni Orwellához, s ezzel emberfeletti hatalomra. Célja pedig nem más, minthogy hatalmával még több pusztítást és káoszt teremtsen Új-godonban, és persze Ynevszerte mindenhol.

A helyszín

Therrosa

Therrosa hatalmas kikötővárosa a Shadoni öböl kereskedelmi központja és Therrosa tartományának székvárosa. Mitöbb, az öböl legnagyobb szigete - a Kopó-sziget - és az öböl nyugati partján fekvő féldomíniumai felett is jelentős befolyással bír. A város alapköveit kevéssel Shadon alapítása után rakták le, és azóta is töretlenül viseli az évszázadok viharait. Eredetileg két halászfalu állt a helyén, melyekből az egyiket shadoni halászok alapították, a másikat pedig nem sokkal később godoni menekültek építették. Pontos nevük a múlt homályába vész, de annyit tudni, hogy egyik Szent Tarantinusról kapta a nevét. Előnyös elhelyezkedésük miatt a falvak gyorsan növekedtek, amíg teljesen össze nem olvadtak. P.Sz. 17. században az iratok már Therrosa néven említik. A várost Therrosa hét széke, a mindenkori shadoni uralkodó hűbéresei irányítják, a Domvikánus egyház hathatós közbenjárásával. A város alatt a föld mélyén szerteágazó katakombák húzódnak, melynek falait szobrok és gyakorta megszentelt csontok díszítik. Bejáratai azonban vagy rejtettek, vagy elzártak, mibenlétét pedig csak néhány tudós fő ismeri.





A székek:

A hét szék felelős a város mindennapjainak, és ügyeinek igazgatásáért. Minden szék autoritása az élet más területére terjed ki, emellett azonban saját kerülettel is rendelkeznek a városban, ahol székhelyük található, és aminek az irányításáért felelősek. Vezetőiket hivatalosan hétévenként választják, de gyakorta a regnáló családon belül öröklődik. Saját területükön autonomiával rendelkeznek, a fontosabb kérdésekben azonban közösen, szavazással döntenek. A Székek alapvetően mind egy szavazattal rendelkeznek, kivéve a kérdésben leginkább érintett széket, akinek a szava egyel többet ér, és a Nép hangjának székének képviselőjét, akinek a voksa mindig kettőnek számít.

A Tengerkapu-szék

Ahogy neve is mutatja, a kikötők, a hajózás és az öbölben zajló halászat, vízi kereskedelem felett bír befolyással. Jelképe Tengerben álló kapu, melyen karavella halad át, háttérben pedig két szigonyon halászháló lóg. Központja a Nagy Kikötőben található, a helyiek csak Kötélerődnek nevezik, s felső ablakaiból rálátni az Ezüst Fülemléhez címzett neves fogadóra. Jelenlegi vezetője Gilberto Vir Lanza, kopó-szigeti nemes kereskedőcsalád sarja. A címet a Manifesztációs háború alatt kapta meg, mikor az akkori vezető szerencsétlen módon utód nélkül maradt. Megválasztása mellé tiszteletbeli Flotillatengernagy címet kapott, mivel a tisztségviselői általában a Therrosai haditengerészet főtisztjei is. Laza kapcsolat fűzi a területén tevékenykedő Szürkecsuklyásokhoz.

A Tengerkapu-székbe érve mindenki orrát egyből betölti a sós víz illata, fülüket pedig kiabálás, és parancsoló kürtszó csapja meg.. Amerre a szem ellát hordókat és zsákokat cipelő matrózokat, hol a helyi címer díszével ellátott ládákat rakodó segédeket látni A folyvást sürgő tömegén átvágva Gorranoi öblöt. Raktárépületek, gyümölcs- s halpiacok szegélyezte útjuk végén megpillanthatják a kikötő díszes bárkáit.. A nyílt vízen a halászhajók apró rajai cirkálnak a nemesi karavellák és hadibriggek között . Az ide érkező vándort mindig friss áru és a agyafúrt alkuszok várják. A kikötőre néző **Ezüst Fülemlé fogadó** teraszán hűsítő italt szürcsölő megfáradt utazók ücsörögnek. Ha pedig jobban belevetik magukat a kikötőbe belső szegleteiben megtalálhatják a **Kacér Krajcár ivót** és a **Dália nevű bordélyház** vörös lámpáit.

Fogadó: Az Ezüst Fülemlé

A Szent Pighassilios tér sarkán megtalálható az Ezüst fülemlé fogadó. A Godoni építésű háromszintes kőépület gerendái között a köveket ízlésesen fehérre meszelték. Cégérén egy szürke madár látható. Ablakain és teraszán tarka muskátli díszellik. Az épület két melléképülettel rendelkezik, két oldalán található egy nagyobb raktár és az istálló ahol a vendégek kiköthetik lovaikat.

Az fogadóba a tengerre néző teraszon keresztül vagy a középen lévő ajtón lehet bejutni. Az ajtón belépve bal oldalra található a



söntés, az ajtóval szemben áll a tűzrakóhely, mely mellett két felfelé vezető lépcsősor található. Asztalait gyakran takarítják, felszolgálói pedig folyvást sűrűnek-forognak az asztalok közt, kezükben hűsítővel rakott tálakkal. A söntés tetején egy albatrosz madár festett képe díszel. Az események idevonzotta vendégsereg miatt csak egy négyfős szoba szabad az emeleten. Az is csupán azért mert épp a kalandozók jöttekor távozik egy ifjú nemes a kíséretével.

Az emeleten lakosztályok és 4 fős szobák vannak, a lakosztályok erkéllyel rendelkeznek. A fogadóban elszórtan különböző madárábrázolások találhatóak vicces és lehetetlen helyeken. pl: A poháralátéteken és a terítőkre hímezve. Aki mind a 7 madárfajtát felismeri és tudja hol helyezkednek el a fogadós egy palackot ad a ház borából Fecskerétről, a palackon a város térképe díszel.

-Bern A fogadós

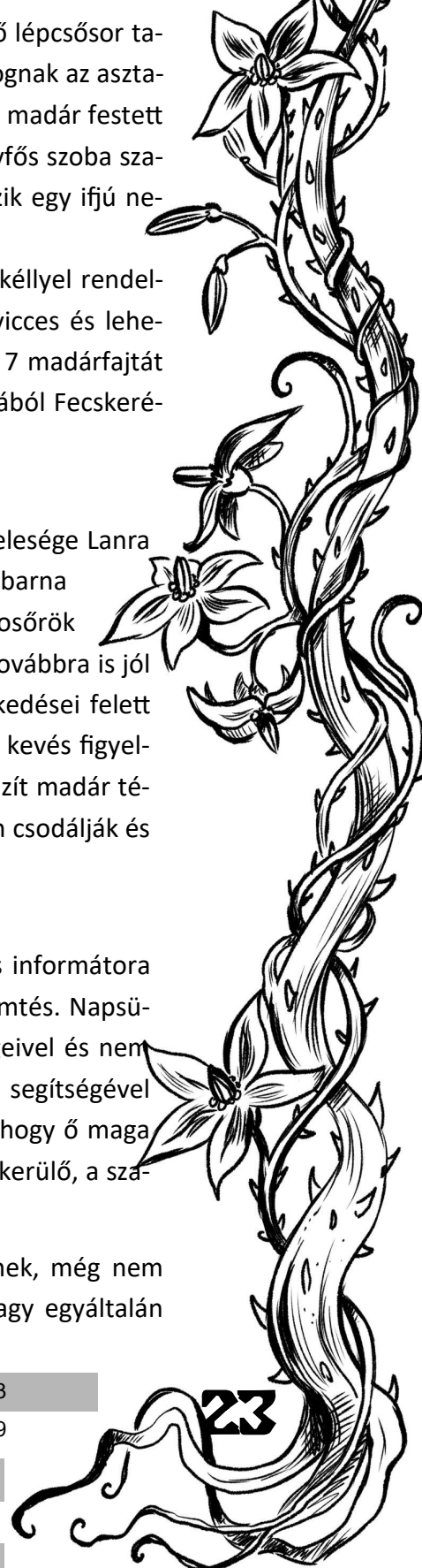
A harmincas évei végén járó enyhén pocakos és szakállas Bern és felesége Lanra várja a megfáradt utazókat söntése mögött, bozontos szemöldöke alatt mézbarna szemei és könnyen mosolyra kanyarodó arccal vár minden jövevényt. A városörök egy visszavonult tagja, apósa hagyatékát vezeti. Rég letette a fegyvert, de továbbra is jól ismeri a járást a városban, s lakóiról is tud egyet-mást.. Lánya Evien ténykedései felett félig szemet huny ameddig szem előtt van és rend van Therrosaban. Lanra kevés figyelmet fordít a kinti világra, mindene megvan amire vágyott. Kedvtelésből készít madár témájú tárgyakat és festményeket, Bern azért találta ki a játékot, hogy többen csodálják és dicsérik felesége műveit.

-Evien - A szürkecsuklyás

Az észak- és Dél-shadon közötti információs hálózat egyik lényeges informátora és fenntartója. A húszas évei elejét taposó leány, küllemre megnyerő teremtés. Napsütötte bőre és mélybarna szemei vannak. Könnyen szóba elegyedik vendégeivel és nem idegen számára a tolvajnyelvnek ismerete. Az információkat Hárzás Lylin segítségével továbbítja. Felügyeli, hogy a megfelelő ember kapja meg. Ritkán kéri fel, hogy ő maga keveredjen a harcok színterére és bár nem fél megvédeni magát, konfliktuskerülő, a szavak és az üzletek embere.

A Labirintus egy beomlott oldalát használják rakodó és bűvőhelynek, még nem tudták teljesen feltérképezni. Felderítők az utóbbi időben vagy holtan vagy egyáltalán nem kerültek elő.

ÉP:	10	FP	50	AME	34	MME	33
Méregell.	-	SFÉ	1	MP	-	□	29
		Tám/kör	Ké	Té	Vé	Sebzés	Egyéb
	Pusztakéz	2	35	62	105	1k6	-
	Tör	2	45	70	107	1k6+2	-





Hárfás Lylin - A vak zenész

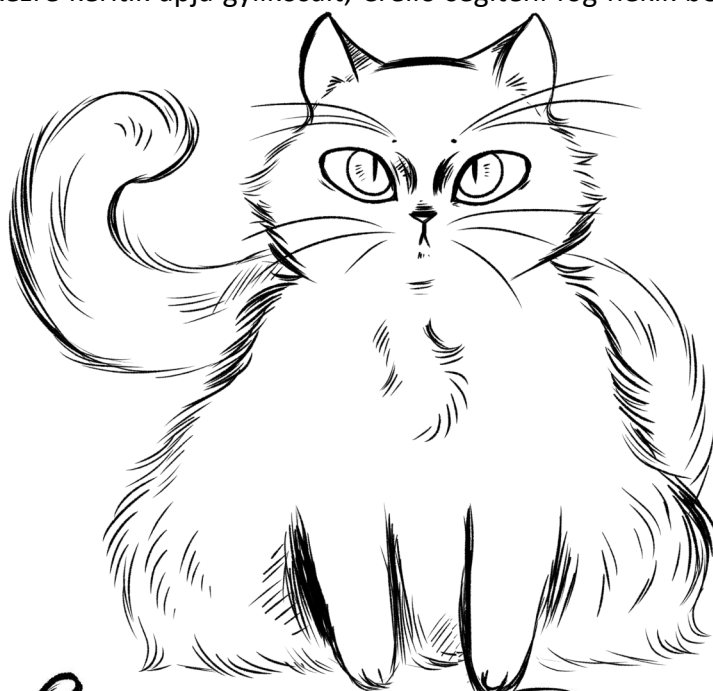
Barnás szőke hajú fiatal leány. Megjelenése egyszerű, de igényes. Kabátja rengeteg zsebéből számtalan penna és papírlap kandikál ki. Utóbbiakra fizetségért verseket ró. A vakon született egykor a "Tanító reményei" árvaházban nőtt fel. Társai segítségével verseket tanult és némi pénzért szavalt vagy írt verseket Therrosa lakosainak. Hangszerét gyermekként egy versmondó versenyen nyerte el és a Szentatya és saját erejéből tanult meg vele játszani. A város otthonának tekinti, a koszt és kvártélyen felül pénzért dolgozik a fogadóban. Keresetét nem magára, a szegények megsegítésére költi. Nincsen több vágya mint hallgatni a vendégek történeteit s dalokba fűzni azokat. Keze alatt cserél gazdát a szürkecsuklyások számtalan üzenete, mert úgy hiszi, a pórokat és elesetteket pártolják.

- Hafel - A Feenhar

Hafel fajának egy kíváncsibb példánya, pár már odébbállt kalandozót kért fel, hogy kísérjék el Shadon egyik nagyobb kikötőjébe ahol különleges, általa még nem ismert fémeket tudjon vásárolni. A következő hajót várja ami pár nap múlva tovább viszi, addig is a Fülemlé fogadó vendégszeretét élvezi. Asztalánál egy eltört smaragd köves nyaklánc kapcsait javíthatja. *Lásd: Bestiárium 99 oldal*

- Ralwis és Crelio Rudri

A fogadó mindennapos vendégei a Temető „Vörös házában” élő hóhércsalád: Ralwis és 14 éves fia Crelio, akik mindig tetőtől talpig vörös öltözetet és azonos színű kesztyűt viselnek. Az Ezüst Fülemlében vacsoráznak minden nap a bal sarokban lévő asztalnál. Asztalukat a helyiek akkor sem érintik ha nincsenek jelen a fogadóban. Tényárjaik megvannak különböztetve a többi edénytől, mindig ugyanabból a tányérből kell enniük. Evés előtt halk imát mormolnak. Mindketten gyakran járnak a város börtönébe, s Crelio laza kapcsolatban áll a helyi Szürkecsuklyásokkal. Apja borostás, jó kedélyű ember. Szívesen beszélget idegekkel s osztja meg asztalát velük. Kerülik a fizikai érintkezés bármely formáját. Ha beszélnek vele és a későbbiekben kézre kerítik apja gyilkosait, Crelio segíteni fog nekik bejutni és manőverezni a börtönben.





A fogadó macskái:

-*Fruzsina kissasszony*: Hosszú, fényes vörös bundájú és barátságos. Halk nyávogással köszönti az érkezőket, Könnyen dorombol és legtöbb idejét a söntésen és a vendégeken tölti.

-*Sir Con Magecchi*: Egy fekete rövid szőrű, zöld szemű kandúr, egyik szeme hiányzik és ő felel leginkább az egerek elfogásáért. Éjszaka figyeli az ajtót és ha valaki érkezik, hangos nyávogásba kezd, amennyiben nem ismeri fel illatát. Simogatni nem lehet, könnyen karmol és a neki nem tetsző vendégekre fújj.

- *Ponononono*: Evien gyermekkorában elnevezett fekete fehér macskája, Hafel asztalán pihenget és figyeli a jövevényt. Simogatható.

Étel/Italap:

Ételek:

-Reggeli: *Frissen rántott tojás olívbogyós kenyérral, Shadoni bruschetta mozzarellával, Négyszemélyes reggeli sajttal, Gorranoi friss byzonmozzarella fekete olívbogyóval, Barackzsem kenyér*

-Ebéd: *Shadleki szűz byzon rozmaringgal, Hűsítő édes meggyleves, Dzsadmetélt szilvás mézzel, Kukorica bundás halszelet, Héjában sült burgonya récehússal, Therrosai ragu olívaolajas pancettával, Tarpenade halétek, Szarvashús Mézsörrel megsütve*

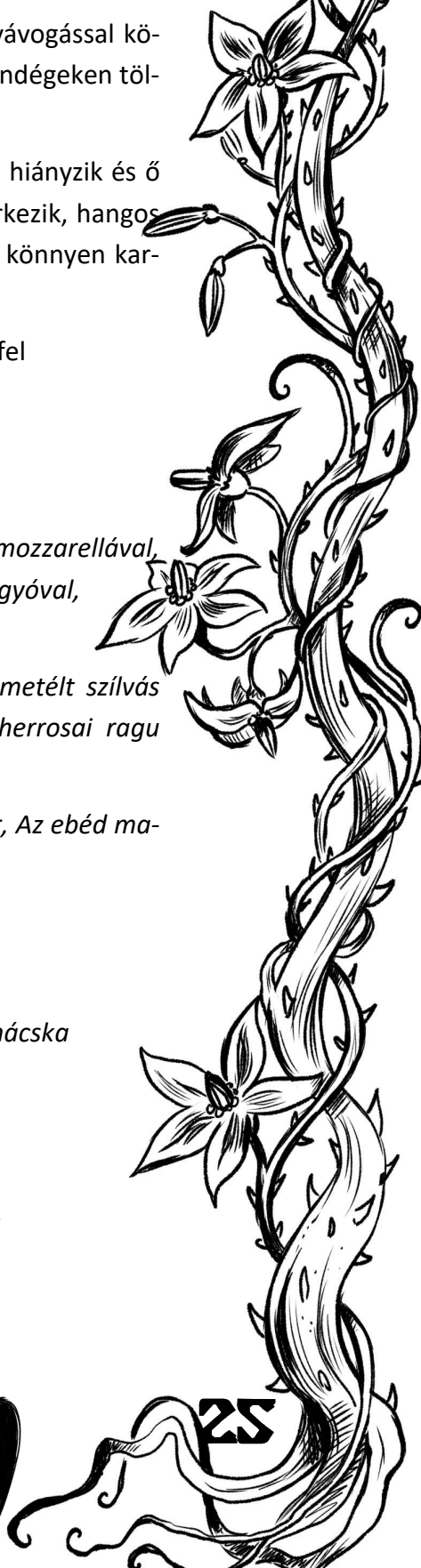
-Vacsora: *Sajttal olívbogyós kenyérral, Forró hagymaleves, Lekváros kenyér, Az ebéd maradékai*

Italok:

-Borok: *Pyaroni fehér bor, Surduri keserédes, Fecskerétesi vörös édes*

-Szörpök: *Citrom és mentafüves bodza, Pipacsszirup, Akácvirág mézzel, Málnácska*

-Teák: *Levendula, Citromfű, Kamilla,*





Ivó: A Kacér Krajcár

A Kacér Krajcár egyszintes ivója a matrózok és a helyi bajkeverők játszótere. A kocázások és egyéb szerencsejátékok helye. A Tengerészek és jött-mentek. Aki hajót vagy hajóst keres, az itt talál leghamarabb információt. Öreg, szabadszájú kocsmárosa Olcsó árak és halételek ígéretével, tette a helyi halászok törzshelyévé.

Bordélyház: A Vörös Dália

A város egyetlen bordélyja, melyet megtűrnék. Nappal gyakran strázsálnak városőrök a közelben a rend megőrzése érdekében. A Dália alsó szintje belülről egyszerű ivónak tűnik, étkezni és italozni is akad lehetőség. A pincérlányok közül a legtöbb valójában prostituált, akiket némi ezüstért az emeleti szobákba lehet felvinni. Öltözetük nem sokkal kihívóbb az egyszerű emberekétől, csupán dekoltázsuk hangsúlyosabb és sminket viselnek. Körmeik pirosra vannak festve és cégérüket kötényükön hordják. A templomban külön, leghátul ülnek.

Ha illedelmesek és meg tudják győzni őket, hogy tényleg segíteni szeretnének, a Dália kurtizánjai segítségükre lehetnek. Ha az áldozatokról kérdezik a hölgyeket egyikőjük beszámolhat arról, hogy utoljára egy fekete hajú zöld szemű fiúcska szólt, hogy az egyik áldozat gyermekét baj érte. Ha megkérdezik merre találják a kurtizán gyermekét, elmondják hogy azóta árvaházba került.

A Számvevő szék

Az pénzügyek, a jog és a törvénykezés tartozik ezen szék fennhatósága alá. Jelképe zöld borítású kódex és egy mérleg. Központja az Adószedő ház a Tribunálé útján található, mely a város legszélesebb útja. Nevét az azonos nevű Tribunálé kapuról kapta, és beletorkollik az északi tartományokba vezető Szent Revis útjával. Jelenlegi feje Eros Bel Domitia. Családja generációk óta áll a szék élén. Vagyonuk magasabbra rúg, mint bármelyik nemesi házáé. Eros maga harmincas évei végén jár, és a város legnépszerűbb agglégénye, emellett magas termetével is kiemelkedik a tömegből. Valódi szenvedélye azonban a számvitel és a törvénykezés.

A Nép hangjának széke

A szék a város közrendű polgárainak képviselőjét hivatott ellátni a székek között. Tanácsnokai sorában papok is megtalálhatók, erősítve ezzel az egyház és a városvezetés kapcsolatát. Jelképük 'P' betű és körötte hét harsona, melyeket iszalag (növény) fon körbe.

Központjuk a Néppalota, de a polgári vitákat és szavazásokat az előtte lévő Közgyűlés téren tartják. A Nép Hangját a Kirillan Sil Orsini képviseli, temperamentumos és egyenes fiatal nemes hölgy, erős igazságérzettel. Szülei korai halála után fivérei és nővérei eltékozolták a családi vagyont, így mi kor kezébe vette az irányítást, az elszegényedés széléről kellett visszahoznia a családot.



Szent Linora templom

“Ki vagy hát Te, Uram?”

Vagyok, aki vagyok.

Előszörre: zölddel sarjú vetés, anyaölnök melege.

Másodsorra: óvón nyújtott tenyér, erőnek bátyája.

Harmadsorra: halat adó habok, napnak mosolygása.

Negyedszerre: testet serkentő ír, léleknek balzsama.

Ötödszörre: bölcsen szóló szózat, aggoknak intése.

Hatodszorra: lobbal sújtó pallos, hegyeknek haragja.

Hetedszerre: hidegre hűlő szív, éjnek morajlása.

Vagyok, aki vagyok.

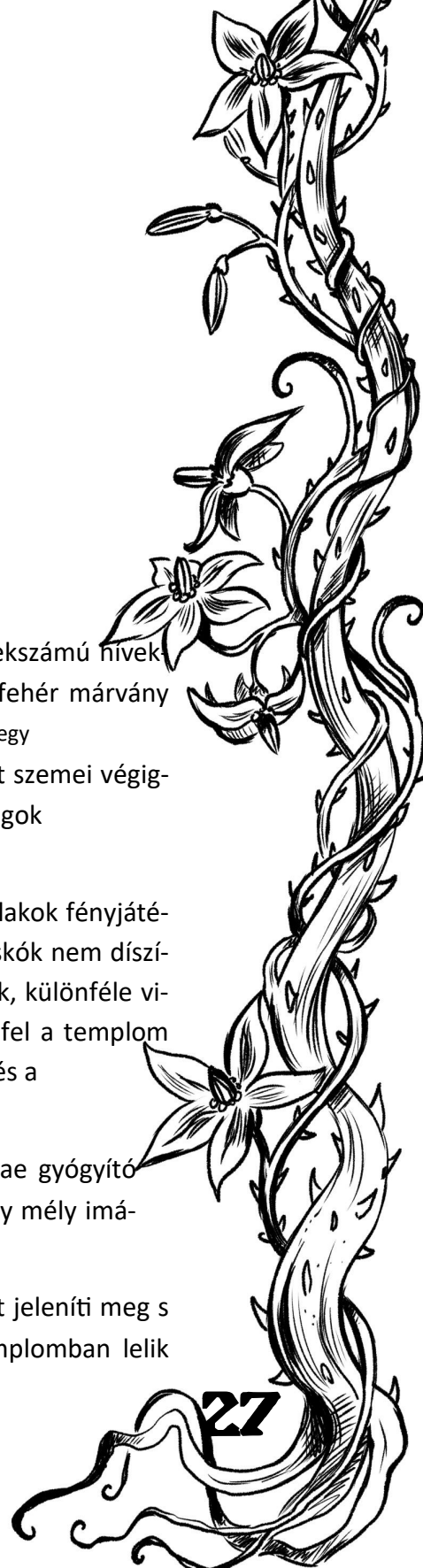
Dicsérjünk hát Téged, Uram!”

A város szívében lévő régi épületek helyére emelték a növekvő lélekszámú híveknek. A Templom oltára pár napja került a helyére és szentelték fel. A hófehér márvány épületet kerubszobrok díszítik és rózsablakok színezik meg fényét. Ajtaján egy szárnyát szélesre táró angyalszobor várja a belépőket. Borostyánból készült szemei végigvizlatja a belépőket a réz harangtorony árnyékában. Ajtaja előtt vértess lovagok vigyázzák a rendet.

A többemeletes templomba betérve látszik igazán a színpompás ablakok fényjátéka, maga a templom szobrászati szempontból kiemelkedően részletes. Freskók nem díszítik a templom falait. A hét arccal rendelkező oltáron díszes szalagok, ételek, különféle virágok és gyümölcsök díszelnek. A főajtó mellett lépcsősorok vezetnek fel a templom üres termeibe és a harangtoronyba. Az oltárkő mögötti ajtónál szerzetesek és a Manaor-kórus rézfúvósai készülődnek a misére.

A templom kereszthajójának bal oldalán láthatják meg Szent Sineae gyógyító kezét kiállítva és Viridismartel Domvikánus papot ahogy jegyzéket vesz vagy mély imában térdepel az ereklye előtt.

Az ereklye előtti fekete padlózatlan egy dühös ember arcvonásait jeleníti meg s rejti a Labirintus egyik lejárátát. Viridismartelt minden alkalommal a templomban lelik ahogyan a sötét kép és az ereklye előtt imádkozik.





Njk:

- **Fulko Viridismartel**, Jedome papja: Ősz szálakkal tarkított róthajú férfi, fáradt, és enyhén reszkető hanggal. Zöld szemében feszültség és kedvesség keveréke csillog.. Immáron 18 éve kutatja a gonosz és elsősorban az aquirók jegyeit, ellenszereit, és éli papi felszenteltségét a hétarcú szolgálatában. Két évvel ezelőtt egy veszedelmes szörnyeteg kis híján elragadta az élők sorából, s ennek nyomait testén és lelkén egyaránt viseli. Húga és apja társaságában érkezett a városba.

- **Delessaris Sil Tirabelle „Sil Tira mama”** - A nemesasszony

Sineae gyógyító leányainak rendjét egy dél-shadoni származású nemesasszony, Delessaris Sil Tirabelle alapította. Neves családjából kiváló patikáriusok, kereskedők és lovagok kerültek ki. Nem sokkal azután, hogy Sil Tirabelle megözvegyült, és mindhárom fia meghazasodott, az özvegyasszony különös álmot látott. Az álom hatására körbejárta birtokát, ahol egy régi Jedome templomrom fala mögött megtalálta a kegytárgyat és a boszorkányvadász jegyzeteit.

Tisztaszívű, céltudatos asszony, aki mindenben a Hétarcú ajándékát keresi. Mikor megözvegyült, egyedül népe segítése volt az, ami nem hagyta, hogy reményvesztett legyen.

Mézkaramellás édességet osztogat az elszomorodottaknak. Mindig mosolyog és a reményt, valamint Jedome jelét keresi mindenben. Meghallgatja a szenvedőket és tanácsokkal látja el őket. Ameddig gondoskodhat másokról addig érzi, hogy ő róla is gondoskodik. Ha a kalandozók elfelejtettek volna valamit, szívesen kisegíti őket tárgyakkal és tanácsokkal. Szeretné, ha rendjét elfogadnák és minél több szenvedőn segíthetnének. A végletekig elkötelezett hitében és nem félti biztonságát, tudja, hogy Jedome terve része minden, ami vele történik. Megelőlegezi a bizalmát és a legjobbat keresi az emberekben. Hisz abban, hogy nincsenek reménytelen emberek.

Ereklye: Szent Sineae bal keze

A szent bal igen talányos relikvia, mely nemrég került napvilágra Gorrano tartományban. Státusza Domvik egyházában még vitatott, azonban hatalmához nem fér kétség.

Közelében a sebek könnyebben hegednek, a betegségek és mérgek meggyengülnek, a gyógyírek, kencék és tinktúrák hatása pedig felerősödik. Szokatlan módon egy nőkből álló kongregáció alakult ki körülötte, akik magukat Sineae gyógyító leányainak hívják. Jelenleg az egyház felügyelete alatt állnak, őrizetüket nem hagyhatják el, csupán a templomot látogathatják és egymással sem tarthatják a kapcsolatot. Az az ereklye származását igazoló papírokat és a boszorkányvadász feljegyzéseit és naplóját Viridismartelnél vannak.



Játéktechnikai hatások: 30 Láb sugarú körben mindenki + 1-gyel dobja az egészségpróbát mind mérgek, mind betegségek ellen, emellett a gyógynövények, ellenszerek alap hatásukon felül még +1-et adnak az egészség próbákhoz, valamint a sérülések kétszer olyan gyorsan gyógyulnak, mint általában.

Ereklyetartó kinézete:

Az ereklyetartó egy kézzel díszesen faragott, rácsos fadoboz. A balkéz egy bíbor színű bársony párnán pihen, amihez cérnákkal és csipkével van oda erősítve. Ha megvizsgálják közelebbről észlelni lehet Értékbecslés af vagy szakmával, hogy a párna anyaga nem csak értékes és kiváló minőségű de új is. Sil Tira mama maga varrta össze.

Az árvaház: A Tanító Reményei

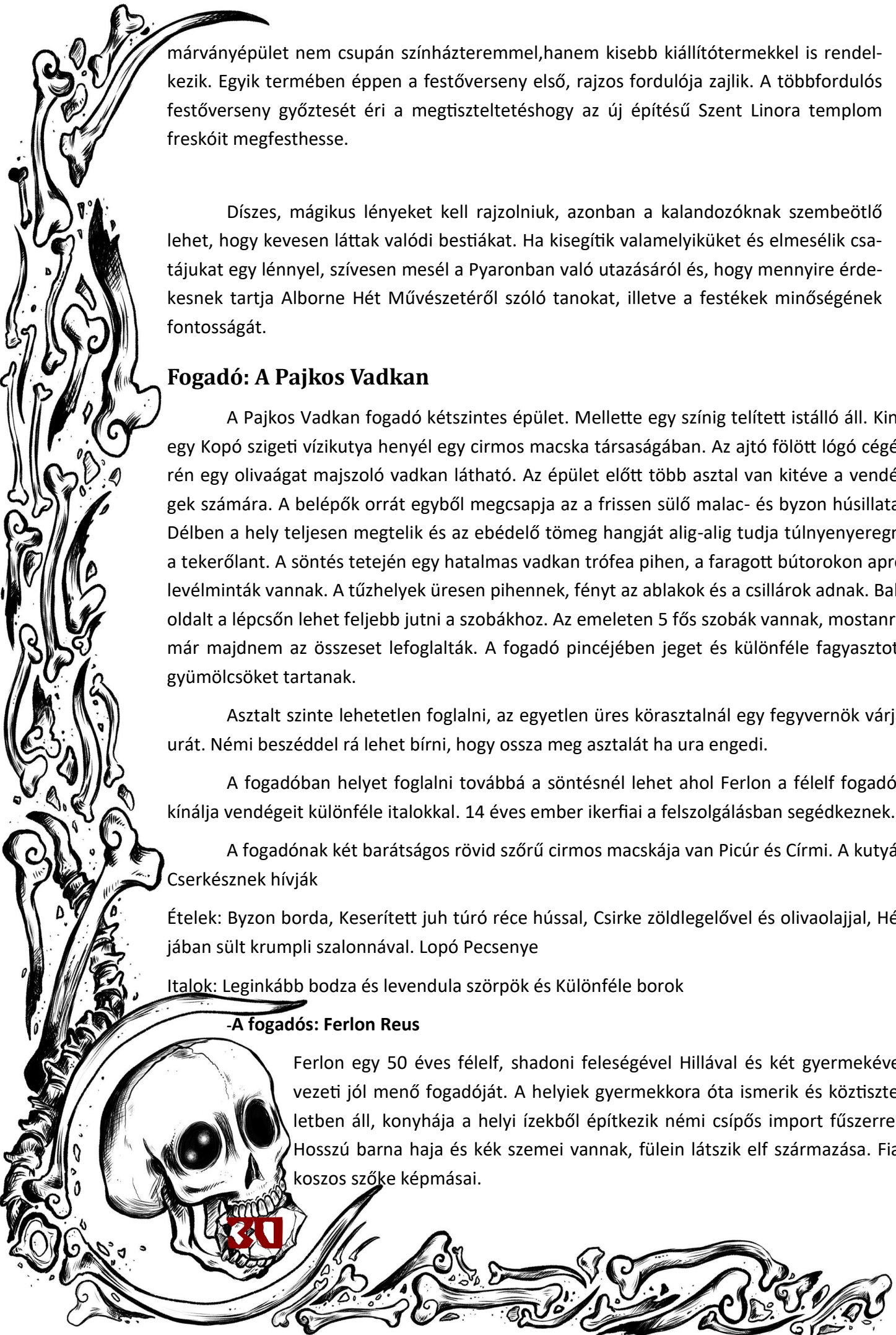
*“Te sima, tükrös, ezüsthényű penge,
A hold színében csillámló acél. . .
Életedet hegymély kovácsa fente,
Gyerekkorodban elöntött a vér. . .
Metsző légy és rugalmas, harcra készen,
Ez volt, amiért megtették, a cél. . .
Egy szolgatestbe izzadásod hevében
Mártott téged az alkotód azért. . .”*

A Tanító Reményei árvaház fehérre meszelt kőből és fából készült többszintes, puritán kinézetű épület. Az épület körül fémkerítés húzódik és egy kisebb veteményes és díszkert veszi körül. Különféle korú gyerekek szaladgálnak és hangosan sikítva fogócskáznak két vén szerzetes társaságában. A legalsó szinten található az ebédlő, fentebb a gyermekek szálláshelye és a folyosó végén a szerzetesek valamint a pap hálójahelye van. A legfelső emeleten a közösségi terem, a könyvtár és az oktatótermek vannak. Ha a kurtizán gyermekét keresik, a gyermek elmondhatja, hogy a gyilkosság estéjén egyedül volt otthon.

Szent Zerestiel Színház

A város egyik legidősebb épülete melynek alapszerkezete még a godoni építészeti stílusát követik, külsején díszes vízköpők és Frizén pedig Arteo Sil Zerestiel shadoni párbajhős győzelmének festménye látható a rút kráni lovag felett. A díszes





márványépület nem csupán színházteremmel, hanem kisebb kiállítótermekkel is rendelkezik. Egyik termében éppen a festőverseny első, rajzos fordulója zajlik. A többfordulós festőverseny győztesét éri a megtiszteltetés, hogy az új építésű Szent Linora templom freskóit megfesthesse.

Díszes, mágikus lényeket kell rajzolniuk, azonban a kalandozóknak szembeötlő lehet, hogy kevesen láttak valódi bestiákat. Ha kisegítik valamelyiküket és elmesélik csatájukat egy lényel, szívesen mesél a Pyaronban való utazásáról és, hogy mennyire érdekesnek tartja Alborne Hét Művészetéről szóló tanokat, illetve a festékek minőségének fontosságát.

Fogadó: A Pajkos Vadkan

A Pajkos Vadkan fogadó kétszintes épület. Mellette egy színig telített istálló áll. Kint egy Kopó szigeti vízikutya henyél egy cirmos macska társaságában. Az ajtó fölött lógó cégéren egy olivaágat majszoló vadkan látható. Az épület előtt több asztal van kitéve a vendégek számára. A belépők orrát egyből megcsapja az a frissen sült malac- és byzon húsillata. Délben a hely teljesen megtelik és az ebédelő tömeg hangját alig-alig tudja túlnyenyeregni a tekerőlant. A söntés tetején egy hatalmas vadkan trófea pihen, a faragott bútorokon apró levélminták vannak. A tűzhelyek üresen pihennek, fényt az ablakok és a csillárok adnak. Baloldalt a lépcsőn lehet feljebb jutni a szobákhoz. Az emeleten 5 fős szobák vannak, mostanra már majdnem az összeset lefoglalták. A fogadó pincéjében jeget és különféle fagyasztott gyümölcsöket tartanak.

Asztalt szinte lehetetlen foglalni, az egyetlen üres körasztalnál egy fegyvernök várja urát. Némi beszéddel rá lehet bírni, hogy ossza meg asztalát ha ura engedi.

A fogadóban helyet foglalni továbbá a söntésnél lehet ahol Ferlon a félelf fogadós kínálja vendégeit különféle italokkal. 14 éves ember ikerfiai a felszolgálásban segédkeznek.

A fogadónak két barátságos rövid szőrű cirmos macskája van Picúr és Círmi. A kutyát Cserkésznek hívják

Ételek: Byzon borda, Keserített juh túró réce hússal, Csirke zöldlegelővel és olivaolajjal, Héjában sült krumpli szalonnával. Lopó Pecsenye

Italok: Leginkább bodza és levendula szörpök és Különféle borok

-A fogadós: Ferlon Reus

Ferlon egy 50 éves félelf, shadoni feleségével Hillával és két gyermekével vezeti jól menő fogadóját. A helyiek gyermekkora óta ismerik és köztiszteltben áll, konyhája a helyi ízekből építkezik némi csípős import fűszerrel. Hosszú barna haja és kék szemei vannak, fülein látszik elf származása. Fiai koszos szőke képmásai.



-Otto Vir Montes -Shadoni lovag és hú fegyvernőke Erik Sil Cantor

A lovagi tornára jött, inkább szórakozásból mintsem a nyereségért. Kedves hely számára a Pajkos Vadkan a fogadós egy régi barátja. Ha kedvesek vele és elszórakoztatják akkor meghívja őket ebédre. Idős már az újrarázódáshoz, gyermekei pedig messze járnak Pyaronban. Elmesélheti, hogy fénykorában egy golviki ranagol pap fejét kézzel zúzta szét. A kölyköt meg csak úgy összeszedte, nem szabad egy nemesnek csak poros könyvet fognia a kezébe. Amikor Zural fenyegeti a várost a lovagi tornát hátrahagyva az első sorban küzd.

Az Őriző szék

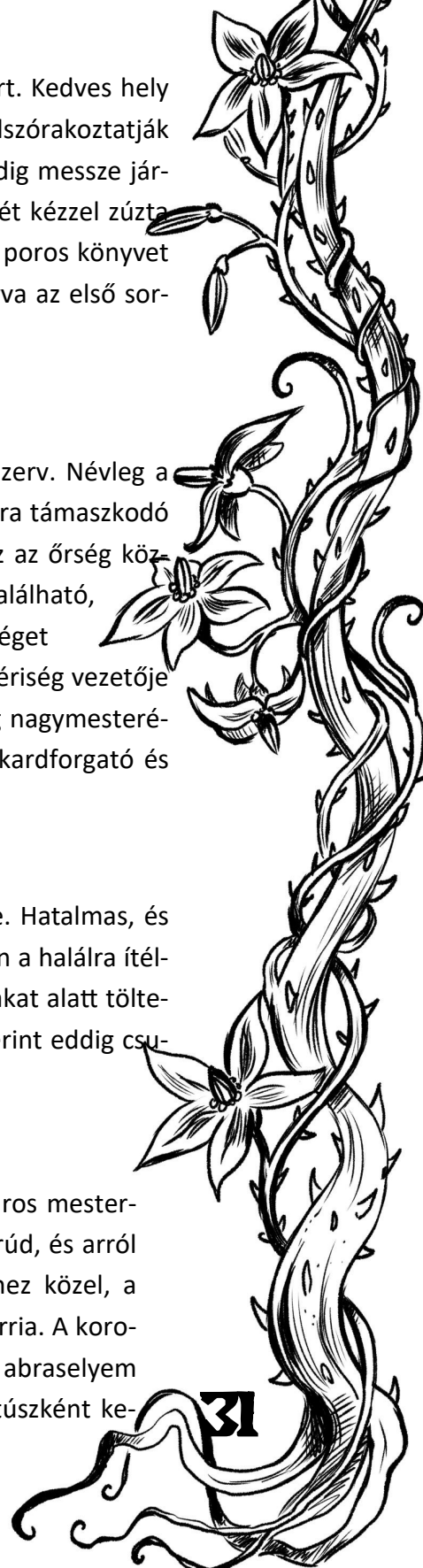
Alájuk tartozik a hadsereg és a városőrség, és minden fegyveres szerv. Névleg a lovagrendek is feléjük tartoznak elszámolással. Jelképe várfalon álló, pajzsára támaszkodó és buzogányt tartó teljesvértes alak. Központja a Forcella, mely egyben az az őrség központja, és a város börtönként is funkcionál. Szent Hevarde útjának végén található, az épület a legendák szerint egy hajdanvolt csatatérre épült. A vezetői tisztséget jelenleg Bartolm Del Bucciarratti birtokolja, aki egyben a Márványököl Testvériség vezetője is. Valaha közrendű volt, de felvételt nyert a lovagrendbe, és a Testvériség nagymesterének fegyvernőkeként részt vett a Manifesztációs háborúban. Kiemelkedő kardforgató és harctéri stratégia hírében áll.

Börtön

A Forcella alatt földbe és sziklába vésve található Therrosa börtöne. Hatalmas, és komplex folyosórendszer, mely sokhelyütt zsákutcában végződik. Elsősorban a halálra ítélteteket, és azokat a rabokat zárják ide, akik előreláthatólag sok időt fognak lakat alatt tölteni. Őrségét városőrség rátermettebb tagjai közül választják. A legendák szerint eddig csupán egy valakinek sikerült megszökni innen, évszázados fennállása alatt.

Az Építők széke

Felügyeletük alá tartozik a város infrastruktúrája, védművei, és a város mesteremberei is. Jelképe pergamen előtt keresztbe vetett kalapács, véső, méterrúd, és arról lelógó inga, háttérben pedig három torony. Székhelye a város közepéhez közel, a Szent Tarantinus templommal átellenben található. Első embere Ottávia Ferria. A korosodó, karakán nőszemély takács és szabómester, az egyetlen aki ismeri az abraselyem előállításának módját a városban. Negyedvérig golviki, nagyanyja valaha túszként került egy shadoni nemesi házhoz.





Ivó: A Dülöngelő

A Dülöngelő ivó nem csak az ital kedvelőinek, de az alacsonyabb származású táncolni kívánóknak is kitűnő hely. Az apró kő épület előtt két legény álldogál akik mellett könnyedén ellépve lehet az Ivóba vezető lépcsőn lemenni. Az egykori borospince táncterréés kocsmává lett átalakítva. A söntésnél egy fiatal kisasszony, Lenna szolgálja ki a vendégeket. A lenti tér egykori pincéből még nagyobbra lett kialakítva. Az első „szobában” asztalok és boroshordók veszik körbe a hangosan beszélgető tömeget. A szobából tovább vezetve van egy nagyobb „tánc tér” ahol mandocsellón, hegedűn, dobon és lanton muzsikálnak. Az ivó csak esténként van nyitva és egybe van nyitva az esti utcabállal.

A Hegyi szék

Hatalma környező hegyek kincseinek kitermelésére, a mezőgazdaságra és az erdőgazdálkodásra terjed ki. Jelképe egy csákányt tartó sacron, háttérében hegyorom. Címét nem csupán rendelkezési területeiről kapta, mivel székháza a város legmagasabb pontján található. Szószólójuk Erard Ves Madruzzo. A gyepűgróf a Manifesztációs háború alatt szerezte nemesi címét, mikor milíciájával leverte egy délszigeti lázongást. Címéhez Therrosa tartományában kapott hegyi birtokot. Erélyes stílusa miatt szót ért a Hegyi szék vazallusaival, és a székek ülésén is megállja a helyét, de döntései meghozatalában nagyban támaszkodik tanácsnokaira.

A Kérész-dombként ismert vonulaton a mindennapi élet zajaitól távol, kanyargós falakkal körülkerített hatalmas épületegyüttes található: a Szent Calicus kolostorai és kisebb kápolnák sorakoztak. Mindenhol takaros rendben tartott földek, istállók, ólak és fehér márványból emelt haranglábak terpeszkedtek. Az egész közepén, akár egy túlméretezett gyertyatartó, A Szent Calicus nagytemplom meredezik. Magas falai mellett pedig Márványököl Testvériségének rendháza és Domvik felszentelt papjainak lakótornyai veszik körbe. A Szent Calicus lakói tradicionálisan kék pharont viselnek.

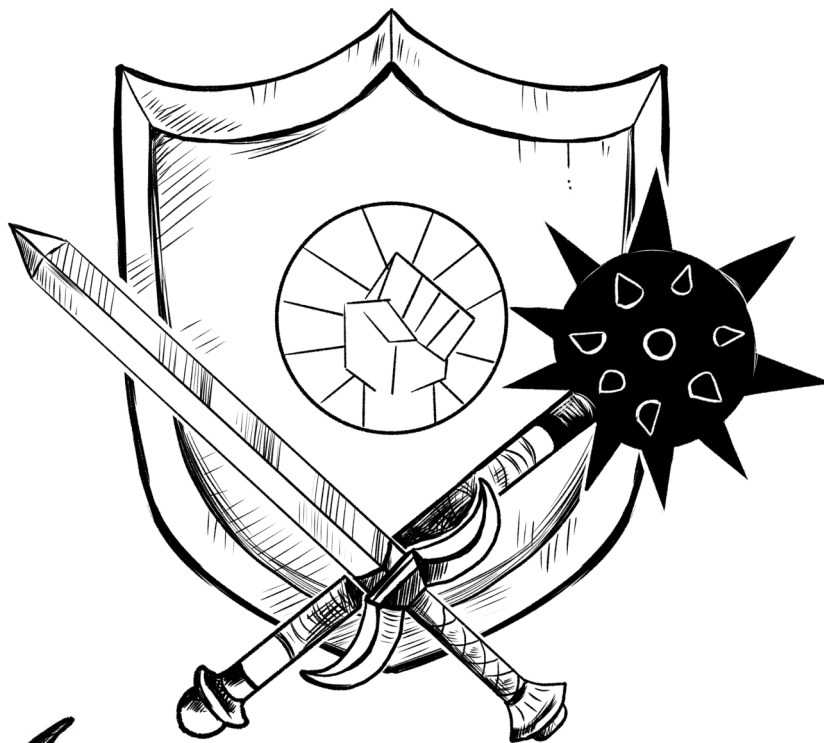


Könyvtár: Szent Calicus

A Szent Calicus falain belül az Ötödik Arc tanait követik, így illő, hogy hatalmas könyvtárral rendelkezik. Bejáratát szentek morózus szobrai őrzik. Azon túl pedig padlótól plafonig érő sötétre mázolt tölgyből készült könyvespolcok és tekercestartók töltik meg a teret. A többszázéves épület megszámlálhatatlan könyvet rejt, melyek közül jópár indexen van, sőt, állítólag az Örök városból a Dúlás alatt titkon kimenekített kódexeket is őriznek hét lakat alatt.

Márványököl Testvériség

A lovagrend több évszázados múltra tekint vissza, és története egybefonódik a városéval. Kevéssel várossá emelése után egy az ősgonoszt szolgáló felföldi hadúr ostrom alá vette a település frissen emelet falait. A legendák szerint a védműveken áttörve a város alatt eltemetett ereklyével szándékozott urának hatalmát megidézni az elsődleges anyagi síkra. A reménytelennek tűnő helyzetben Taleios Marmoreus a Márványtestű segedelmével összegyűjtötte nemesekből és közrendűekből egyaránt álló seregét, és vakmerő embe-reivel lesújtott a hadúrra, ura elé küldve összes követőjével együtt. Az ütközetrendkívül véres volt, és csak súlyos veszteségek árán voltak képesek megállítani az ellenséget, de a nap végén hősként ünnepezték a túlélőket és az elesetteket egyaránt. A megmaradtak ünnepélyes esküt tettek, hogy mindig védelmezni fogják Domvik hitét, Therrosát és polgárait, s megalapították a Márványököl Testvériséget. A történetek szerint az elesett védők csont-jait felszentelték, és az átkozott ereklye köré temették, hogy elzárják annak erejét. Lovagjaik selyemzászlón hordják címerüket mely arannyal futtatott hószínű öklök.





A Márványököl Testvériség lovagjai:

A Márványököl testvériség felővezett leiosz thairai (5. Tsz. Domvik paplovag):

Felavatott lovagok, akik fegyverrel állnak ki hitük mellett. Kitanulva a testvériség útjait töretlenül követik azt. Gyakorta szolgálnak testőrként misszionáriusok mellett és rendfenntartó erőként is gyakorta szolgálnak a Ronna-gellán, vagy a féldomíniumok területén, ha arra szólítja őket a kötelesség. Tradicionális lovagi fegyverzet mellett sokuk buzogány forgatását is kitanulta, ami vallásuk jelképéül is szolgál. Általában mellvértet viselnek, s mint minden lovag, kiválóan értenek a lóról való küzdelemhez.

Ép	13	Fp	56	AME	28 +13	MME	26+10	Méreg	5	SFÉ	5/ törzsön 8
Mp	35	□	23							MGT	4

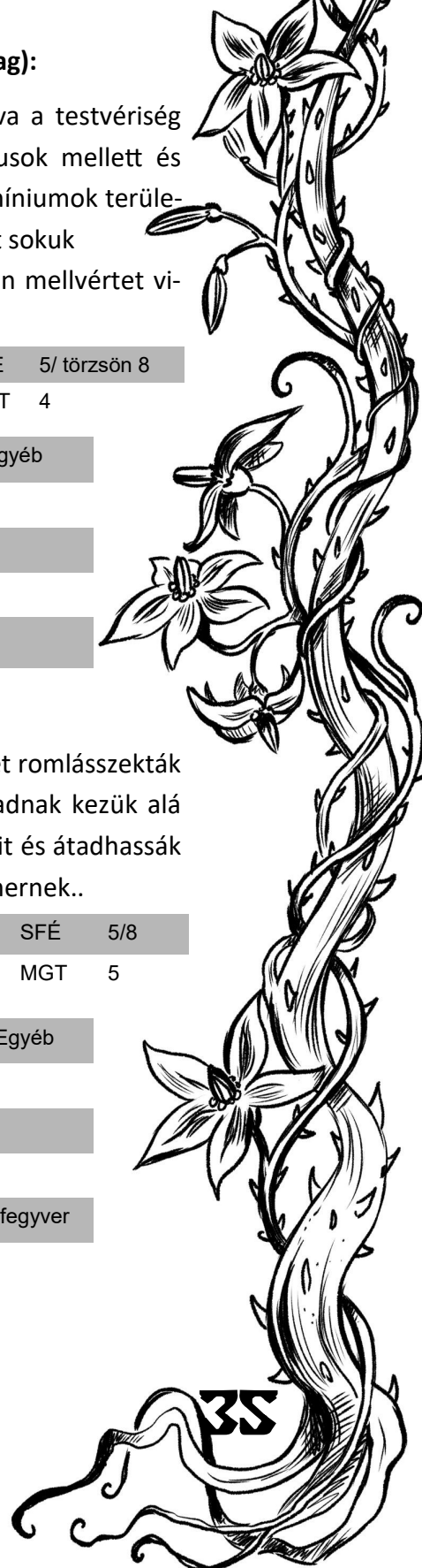
	Tám/kör	Ké(9)	Té(52)	Vé(99)	Sebzés	Egyéb
Vasököl	2	18	57	101	1k6	
Tollas buzogány	1	12	61	107	1K6+1	
Lovagi Kard	1	12	68	112	2k6+2	
Pajzs	1	5	48	+50	1k10+1	

A Márványököl testvériség quaestorai (8. Tsz. Domvik paplovag)

Harcedzett és világlátott lovagok, akik megjárták már a maguk részét romlósszekták földalatti búvóhelyeiből és gorkiki ranagolita áldozótermekből. Gyakorta adnak kezük alá apródokat és tanoncokat, hogy mellettük ismerhessék meg a világ veszélyeit és átadhassák tapasztalatukat olyan területekről, amit a szerzetesek csak a kódexekből ismernek..

Ép	14	Fp	87	AME	41 +19	MME	38+15	Méreg	6	SFÉ	5/8
Mp	61	□	34							MGT	5

72	Tám/kör	Ké(11)	Té(80)	Vé(111)	Sebzés	Egyéb
Vasököl	2	20	85	113	1k6	
Shadleki buzogány	1	24	103	129	1K6+3	
Lovagi Kard	1	18	100	123	2k6+2	
Alabárd	1/2	12	94	121	2k6+2	szálfegyver
Pajzs	1	11	80	+50	k6+2	



A Márványököl testvériség angyal-hírnökei (12. Tsz. Domvik paplovag)

A testvériség nagy tiszteletben álló lovagai, akik számtalanszor küzdöttek már meg a Hétarcú és az egyház ellenségeivel. Tetteik miatt a Márványtestű is legalább egyszer rájuk emelte tekintetét. Gyakran szolgálnak inkvizítorok mellett, vagy fontos egyházi személyek testőreként, esetleg vezetnek kislétszámú csapatokat kritikus küldetésekre. Ha a Márványököl testvériség hadba vonul, ők vezetik a rohamot.

Ép	15	Fp	129	AME	57 +30	MME	54+21	Méreg	7	SFÉ	8
Mp	93	□	51							MGT	6

	Tám/ kör	Ké (21)	Té (98)	Vé (125)	Sebzés	Egyéb
Vasököl	2	30	103	127	1k6	
Kétkezes buzogány	1/2	26	115	136	2k6+10	
Lovagi Kard	1	28	118	137	2k6+4	
Pajzs	1	21	98	+50	k6+4	

A Márványököl testvériség albus thairai (13. Tsz Domvik paplovag)

A paplovagok ritkán lépnek hajlott korba, azonban akik mégis, kivételes képességekről tettek tanúbizonyságot. Ezen lovagok felelősek az ifjoncok tanításáért, harci- és erkölcsi képzéséért, hogy megfelelő tudással rendelkezzenek, mire egy-egy quaestor szolgálatába kerülnek. Legtöbbjük még mindig veszedelmes ellenfél, stratégiában való párját ritkító tapasztalatuk és jártasságuk még értékesebbé teszi őket a harcmezőn.

Ép	11	Fp	103	AME	61 +33	MME	54+23	Méreg	3	SFÉ	8
Mp	102	□	55							MGT	6

	Tám/ kör	Ké	Té	Vé	Sebzés	Egyéb
Vasököl	2	24	105	117	1k6	
Harci Kalapács	1	20	115	123	1k6+2	
Lovagi Kard	1	22	109	132	2k6+2	
Pajzs	1	15	100	+50	k6	

A Domínium-szék

A Therrosa alá tartozó féldomíniumok és a Shadoni öböl három legnagyobb szigetének felügyelete és képviselése a feladatuk. Jelképük egy ágaskodó, szilaj pej paripa egy folyó partján. Központja a Mártírok hídjának hídfőjénél áll, mely a Sordo csatorna legnagyobb hídjá. A vezetői cím jelenlegi birtokosa Zeno Sil Servian, Therrosa tengerészetének visszavonult tisztje. Sokéves szolgálata alatt keménykezű vezetővé vált, és hűen követi Domvik tanításait.

Orwella hét angyala

„Óvakodjatok a Gonosztól, mert nem tudhatjátok kiben lakozik! Csak úgy óvhatjátok meg lelketeket, ha hiszitek Domvikot, az Egyetlent, ha minden erőtökkel őt szolgáljátok. A mi feladatunk az, hogy megvessük lábunkat hitünk földjén és harcoljunk a Sátán és a gonosz erők praktikái ellen. Jól jegyezzétek meg! A mágia, mely nem Domviktól ered, bűnös; a Gonosz adja azt híveinek, hogy eltévelyítsen általa a helyes útról, s hogy elpusztítson minket. Nem más az, mint a szent erő megcsúfolása, torz utánzata az Egyetlen hatalmának. Figyelmezzetek rám! Mindenki, aki nem Domvikot szolgálja, a Gonosz elátkozott erejét növeli, még ha jóságosnak is gondolja magát. Szegény eltévelyedettek! Azt hiszitek, csupán azért, mert jónak nevezitek hamis isteneiteket, megmenekülhettek a kárhózzától?! Minden, amiben hisztek, csak káprázat; torz istenkép, vagy magának a Gonosznak alkotása! Domvik az Egyetlen, igaz Isten, aki biztonsággal vezérli lelketek hajóját az élet csábításoktól zátonyos tengerén... És Óvakodjatok mindenekelőtt azoktól az asszonyszemélyektől, kik mézes beszédükkel és csábító mosolyukkal megtévesztenek benneteket! Ellenetek törnek, hogy hamis szavaikkal, ártó varázslataikkal megszerezzék halhatatlan lelketeket. Hangjuk hazug, csábít és öl; a boszorkányok a Sátán szolgálói, nyomorult bűnösök... és ti is azok vagytok, ha kételkedtek bűnösségükben. Ártalmasak a varázstudók is, kiknek varázshatalma nem Domviktól ered. Démoni erejüket csak pusztításra használják; termőföldjeinket sivárrá változtatják, folyóinkat kiszáradtják. Feldúlják temetőink földjét, hogy szeretteink testét eretnek szertartásaikon megszenstelenítsék, vérüket mocskos, bűzös folyadékaikba keverjék, ezzel hosszabbítva saját hitvány életüket. Minden cselekedetükben Domvik ellen törnek, az Ő művét próbálják rombolni. Boszorkányok, boszorkánymesterek, varázslók és idegen papok - egyforma mind! Csak egyet akarnak: elzülleszteni a Domvik által alkotott világot. Nem tudhatjuk, ki állt be a Démonok seregébe. Orcájukat elrejtik az igaz áhítat álarcá mögé, így tévesztve meg áldozataikat. Bizony mondom néktek: higgyétek Domvikot! Csak erős hitetek az, mely kimenthet titeket a Gonosz karmai közül!”

(Idézet cardinalis Anghiari inkvizitor shadleki beszédéből)



Felix ab Rosado - Simeon atya

*“Szó a könyvben, rács a házon,
Vad ketrechen, fejsze fákon,
Szenny a vérben, zár határon,
Tőr sötétben, ember láncon.”*

részlet Timul cwa Anrem:

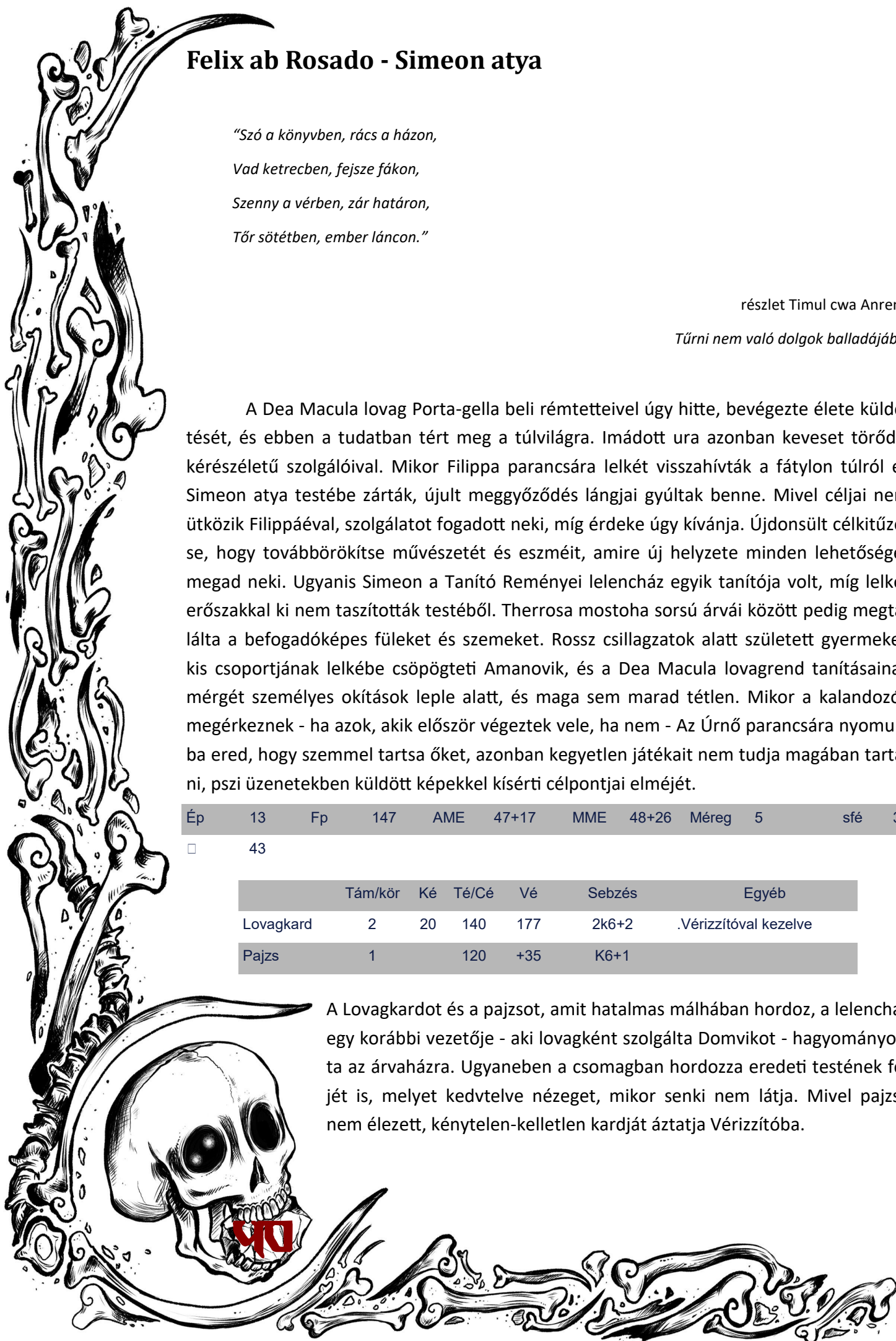
Túrni nem való dolgok balladájából

A Dea Macula lovag Porta-gella beli rémtetteivel úgy hitte, bevégezte élete küldetését, és ebben a tudatban tért meg a túlvilágra. Imádott ura azonban keveset törődik kérészéletű szolgálóival. Mikor Filippa parancsára lelkét visszahívták a fátylon túlról és Simeon atya testébe zárták, újult meggyőződés lángjai gyúltak benne. Mivel céljai nem ütközik Filippáéval, szolgálatot fogadott neki, míg érdeke úgy kívánja. Újdonsült célkitűzése, hogy továbbörökítse művészetét és eszméit, amire új helyzete minden lehetőséget megad neki. Ugyanis Simeon a Tanító Reményei lelencház egyik tanítója volt, míg lelkét erőszakkal ki nem taszították testéből. Therrosa mostoha sorsú árvái között pedig megtalálta a befogadóképes füleket és szemeket. Rossz csillagzatok alatt született gyermekek kis csoportjának lelkébe csöpögteti Amanovik, és a Dea Macula lovagrend tanításainak mérgét személyes okítások leple alatt, és maga sem marad tétlen. Mikor a kalandozók megérkeznek - ha azok, akik először végeztek vele, ha nem - Az Úrnő parancsára nyomukba ered, hogy szemmel tartsa őket, azonban kegyetlen játékait nem tudja magában tartani, pszi üzenetekben küldött képekkel kísérti célpontjai elméjét.

Ép	13	Fp	147	AME	47+17	MME	48+26	Méreg	5	sfé	3
□	43										

	Tám/kör	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés	Egyéb
Lovagkard	2	20	140	177	2k6+2	.Vérizzítóval kezelve
Pajzs	1		120	+35	K6+1	

A Lovagkardot és a pajzsot, amit hatalmas málhában hordoz, a lelencház egy korábbi vezetője - aki lovagként szolgált Domvikot - hagyományozta az árvaházra. Ugyaneben a csomagban hordozza eredeti testének fejét is, melyet kedvtelve nézeget, mikor senki nem látja. Mivel pajzs nem élezett, kénytelen-kelletlen kardját áztatja Vérizzítóba.



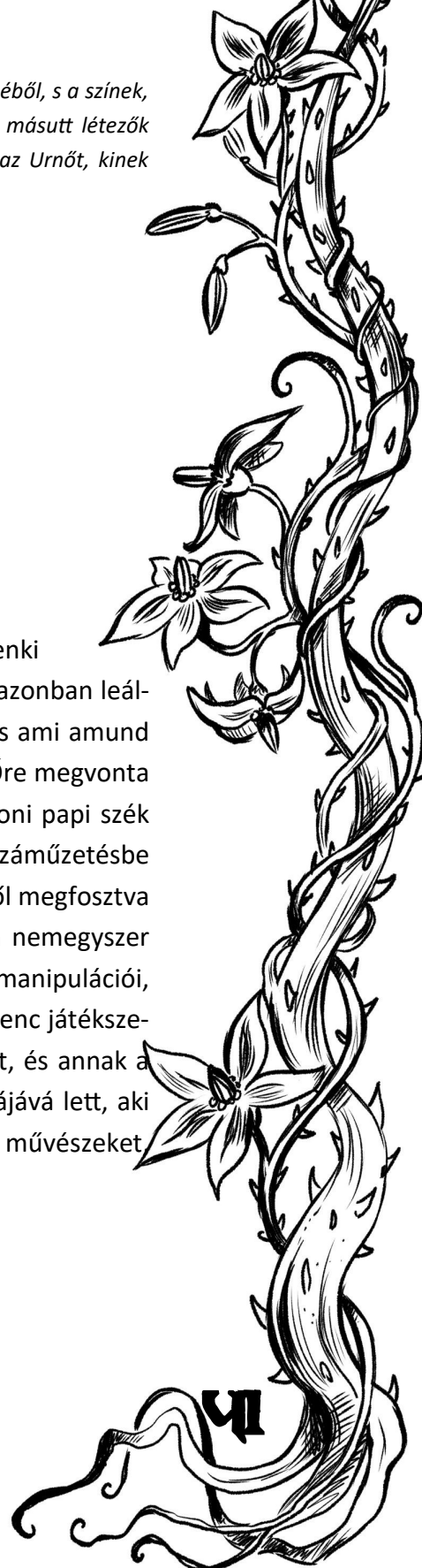


Luor din Payett - az Anatéma

"Mert miénk léssen a szépség mindörökkön. Kacagva tépjük ki az enyészet szerelmes öleléséből, s a színek, a habarcs, a mozdulatok és a szavak időtlen imádságoskönyvébe kötve adjuk át a most másutt létezők kezébe, hogy visszatérve közénk saját arcukra ismerjenek, és boldogan, táncolva áldják az Urnőt, kinek neve: Művészet. "

- Szobrászat - letöri és leönti a szobrokat disznó vérrel
- Irodalom - A könyvtárat felgyújtja
- Színészet - beöltözik az egyik nemesnek
- Tánc - Halálra táncoltatja a vendégeket és a shadoni kardtáncosokat
- Éneklés/zenélés - hárfás gyilkosság
- Festészet - átfesti a versenyző képeket
- Ékszerészet - Csont ékszereket aggadst szobraira

Szikár és durva kinézetű férfi, akinek balja mindig a fegyverén pihen, kapkodó tekintetében pedig a téboly fénye csillog folyamatosan. Evilágon senki meg nem mondhatná, hogy valaha a Albornet szolgálta derraként. Csillaga azonban leáldozott, mikor rabjává vált egy színnek, mit minden művéhez felhasznált, és ami amund nemesek yenevi maradványaiból készült. Nem csoda hát, hogy a Harmónia Óre megvonta tőle kegyeit. Luor azonban ezután sem hagyott fel mániájával, így a Pyarroni papi szék kiátkozta, és a nemesre kiszabható legnagyobb büntetést szabta ki rá: száműzetésbe küldte. Reményvesztetten kóborolt hazájától távol, és művészeite eszközeitől megfosztva csak ügyes kezeire támaszkodhatott, ami viszont tapasztalatlansága révén nemegyszer bajba is sodorta. Éppúgy lehet a sors fintora, mint a Rontások asszonyának manipulációi, hogy Ezüstszemű Filippa útjába sodorta a hitehagyott művészt, akinek kedvenc játéksze-rei az eltévelyedettek. Könnyedén az ujjá köré csavarta hát a bukott papot, és annak a szolgájává tette, akitől pyarroni istenek parancsolatai óvták. Orwella szolgájává lett, aki kifacsarta és a, és a művészetek ellenségévé tette. Azóta ott pusztítja a művészeket szentségteleníti meg, és úz gúnyt műveikből, ahol éri.

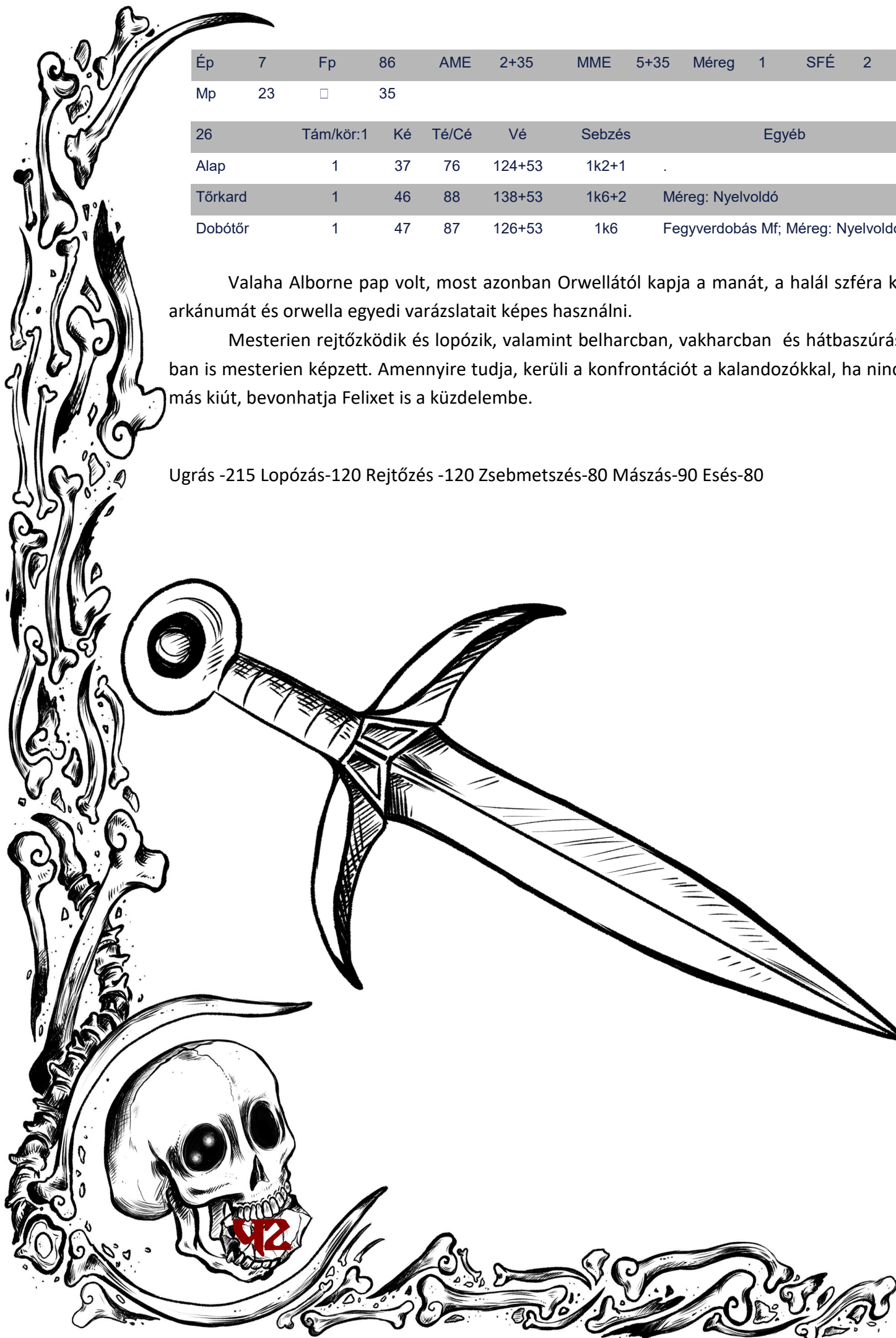
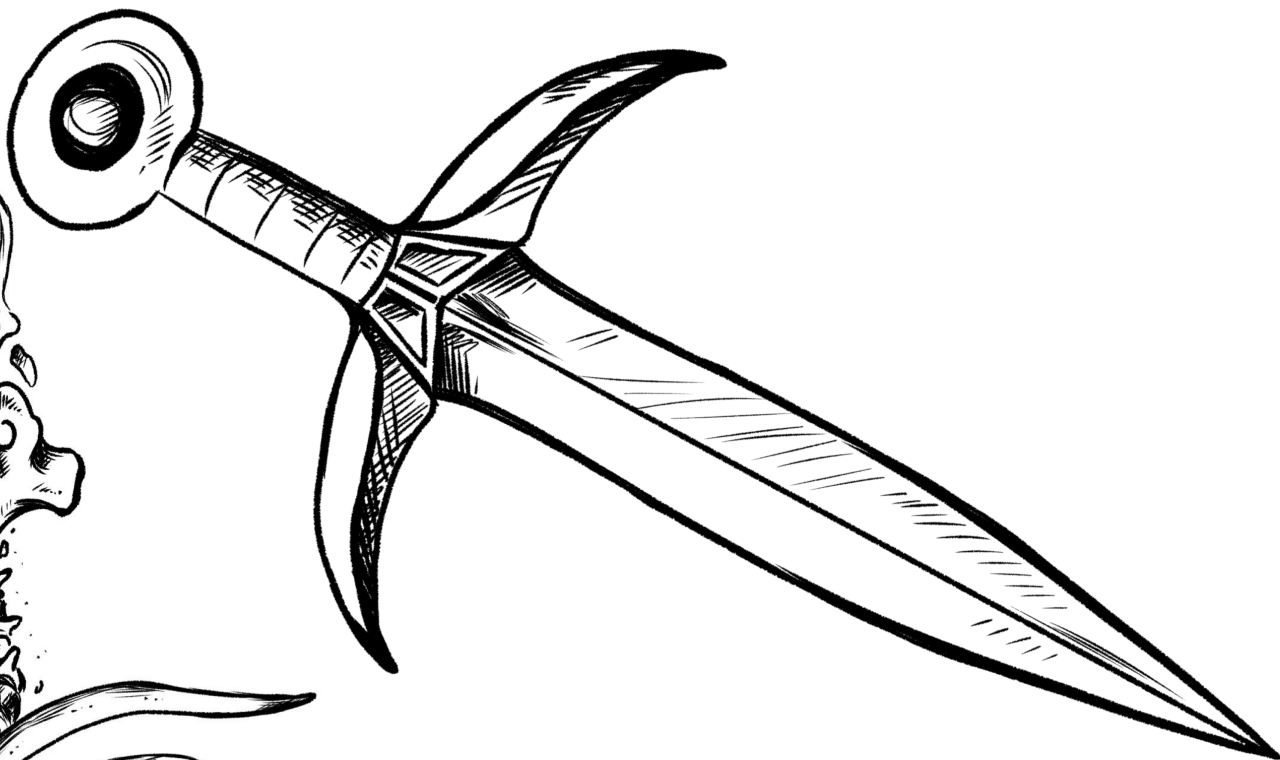


Ép	7	Fp	86	AME	2+35	MME	5+35	Méreg	1	SFÉ	2
Mp	23	□	35								
26	Tám/kör:1	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés	Egyéb					
Alap	1	37	76	124+53	1k2+1						
Tőr kard	1	46	88	138+53	1k6+2	Méreg: Nyelvoldó					
Dobótőr	1	47	87	126+53	1k6	Fegyverdobás Mf; Méreg: Nyelvoldó					

Valaha Alborne pap volt, most azonban Orwellától kapja a manát, a halál szféra kis arkánumát és orwella egyedi varázslatait képes használni.

Mesterien rejtőzködik és lopózik, valamint beharcban, vakharcban és hátbaszúrásban is mesterien képzett. Amennyire tudja, kerüli a konfrontációt a kalandozókkal, ha nincs más kiút, bevonhatja Felixet is a küzdelembe.

Ugrás -215 Lopózás-120 Rejtőzés -120 Zsebmetszés-80 Mászás-90 Esés-80





Ziik - A Kút réme

“A hatalom kérdésében elsősorban a nagyságrendek számítanak”

Graun Hegdrok

A Ronna-Gella egy mocsaras szegletének szülötte. Népe mindig békében és harmóniában élt. Szívük együtt dobbant a mocsárral, és annak különös, tünékeny istenével. Őt magát sem nevelték másképp, s születése jogán népe gyógyítóinak lett várományosa. Ziiik szívében azonban mindig ott lapult valami sötétség. Egy folt, amit félelmében elzárt és eltakart, de egyszerre vonzotta is, mint a bogarat a légyfogó édes nektárja. Sorsa akkor fordult meg, mikor először találkozott az Úrnővel. Gyógyfüveket szedett épp, mikor megpillantotta a szárazulaton a nőt. Növények jótékony rejtekéből nézte végig, ahogy szavára önnön kezükkel ontották vérüket és vetettek véget életüknek a körötte lévők. Rettegett ugyan, de kíváncsisága még erősebb volt. A szívében a folt ezután csak nőttön nőtt. Míg végül egy gyengébb pillanatában eluralkodott rajta, s ez testvérének életébe került. Népe jámbor lelkekből állt, így nem vágták el élete fonálát, elüldözték azonban földjükől, hogy a lápvidéken kívül kelljen leélnie hátralévő éveit. De ekkor már tudta mit tegyen. A szívében lévő folt szinte vonzotta lelki iránytűje, az Úrnő felé.

Ép	6	Fp	14	AME	2+42	MME	2+42	Méreg	9	SFÉ	4
----	---	----	----	-----	------	-----	------	-------	---	-----	---

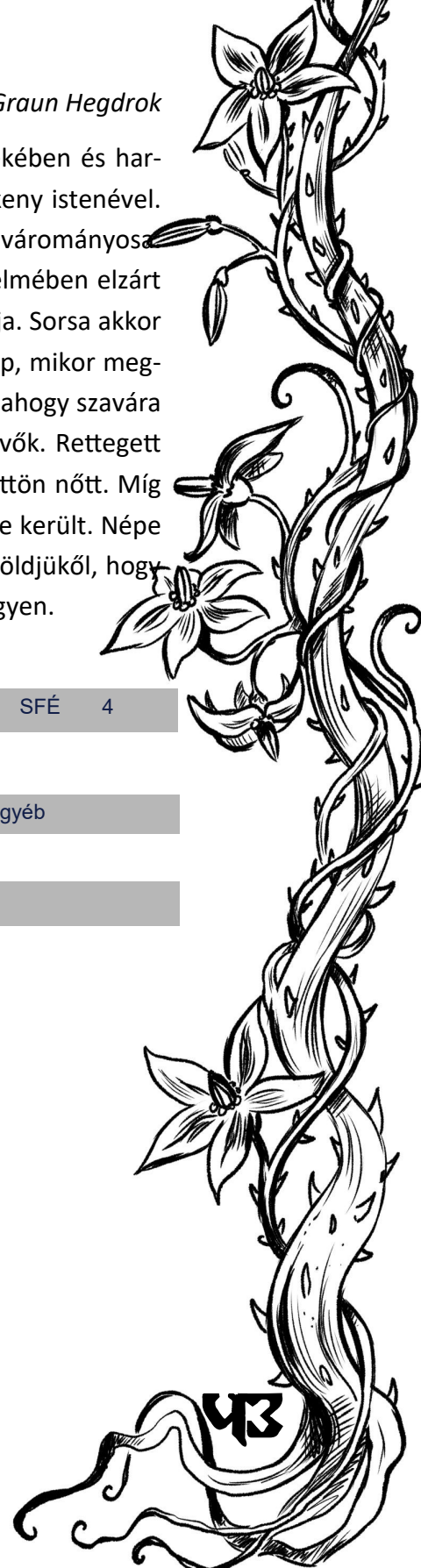
Mp 63 □ 42

+63(1/1)	Tám/kör:1	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés	Egyéb
----------	-----------	----	-------	----	--------	-------

Alap 1 44 60+1 109 1k3 .

Rövidkard 1 53 73 138 K6+1

Szigony 1 53 86 144 1k10+1



Lopózás -70 Rejtőzés -105, Hátbaszúrás Mf

Mérge: Ziik alapvető képessége Orwella áldása nyomán megváltozott, savfelhő helyett folyamatosan fertőző szubsztanciát izzad. Hatásai a következők:

6. szintű betegség

Azonnali

Mágikus eredetű

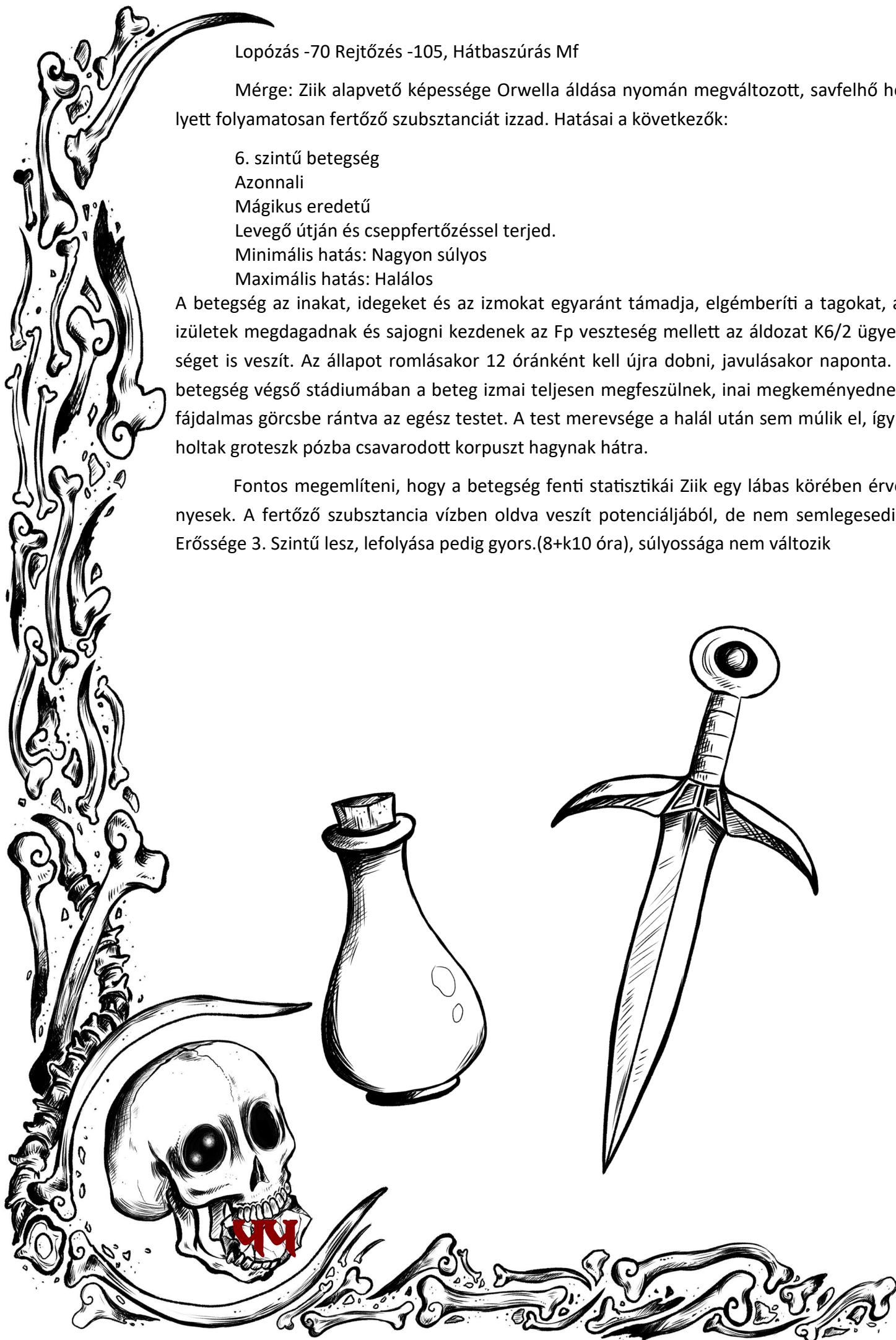
Levegő útján és cseppfertőzéssel terjed.

Minimális hatás: Nagyon súlyos

Maximális hatás: Halálos

A betegség az inakat, idegeket és az izmokat egyaránt támadja, elgémberíti a tagokat, az ízületek megdagadnak és sajogni kezdenek az Fp veszteség mellett az áldozat K6/2 ügyes-séget is veszít. Az állapot romlásakor 12 óránként kell újra dobni, javulásakor naponta. A betegség végső stádiumában a beteg izmai teljesen megfeszülnek, inai megkeményednek, fájdalmas görcsbe rántva az egész testet. A test merevsége a halál után sem múlik el, így a holtak groteszk pózba csavarodott korpust hagynak hátra.

Fontos megemlíteni, hogy a betegség fenti statisztikai Ziik egy lábas körében érvényesek. A fertőző szubsztancia vízben oldva veszít potenciáljából, de nem semlegesedik. Erőssége 3. Szintű lesz, lefolyása pedig gyors.(8+k10 óra), súlyossága nem változik



Sápadt, a Holdkos

“Korhadt faág ez a mi világunk.

Nyomot hagy-é a kérégen a dalos csalogány lába, ha tovaröppen róla?

Ám a büszke héja karma nemde nyomot hagy, ha rátelepszik?

És vajh mi történt közben a csalogánnyal?”

(Részlet Symbelmine Példázataiból)

Egy warwiki főrendű család második fiaként egyenes útja volt a Holdkos rendbe. Ifjú korától kezdve emberfeletti hatalmak megzabolozását tanulta, különösen mélyre merült a nekromancia rejtelseiben. Második hét éve alatt érte a balszerencse, mikor a Héтарcú szolgálai megszállták Warwik tartományát, hogy feltartóztassák az Arany Tengerből érkező kékszeműek seregét, majd az ütközetek lezárultával új rendet kezdtek el kialakítani ősei földjén. El kellett hát dobnia nevét és rangját, de elég tapasztalatot szerzett hivatásában a zavaros időkben való helytálláshoz. Szolgálatait titkon és dagadó erszényekért adta bérbe válogatott klientúrának. Így találkozott Filippával, aki tetemes vagyona mellett ideológiája végett is - Sápadt bosszúságára - imponált a varázslónak. Eképpen szegődött az Úrnő szolgálatába, és minden tudásával segíti Új-godon ellen szőtt terveinek kivitelezésében.

Ép	7	Fp	73	AME	79	MME	77	Méreg	4	SFÉ	4
Mp	100	□	69								

40	Tám/kör	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés	Egyéb
Alap		25	40+1	103		
Rúnaramiera X2	2	37	78	137	1k6+3	

Bármikor rajtaüthet a kalandozókon a labirintusban, akár miközben csapdával, akár amikor a homonkuluszaival küzdenek. Meglepheti őket bármilyen Magas mágikus praktikával, rájuk robbanthatja az alagutakat elemi erő robbanással, vagy megfagyaszthatja alattuk a talajt. Nem akar közvetlenül szembeszállni velük, de ha a helyzet úgy kívánja, védőaurát mond magára, s fülbevalójáról letépi két miniatűr ramieráját, - ami fegyverbotnak minősül- majd harcba bocsátkozik. Ilyenkor csak varázsszavakat használ, ami megkétszerezi varázslatai varázslási idejét.



Zural Olyj - az Orwellánus rablovag

*“A titkot, amiért egykor titokban
Világraöttem vérben és mocsokban*

*Nem láttam mást, csak bánatot, halált,
s engem korhol ezért a világ.*

*Nem gyökerez bennem a búság,
ám virágot bont az elmúlás.*

*Ez hát a titkom boldog igazsága,
Vérben s mocsokban szült anyám, a világra.*

*Férgek és az erdő engem eltemet,
nincs fény, vagy mi melengeti lelkemet.*

*Nekem anyám is csak halált adott,
Így bömbölésem szívét szaggatott.*

*Ez lett hát célja, s minden igazsága
hogy, vérben és sárban hoztak világra.”*

A Hétarcú földjén egyetlen gaztevő sem rejtőzhet örökké. Főleg, ha az Ősgonosz szolgálainak nevében cselekszik. Habár Olyj pár esztendeje megfutott Mazzovero hősei elől, és leples bitangként tengette életét. Végül kézre is kerítették Márványököl testvériség lovagjai, akik egyenesen Therrosa börtönének legnyirkosabb cellájának legsötétebb mélyére hajították. Ott várja az Eretnekek ostorának ítéletét hétszeresen láncra verve, amit csak az Linora-bálra való készülődés miatt halasztottak későbbre.

Ép	16	Fp	116	AME	53	MME	53	Méreg	6	SFÉ	3
Mana	64	□	49								

	Tám/kör	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés	Egyéb
Ököl	2	44	105	136	1k6+4	.
Lovagkard	1	36	111	142	2K6+6	Orwella csókja: 6. szintű méreg
Pajzs	1	34	101	+50	K6+6	

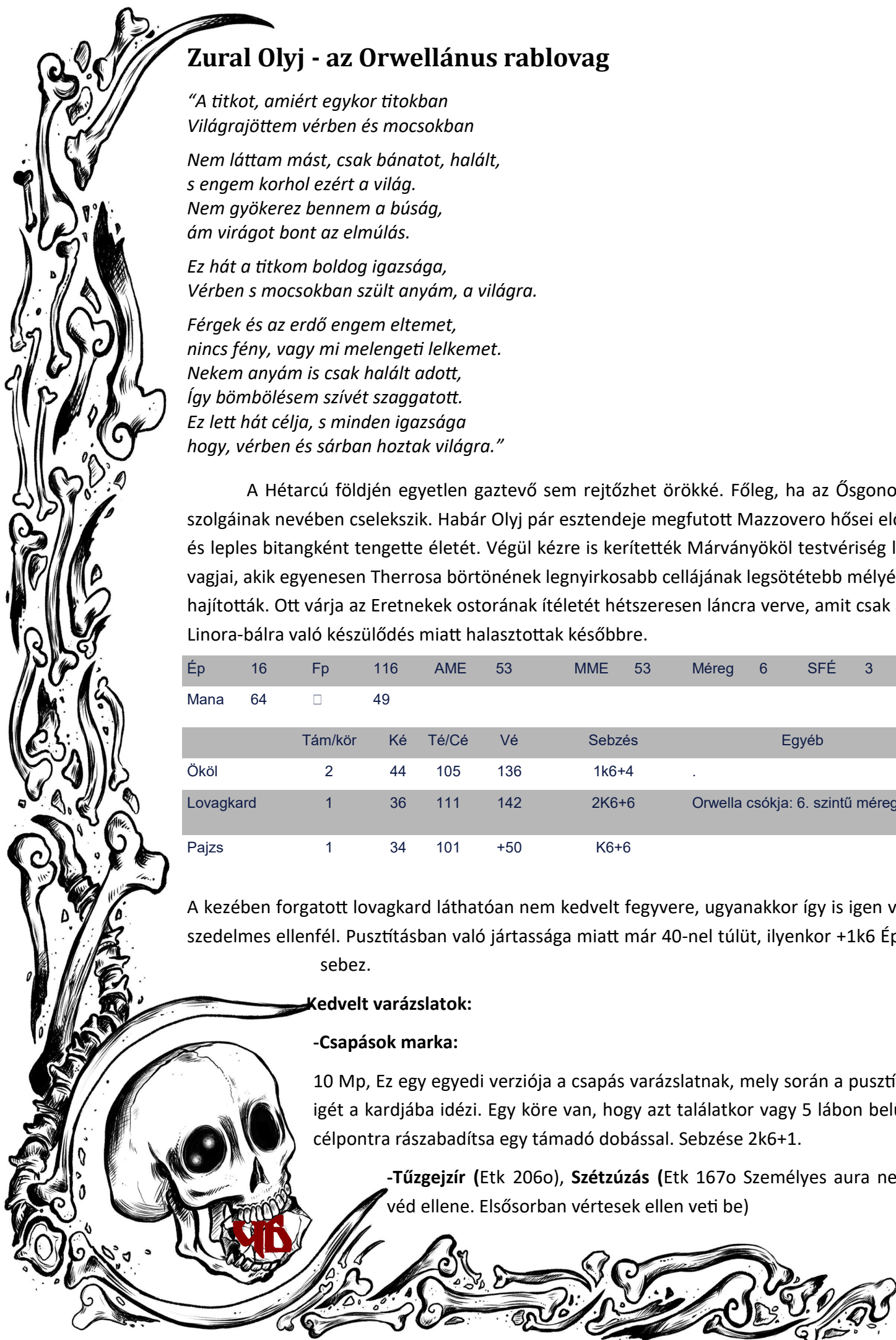
A kezében forgatott lovagkard láthatóan nem kedvelt fegyvere, ugyanakkor így is igen veszedelmes ellenfél. Pusztításban való jártassága miatt már 40-nel túlüt, ilyenkor +1k6 Ép-t sebez.

Kedvelt varázslatok:

-Csapások marka:

10 Mp, Ez egy egyedi verziója a csapás varázslatnak, mely során a pusztító igét a kardjába idézi. Egy köre van, hogy azt találatkor vagy 5 lábón belüli célpontra rászabadítsa egy támadó dobással. Sebzése 2k6+1.

-Tűzgejzír (Etk 206o), Szétzúzás (Etk 167o Személyes aura nem véd ellene. Elsősorban vértések ellen veti be)





Emília - Zauder báránybőrben Archiepiscopus Callixtus

“Sokféle bűnös dolgot teremtettek az istenek: de a Káosz szépsége mind közül a legundokabb”

Dowal Tauwathar főinkvizítor

A legifjabb - és valaha a legszebb - leánya egy esztendeje lecserélte hamvas és sápadt bőrét a Zauderek mélyvörösére cserélte, természete azonban vajmi keveset változott. Kérész életének levetkőzése csupán elmélyítette aljasságát. Mivel áldozatai minden tudása mellett személyiségüket is le tudja másolni, új távlatok nyíltak meg előtte, ráadásul boszorkányos hatalma cseppet sem vesztett potenciáljából. Közel tökéletes álcáján néha átüt rút jelleme: továbbra is éheznek a körülötte lévőek elnyomására és kíntására.

Lovagbőrben

Ép	25	Fp	80	AME	Immunis	MME	Immunis	Méreg	Immunis	SFÉ	8
Mp	42	□	35								
96	Tám/kör	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés				Egyéb		
Lovagkard	2	43	112	153	2k6+3						
Pajzs	1	36	92	+35	k6+1						

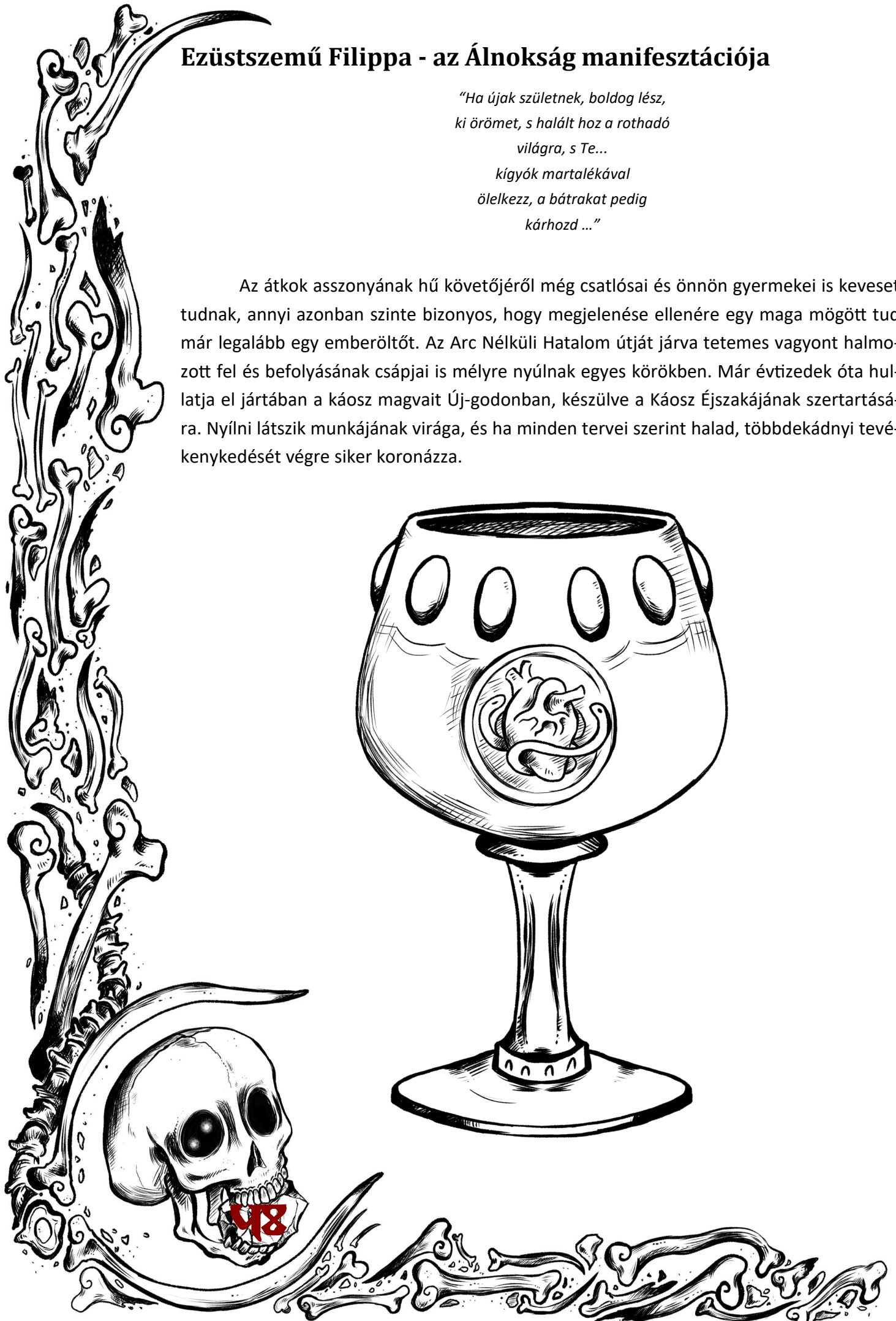
Ugyan Manaorhangú Avion Vir Moncette képében küzd, mert ez a kedvelt alakja, harci tapasztalata nem csupán tőle ered. Alapfokon járatos a pusztításban is, emiatt 45-től üt túl és ilyenkor +k3 ép-t sebez. Emellett mestere a belharcnak. Ha nem lát más kiutat, boszorkánymágiához folyamodhat.



Ezüstszemű Filippa - az Álnokság manifesztációja

*“Ha újak születnek, boldog lész,
ki örömet, s halált hoz a rothadó
világra, s Te...
kígyók martalékával
ölelkezz, a bátrakat pedig
kárhózd ...”*

Az átkok asszonyának hű követőjéről még csatlósai és önnön gyermekei is keveset tudnak, annyi azonban szinte bizonyos, hogy megjelenése ellenére egy maga mögött tud már legalább egy emberöltőt. Az Arc Nélküli Hatalom útját járva tetemes vagyont halmozott fel és befolyásának csápjai is mélyre nyúlnak egyes körökben. Már évtizedek óta hullatja el jártában a káosz magvait Új-godonban, készülve a Káosz Éjszakájának szertartására. Nyíltni látszik munkájának virága, és ha minden tervei szerint halad, többdekádnyi tevékenységét végre siker koronázza.





A háttér

Filippa mesterkedése és a történet háttere

Az boszorkány azóta készül a Káosz éjszakájára, mióta néhai tanítója elárulta neki a rituálé titkait az ételbe kevert Nyelvoldó hatására. Úgy hiszi, ereje teljében van, hadrendbe állította a megfelelő sakkfigurákat, és most rajta a sor, hogy lépjen.

A rítust Therrosában készül végrehajtani, ahol minden rendelkezésére áll tervei véghezviteléhez. Megfelelő mennyiségű áldozatot tud keríteni a többszázézes városban, és a szertartás idején, melyet a Csillagtánc (csillaghullás) alatt kell végrehajtani, a város szintén ünnepet hirdet, a Linora bált és Lovagi tornát, aminek kavalkádja kiválóan leplezi Filippa előkészületeit. A kalandozók jelenléte pedig megkönnyíti dolgát, mert a az rítus csúcspontján öregebb lelkek feláldozásával kell felkelteni az Átkok asszonyának érdeklődését.

Ahogy az első fénycsík átúszik az égen, elkezd a rituálét, és rászabadítja a városra a hét csapást, aminek megtestesítői áldozatokkal táplálják rituáléját. A káosz megeredt magvai pedig végre virágba borulhassanak, mikoron sikerrel járnak.

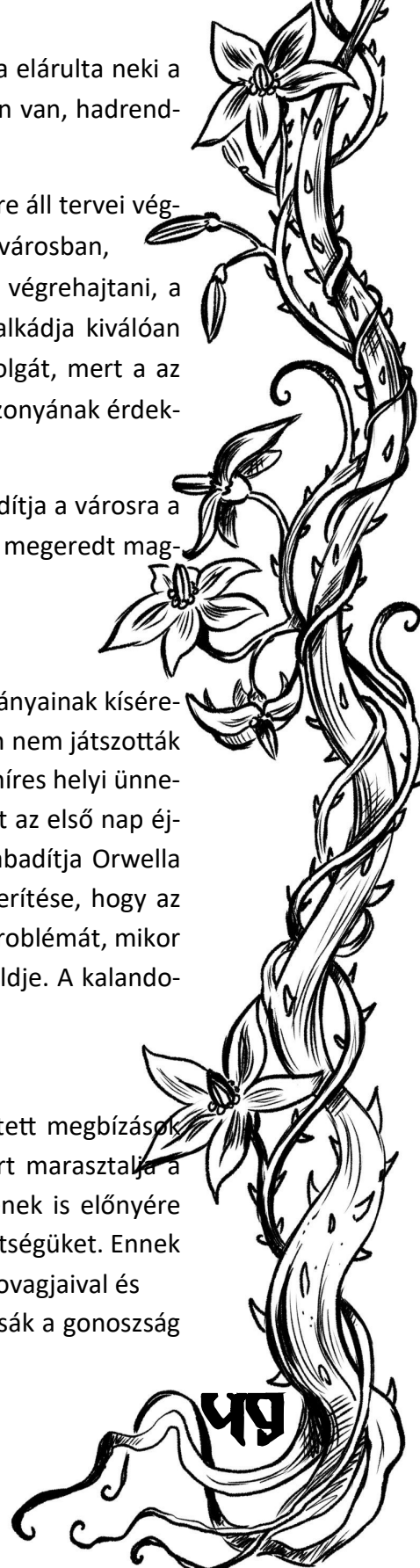
Az események folyása

A modul története öt nap eseményeit öleli fel. A játékosok Sineae leányainak kíséretében érkeznek Therrosa városába, vagy Almeida indívtálására, amennyiben nem játszották a Sinestro c. modult. A történet elején meghívót kapnak egy messzeföldön híres helyi ünnepélyre, a Linora-bálra, azonban az ünnepet aligha lesz idejük kiélvezni, mert az első nap éjszakáján Filippa elkezd a Káosz éjszakájának szertartását, és a városra szabadítja Orwella hét csapását, akiknek célja az áldozatok bemutatása és a kalandozók kimerítése, hogy az ötödik napra a kalandozók elég kimerültek legyenek, hogy ne jelentsenek problémát, mikor a Filippa színe elé kerülnek, hogy ő öreg lelkeiket az Átkok asszonya elé küldje. A kalandozók persze mindig váratlan fordulattal szolgálnak.

A küldetés

Kimondottan-kimondatlanul Almeida nem csupán a sikerrel teljesített megbízások meghálálása miatt, és a kalandozókkal való baráti viszony megerősítéséért marasztalja a csapatot a Linora-bál idejére. A hírhedt kalandozócsapat egyrészt hírnevének is előnyére válik, másrészt úgy okoskodik, bármilyen nem várt szituációban kérheti segítségüket. Ennek oka többek között az, hogy a városőrség egy része a Márványököl testvériség lovagjaival és

Domvik kutyáival járja Berag cora vidékét, hogy megtisztítsák a gonoszság lehetséges maradványaitól.



A decorative border on the left side of the page, composed of various bones and a skull. The skull is positioned at the bottom left, with the letters 'DS' in red on its lower jaw. The bones are arranged in a vertical, flowing pattern, resembling a stylized 'D' shape.

Az első nap

A történet első napja a karakterek kedvükre fedezhetik fel a várost, és az ott zajló eseményeket. Megismerhetik az ünnep eredetét, belevethetik magukat a Linora-bál izgalmaiba, és részt vehetnek a lovagi torna versenyszámain. A modul ezen részének célja, hogy a kalandozók megismerhessék a játékteret, ezen felül ómenként szolgál, mint vihar előtti csend a játékosok számára. Ennek a napnak az estéjén magányos fénycsík húz el az égen, ennek jelére Filippa pedig megkezdí az öt napon át tartó Káosz éjszakájának rituáléját.

A második nap

Ezen a napon találkozhatnak az első konfliktussal a kalandozók. Almeida egy embe-re kétségbeesetten keresi őket, mivelis bőkezű mecénásukat megvádolják két nagyhatalmú pap elveszejtésével. Archiepiscopus(ejtsd:Árkpiszkópusz) Callixtus - Akinek helyét ekkor már átvette Emília, a zauder. Valójában ő személyesen felelős a halálesetekért - olvassa rá fejére a főbenjáró bűnt, miszerint Sacerdos Maximus Quintinust és Sacerdos Maximus Georgiust a hajnali órákban megölték, s erre szemtanúk is vannak. Más esetben istenkáromlásért azonnal fejét vennék, de az ünnep öt napja alatt nem végeznek ki senkit. Almeida csendben fogadja a vádakát, és nem áll ellen, azonban utolsó szavaival megkéri a kalandozókat, hogy mossák tisztára a nevét.

Emellett az érsek értesítette az inkvizíciót is, hogy ki tudják hallgatni az elkövetőt. A saját állítása szerint persze. A modul ezen részének célja elsősorban a feszültségkeltés, hiszen a valódi gyilkos kiléte jobbra felfedhetetlen, illetve az érzetet hivatott elültetni a kalandozókban, hogy valami nem feltétlenül van rendjén.

Nyomozás és nyomok:

- Mindkét pappal a saját kamrájában végeztek
- Hátról szúrták szíven őket
- Lakhelyüket más módon nem bolygatták meg
- Egy szemtanú látta Almeidát távozni Quintus kamrájából

A második nap estéjén Felix tisztos távolságból követni kezdi a kalandozókat, hogy pszíüzene-
net formájában megmutassa nekik tanítványai műveit, és saját régebbi alkotásait. Csapán
szórakozásból próbálja kínozni a kalandozókat ezzel a tettevel. Megpróbál
mindig az utca tömegében elvegyülni, hogy könnyedén meg tudjon lógni,
ha a helyzet úgy kívánja.

A harmadik nap

Mire a harmadik napra virrad, az Anatómia is megkezdte tevékenységét a városban. Az éjszaka meggyalázta a város utcáin található számos szentképet és szobrot. Többet is a lehető leggroteszkebb módon, emberi vérrrel, testrészekkel, szervekkel torzított el. Folytatja is tevékenységét, és a művészetek pusztítását, amíg el nem fogják, ami azonban igen nagy feladat, mert Kaméleon köpenye miatt szinte észrevehetetlen szabad szemmel és száműzésben töltött évei alatt megtanult az árnyékok közt lopva járni.

Emellett a városban sorozatos, néhány esetben halálos mérgezések ütnek fel a fejüket, aminek akár a játékosok is áldozatul eshetnek, amennyiben vizet isznak, ugyanis Ziik is munkához látott, hogy megmérgezze a város vizeit. A városban egyre erősebben érezni a nyugtalanságot és a félelmet, ugyanakkor hatalmas város lévén nem jut el mindenkihez a hír, és a Linora bál is folytatódik. Az Anatómia városszerte tevékenykedik, főként egyedül, de néha rövid társalgásokat folytat Felixszel, újdonsült közös érdeklődésük és művük okán.

Ziik nagyrészt magányosan járja a várost, hol lábon, hol a ciszternákban úszva. A délutáni órákban azonban az Anatómia oldalán elsettenkedik a bálterembe, hogy segítse szörnyű tervét.

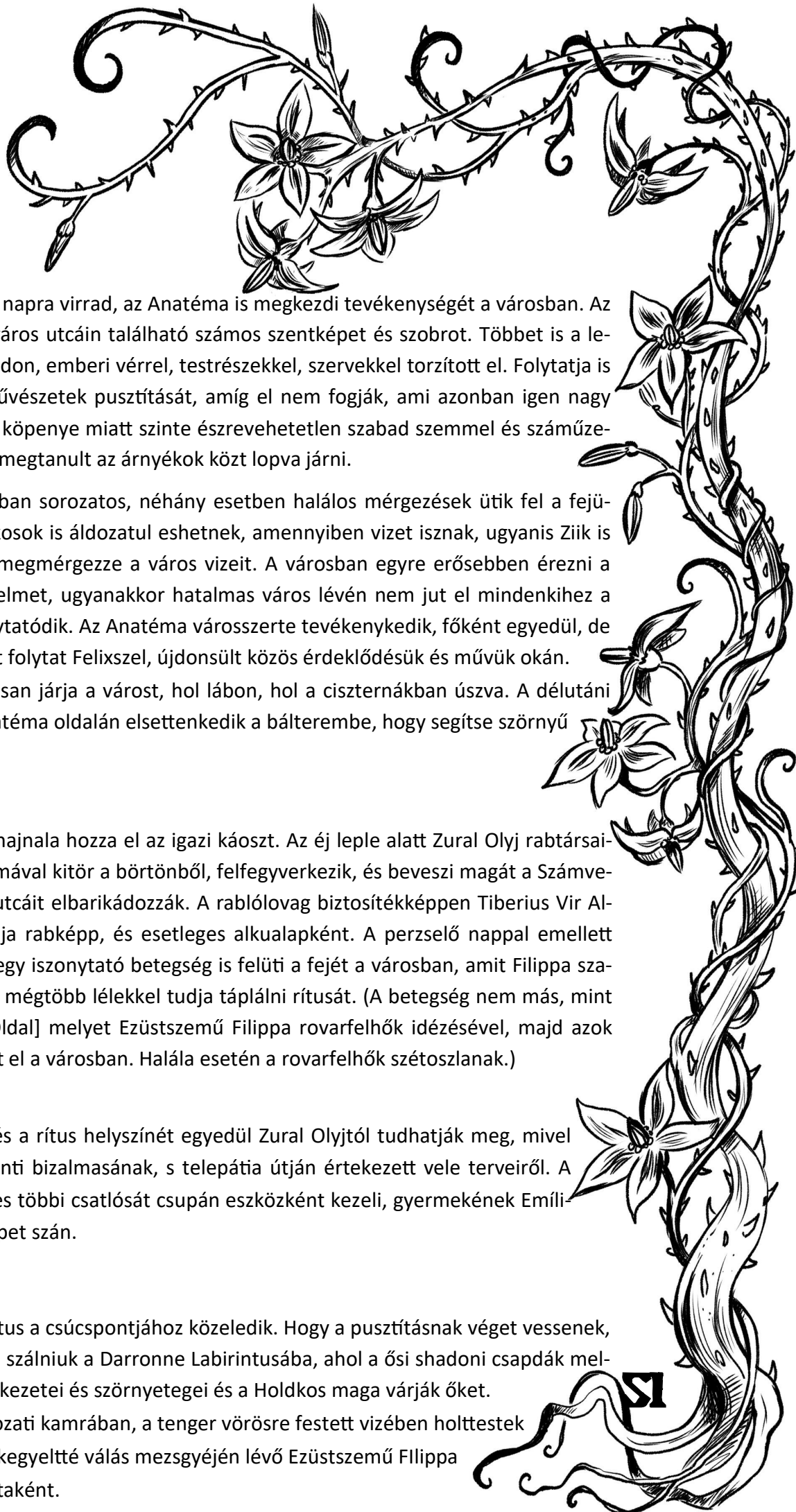
Negyedik nap

A negyedik nap hajnala hozza el az igazi káoszt. Az éj leple alatt Zural Olyj rabtársai-ból szervezett bandériumával kitör a börtönből, felfegyverkeznek, és beveszi magát a Számvevő szék negyedébe, és utcáit elbarikádozzák. A rablólovag biztosítékképpen Tiberius Vir Almeida-t is magával cibálja rabképp, és esetleges alkualapként. A perzselő nappal emellett különös rovarfelhők és egy iszonytató betegség is felüti a fejét a városban, amit Filippa szabadított a városra, hogy mégtöbb lélekkel tudja táplálni rítusát. (A betegség nem más, mint Burjánhalál [ETK 376. Oldal] melyet Ezüstszemű Filippa rovarfelhők idézésével, majd azok megfertőzésével terjeszt el a városban. Halála esetén a rovarfelhők széteszanak.)

Filippa hollétét és a rítus helyszínét egyedül Zural Olyjtól tudhatják meg, mivel az Úrnő egyedül őt tekinti bizalmasának, s telepátia útján értekezett vele terveiről. A rítusban résztvevő összes többi csatlósát csupán eszközként kezeli, gyermekének Emíliának még későbbi szerepet szán.

Ötödik nap

Éjközép után a rítus a csúcspontjához közeledik. Hogy a pusztításnak véget vessenek, a kalandozóknak alá kell szállniuk a Darronne Labirintusába, ahol a ősi shadoni csapdák mellett a Sápadt ördögi szerkezetei és szörnyetegei és a Holdkos maga várják őket. Rajtuk túl pedig egy áldozati kamrában, a tenger vörösre festett vizében holttestek és dögök száza között a kegyeltté válás mezsgyéjén lévő Ezüstszemű Filippa várja őket utolsó áldozataként.





Cselekményvázlat

1. Nap. A megbízás, Ünneplés, a helyi szokások felfedezése, versenyek, lovagi torna és a többi. Bál délután kezdődik.

infók: A város megismerése, 1. nap a Dáliás gyilkosság, pletykák,

2. Nap: Almeidára húzza a vizes lepedőt. A második felkérés: Almeida nevének tisztára mosása. A hatalomvágy miatt megölt két papot vádja melyeket a zauder ölte meg az ő képében.

Gyilkosságok: A Zauder átveszi a főpap szerepét és A második nap estéjén a lovag már pszi-üzenetekkel támadja őket.

infó: pszi üzenetek küldése Félix, nyomozás,

3. Nap: A káosz elkezdődik., Gyilkosságok minden irányból (Ziik, Anatéma, Félix) Az Anatéma munkához kezd éjfélikor.

.....Az első játéknapi vége.....

4. nap: Elszabadul a pokol. A betegség végigsöpör a városon. Zural kitör a börtönből a lázadók élén.

5. nap: Hajnalban Filippa Orwella kegyeltjévé magasztosul és elindul a balhé katakombákban.

A Linora bál

“A káprázatok párviadalában mindig az a fél kerekedik felül, aki a legvégén is megtudja lepni a másikat. “

Sinil Dialaid, Alidax úrnője

A kastély külső falai erős kőből épültek, melyeket az idő jócskán megkoptatott, s néhol borostyánnal van benőve. Méretes vastag kőfalai szürke és fehér árnyalatok keveréke. Nyolc magas toronyemelkedik a főépület fölé. A tornyokból panorámás kilátás nyílik a környező tengerre és Therossavárosa felé is. A kastély bástyáit harangtornyokkal látták el, ahol az örök járőröznek a tenger és a város felett őrködnek.

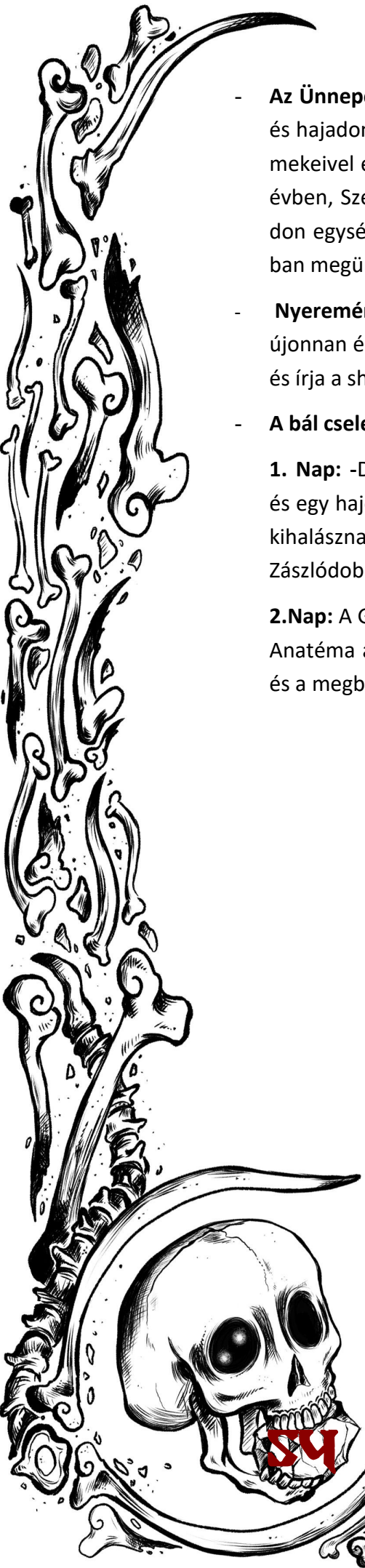
Bejárata egy megerősített fából készült kapuzattal és kovácsolt, vasbetétes ajtókkal van ellátva. A kapu felett nyílnyílások is vannak, egy felhúzható híd köti össze a szárazfölddel, amely körül a tenger természetes vájatot vágott magának.

A várfalon belépve macskaköves utak vezetnek a kastély különböző részeihez. Az udvart a fő lakóépületek, a kaszárnyák és az istálló veszi körül. Kisebb, gondozott kertek vannak virágos növényekkel, gyógynövényekkel és néhány gyümölcsfával. A kisebb előkertben madáritatók és szobrok díszítik. Az udvar közepén egy tiszta vizű szökőkút áll, egy godoni páncélos lovag szobrával.

A kastélybejáratánál díszes öltözetű őrök állnak. Beljebb kerülve drága, díszes festmények láthatóak csatákról, szentek, hősök és családtagok történetéről. Húsító teával, pipadohánnyal várják az érkezőket. A bálterem az épület másik végében, egy kétszintes, három erkélyes terem összekötve egy étkezővel. A két szélső erkély a kertekre néz, a harmadik középen lévőről pedig a tengerre lehet letekinteni.

A bálteremben álló ezüstözött gyertyatartókból finom virágillat lengi körbe a teret, bársony függönyeik széthúzva engedik a friss levegőt a terembe. A bál a vendégek megérkezéssel míves zászlódobálással kezdődik amit a Szívhalászat párainak nyitótáncja fejezi be. Utána szabadon lehet táncolni, beszélgetni. A bálon továbbá shadoni vívó táncosok is megjelennek. Pohárnokok és szolgálók édességekkel és borral megrakott tálcákkal járnak-kelneka vendégek között.



- 
- **Az Ünnepeély:** A therrosai Linora bálon tárt karokkal várnak minden fiatal, tisztalelkű és hajadont, provinciái szegényei közül többen rész vehetnek a terület nemes gyermekeivel együtt. A bált Therrosa ura Eros Bel Domitia rendezi meg minden hetedik évben, Szent Linora szentté avatása napján. A bál eredeti célja a dél és észak shadon egységesítése. A nyárra eső ünnepeélyes mulatság Therrosa egész tartományában megünneplik de bált csupán itt tartanak.
 - **Nyeremény:** 100 arany, Egy hintózás a Lovagi torna győztesével, Nemesi esküvő az újonnan épített Szent Linora templomban. Az jelentkezhethet Bál szépeinek aki beszéli és írja a shadonit és meghívót kapott.

- **A bál cselekménye:**

1. Nap: -Délután Szívhalászat - A megjelenők neveit felvésztik egy porcelán szívre és egy hajóról vízbe dobják. Nők és férfiaknak külön, akinek a nevét az urak először kihalásznak azzal kell táncolniuk először. Nyitó bál. A nemesi vezőkkel ismerkedés. Zászlódobálás.

2.Nap: A Gorviki vendégek üzletei A Fekete Róka Fulvia Mazzerora veti ki hálóját. Az Anatéma álruhában megjeleni és Ziik segítségével halálra táncoltatja a vendégeket és a megbájtolt kardtáncosokat a többi vendég ellen uszítja.





3. Nap: Bál szépe választása és a Torna győztese közös tánca. Táncuk a Carradó mely egy pergő ritmusú tánc, ami nem csak a nemesi udvarokban divatos, de bizonyos változatait szegényebb körökben is járják.

Njk

- **Rolen Con Tibreus** - „A Fekete Róka”

Kinézete: 20 év körüli magas és izmos, agár testű legény. Jobb kezén kreol bőre kardvágásoktól tarkított. Szemei koromsötéten csillognak, a rókamosoly mindig arcát díszíti. Nemesi öltözetén gorviki kendőjét büszkén viseli mint verhetetlen vívót. Ékszerként csupán nemesi gyűrűje és kardja díszíti oldalát arany és rubin bérakásokkal. Toldíszes kalapjában gondosan rejtett vékony, mérgezett dobótőrök lapulnak.

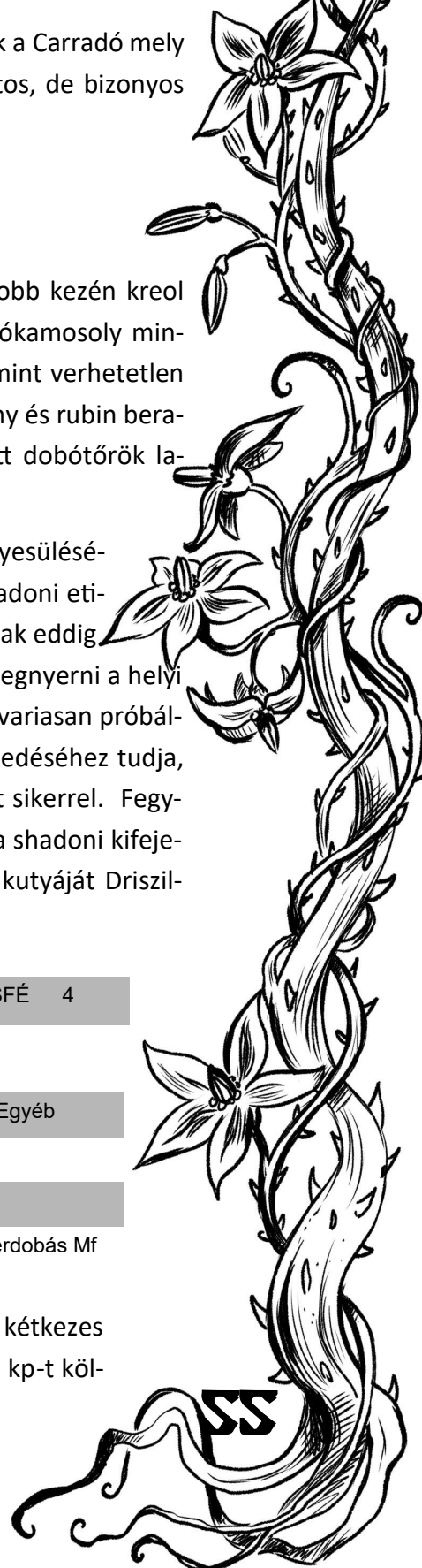
Bajvívó nemes akit udvariasságból hívtak meg országaik egyesülésének okán, és együttműködésük jeleként. Az ifjú nem sokat tud a shadoni etiketről azonban a vívó kodexszel tisztában van, ismeretei azonban csak eddig terjednek. A bálon udvarias próbál lenni. Szeretné megismerni és megnyerni a helyi nemeseket. A fiatal nemesi urakat barátságos párbajra hívja ki és udvariasan próbálja megölni őket a „maga gorviki módján” barátkozik. Beilleszkedéséhez tudja, hogy elengedhetetlen lesz egy shadoni feleség is, de eddig nem járt sikerrel. Fegyverhordozója és shadoni származású tanítványa a 9 éves Sorien aki a shadoni kifejezésekben segíti mesterét több kevesebb sikerrel miközben kedves kutyáját Driszilát, tartja pórázon.

Ép	10	Fp	77	AME	33+17	MME	30+10	Méreg	5	SFÉ	4
----	----	----	----	-----	-------	-----	-------	-------	---	-----	---

□ 27

96	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Sebzés	Egyéb
Alap	2	51	73	109	k2	.
Törkard	2	65	95	148	1k6+2	
Tör	1	66	91	136	1k6	Fegyverdobás Mf

Mint minden bajvívó, mesterien bánik fegyverével, rendelkezik a kétkezes harc, a lefegyverzés és a vakhac mesterfokával valamint halálos szúrásra 12 kp-t költött, azaz 97-nél mintha OO-t dobott volna, és további 2k6 Ép-t sebez





- **A Gorviki család és kísérete**

Damon Con Vercetti és felesége **Savia Con Vercetti** két gyermekükkel érkeztek Warwiból két gyermekükkel Luciella és Pier Con Vercetti hogy kedvezőbb kapcsolatba kerüljenek a shadoni nemességgel, akár gyermekeik házassága, akár kereskedelem útján. Ottavia Ferriának tett ajánlatukban az abraselyem készíttetésére szeretnék felkérni míg ők szállítanák számára a kimagasló minőségű fonalat.

A 14 éves Lucellát és a 17 éves Piert a család testőre tanította bajvívásra. Lucella szórakoztatónak találja a bált és könnyen kérőkre lel. Pier selyemkendőivel jelzi a világ felé, hogy kényszerítették a bálra. . .

- **Aaron con Rosso** a Vercetti család testőre

A Vercetti család távoli unokatestvére aki gyermekként corgában nevelkedett, ami azóta kihalt és megmaradt családja visszafogadta köreibbe. A politikában nem jeleskedik, nem túl éles eszű, de kiváló testőr és tanító.

Ép	12	Fp	70	AME	27+12	MME	27+12	Méreg	6	SFÉ	3
----	----	----	----	-----	-------	-----	-------	-------	---	-----	---

□ 24

	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Sebzés	Egyéb
Alap	2	34	62	108	k6+3	
Hosszúkard	2	43	88	158	1k10+3	kis pajzsral együtt
Ramiera	2	39	33	130	1k6+4	

A versenyző leányok

Öltözetük: Egyforma fehér szatén ruhát viselnek, karjukon bő fátyolként leng az öltözet áttetsző anyaga. Oldalukon megcsillan ezüst táncrendjük kagylós dísze. Arcukat fehér maszk gyönggyel díszített maszk takarja. Ékszerként csupán egy égetett, különféle virágokkal ellátott porcelán szívet viselnek.

- **A festő:** A bál minden napján az asztalok oldalán festi le az ünneplő tömeget. mint élőkép. Észlelés próbával érzékelhető, hogy egyes személyek kétszer vannak lefestve. (Ennek oka a Zauder ténykedése)

- **Zöld Fulko Mazzovero-** Mazzovero egykori helytartója igen meglepő jelenség. Hajlott kora ellenére a paptanoncok sűrű pharonját viseli, mely egy harcos testalkatát rejt. Fia, Viridismartel miatt mélyedt bele a Hétarcú útjának tanaiba, és most megmaradt lányát, Fulviát kísérte el első báljába.



- **Fulvia Mazzovero:** Fulko Mazzovero életben maradt leánya. Lelkének felét elvesztette, mikor Mazzovero bestiája kioltotta ikerhúga életét. Ezért aztán hivatásába menekült, átvette atyja helyét Mazzovero tartományának élén. Most azonban komoly feladat áll előtte, mivel már bőven eladósorba került, részt kell vennie atherosai Linora bálon, hogy kérőt találjon magának. A lovagi torna azonban jobban vonzza.

- **A Domvik Kutyaí fejadász rend testőrei**

Ép	9	Fp	77	AME	30+13	MME	29+13	Méreg	4	SFÉ	3
----	---	----	----	-----	-------	-----	-------	-------	---	-----	---

□ 26

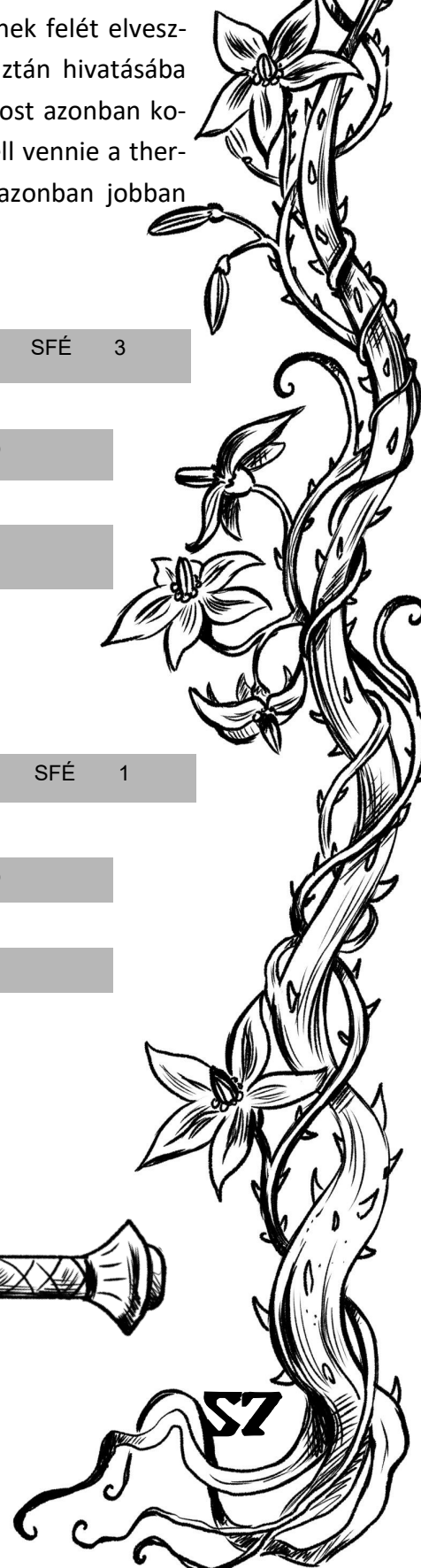
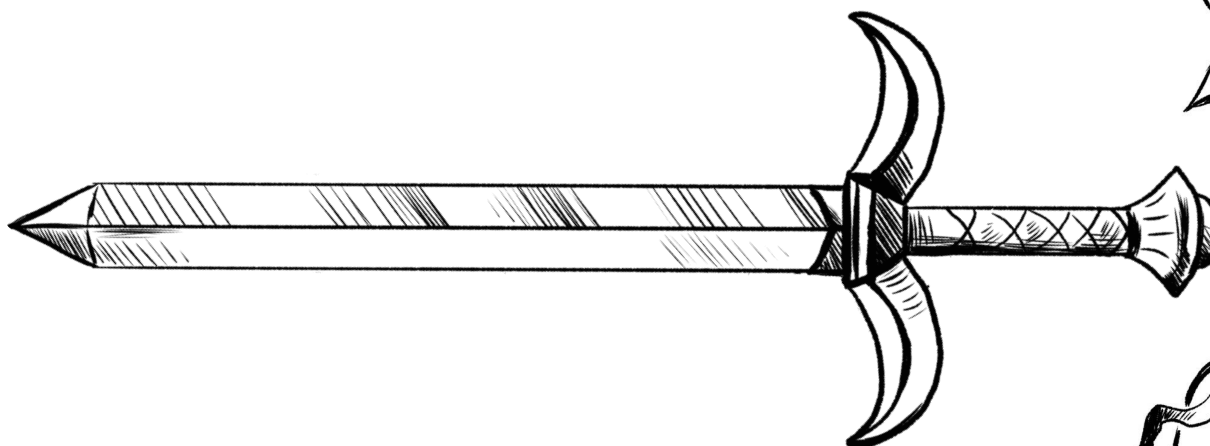
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Sebzés	Egyéb
Alap	2	34	50	120	k6+3	
Hosszú-	2	43	76	150	1k10+3	
Hárítótőr	2	43	53	140	k6-1	

Shadoni bajvívók

Ép	8	Fp	50	AME	23	MME	21	Méreg	3	SFÉ	1
----	---	----	----	-----	----	-----	----	-------	---	-----	---

□ 18

	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Sebzés	Egyéb
Alap	2	37	58	96	k2	
Törkard	2	51	80	119	1k6+2	





A Lovagi Torna

„Amit örökök kaptál, az a tied: nem futhatsz el előle”

Vaskezű Alex

Fordulói:

Lovaglás: Páncélban felfegyverkezve kell harci lovaikkal akadálypályát kell teljesíteniük a lehető leggyorsabban.

Gerelyhajítás: Dárdák minél messzebb való hajítása.

Úszás: A kikötőben a Csempészek végzete nevű zátonyt kell körbeúszniuk

Ökölvívás: Pusztakezes küzdelem földrevitelig.

Versírás: Az éles elme és etikett próbája.

Kardforgatás: Lovagi Karddal való vívás a Shadoni párbajkódex szerint.

Sólyommal való vadászat:

Az „Álommadár” egy shadoni sólyomfaj mellyel apróbb állatokra vadásznak.

A piacteret alakították át a fordulók számára. A legtöbb résztvevői nemesi házakban vendégeskednek, de a fogadóknak is megtalálhatóak kíséreteikkel egyetemben. A lovagi torna a Linora bálal egy időben első napján kezdődik, s Beningius (shadoni) rendi szerzetesek jegyzik a jelentkezőket és ellenőrzik nemesi rangjukat bizonyító kutya bőrtöket. Emellett anép hangulatának fékentartásában is részt vesznek. A fordulók bírái Therossa szépkorú lovagjai és a Márványökök testvériség kirendeljei. Étel- és italárusok tömkelege kínálja a népeket. A tér szökőkútjából a helyiek kedvelt bora, a Kavios folyik, s az italra szomjazók kihelyezett kupákkal meríthetnek. Szent Linora temploma alig 3 napja épült meg és bár első szentelésén túl esett a Lovagi torna győztesének menyegzője lesz az első szertartása.

Emília a Zauder a torna első reggelén unottan tekinti meg a párbajokat. Másnap már a csel után ambár megérkezik mint a Főpap és „áldást” mond a próbákra, hamar megjön a kedve, hogy ő maga is kardot ragadjon mert unja a shadoniak „udvariaskodását”. A kardpárbajra előkészülő Avion Vir Moncett-tét a sátrában szúrta szíven egy vékonypengéjű törrel. Apródjai nem vették észre a csel mert mielőtt felvertezték volna mesterüket ő már harcra készen lépett ki és utasította őket, hogy szaladjanak a lováért.

Emilia felveszi a lovak páncélját és a Manaorhangú Avion Vir Moncette-ként lép ki a pástra, Kiról felsőbb körökben köztudott, hogy inkább a báli pompában vitézesebb mintsem a harctéren. Címere egy szőlőlevelekkel átfűzött pajzs melyen egy kelyhet tartó vadkan áll. Páncéljába ezüst leveleket vésetett, sisaktaróját fehér tollak és szalagok díszítik.



Ellenfelei nem számítanak heves csatára, így meglepetésként éri őket mikor vákaszott fegyverével kegyetlenül csap le rájuk. Valós természetű a shadoni párbajlódex keretein belülre fordítja és kegyetlenül szabadít meg a nemes lovagokat karjuktól, fegyverüktől vagy éppen becsületüktől. Kihívottjai között áll Larion Ves Ruedel is akihez ha nem jutattják el szerelme kendőjét akkor a Zauder levágja a fejét a párbaj szabályait betartván. Majd mielőtt még jobban elragadnák érzelmei indulatosan visszasiet sátrába és eltűnik.

Opcionális: Az árva és a Gerlepár -Larion Ves Ruedel és Serena a vadász lánya-

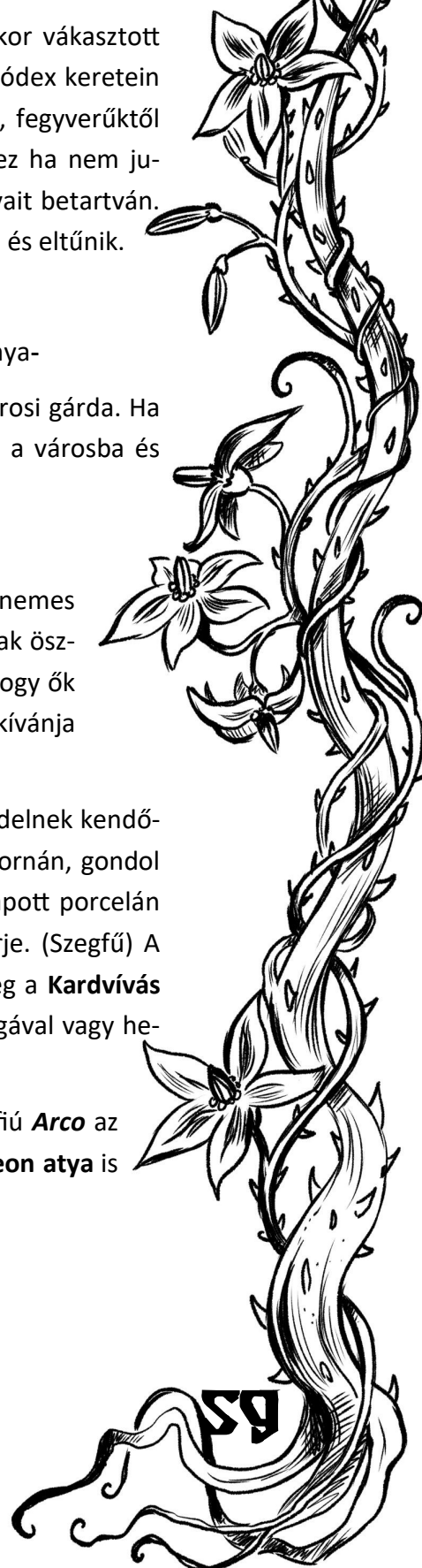
- **Edwin:** Egy 8 éves árva fiúcska akit kalózok fogságából imenekített ki a városi gárda. Ha nagyon elnyátlankodnának a játékosok akkor Edwin körbevezetheti őket a városba és mesélhet a helyi szokásokról.

A Gerlepár:

1. Serena egy pár vadász lánya a Ved Ruedel család birtokán. Az ifjú nemes lovaggal szerelembe estek, de származásuk miatt nem házasodhatnak össze. Mind a ketten őszintén szerelmesek és mindent megtesznek, hogy ők nyerhessék meg Linóra bálját, ezzel bizonyítva, hogy maga Domvik kívánja frigyüket.

A lány Edwin-t kéri meg, hogy vigye el szerelmének, Larion Ved Ruedelnek kendőjét, ezzel emlékeztetve őt, hogy bár személyesen nem lehet ott a tornán, gondol rá. A kendőn a lány nevének kezdőbetűje szerepel és a bálhoz kapott porcelán szívének virágával illatozta meg, hogy a bál alatt biztosan felismerje. (Szegefű) A fiút nem fogják beengedni a lovaghoz, de lelkére kötötték hogy még a **Kardvívás** előtt adja át. Így valamelyik játékost megkérheti, hogy vigye be magával vagy helyette a kendőt.

Nyomok: Ha elnyerik Edwin bizalmát, akkor elmeséli nekik, hogy az egyik fiú **Arco** az árvaházban furcsa dolgokat csinál és gyakran bántja a többieket illetve **Simeon atya** is furcsán viselkedik egy ideje.



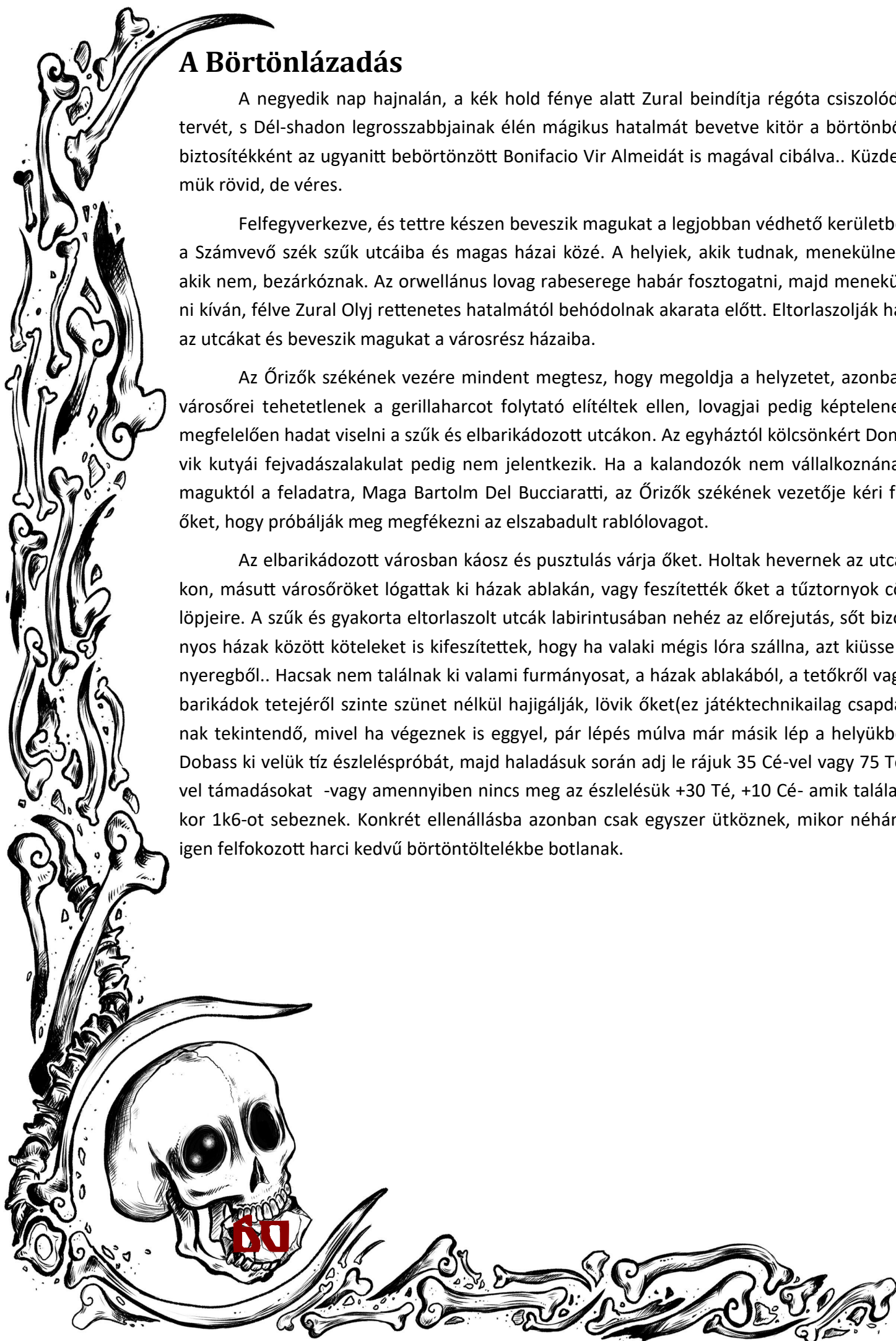
A Börtönlázadás

A negyedik nap hajnalán, a kék hold fénye alatt Zural beindítja régóta csiszolódó tervét, s Dél-shadon legrosszabbjainak élén mágikus hatalmát bevetve kitör a börtönből, biztosítékként az ugyanitt bebörtönzött Bonifacio Vir Almeidát is magával cibálva.. Küzdelmük rövid, de véres.

Felfegyverkezve, és tettere készen beveszik magukat a legjobban védhető kerületbe, a Számvevő szék szűk utcáiba és magas házai közé. A helyiek, akik tudnak, menekülnek, akik nem, bezárkóznak. Az orwellánus lovag rabeserege habár fosztogatni, majd menekülni kíván, félve Zural Olyj rettenetes hatalmától behódolnak akarata előtt. Eltorlaszolják hát az utcákat és beveszik magukat a városrész házaiba.

Az Őrizők székének vezére mindent megtesz, hogy megoldja a helyzetet, azonban városőrei tehetetlenek a gerillaharcot folytató elítéltek ellen, lovagjai pedig képtelenek megfelelően hadat viselni a szűk és elbarikádózott utcákon. Az egyháztól kölcsönként Domvik kutyái fejjavadászalakulat pedig nem jelentkezik. Ha a kalandozók nem vállalkoznának maguktól a feladatra, Maga Bartolm Del Bucciaratti, az Őrizők székének vezetője kéri fel őket, hogy próbálják meg megfékezni az elszabadult rablólovagot.

Az elbarikádózott városban káosz és pusztulás várja őket. Holtak hevernek az utcákon, másutt városőröket lógattak ki házak ablakán, vagy feszítették őket a tűztornyok cölöpjeire. A szűk és gyakorta eltorlaszolt utcák labirintusában nehéz az előrejutás, sőt bizonyos házak között köteleket is kifeszítettek, hogy ha valaki mégis lóra szállna, azt kiüsse a nyeregből.. Hacsak nem találnak ki valami furmányosat, a házak ablakából, a tetőkről vagy barikádok tetejéről szinte szünet nélkül hajigálják, lövik őket(ez játéktechnikailag csapdának tekintendő, mivel ha végeznek is eggyel, pár lépés múlva már másik lép a helyükbe. Dobass ki velük tíz észleléspróbát, majd haladásuk során adj le rájuk 35 Cé-vel vagy 75 Té-vel támadásokat -vagy amennyiben nincs meg az észlelésük +30 Té, +10 Cé- amik találatkor 1k6-ot sebeznek. Konkrét ellenállásba azonban csak egyszer ütköznek, mikor néhány igen felfokozott harci kedvű börtöntöltelékbe botlanak.





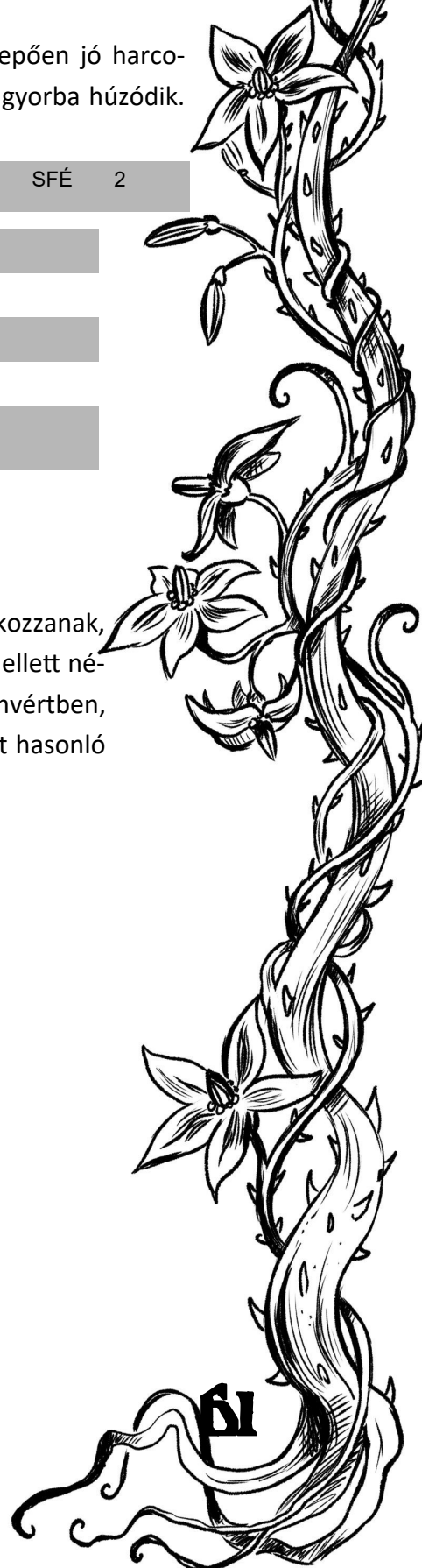
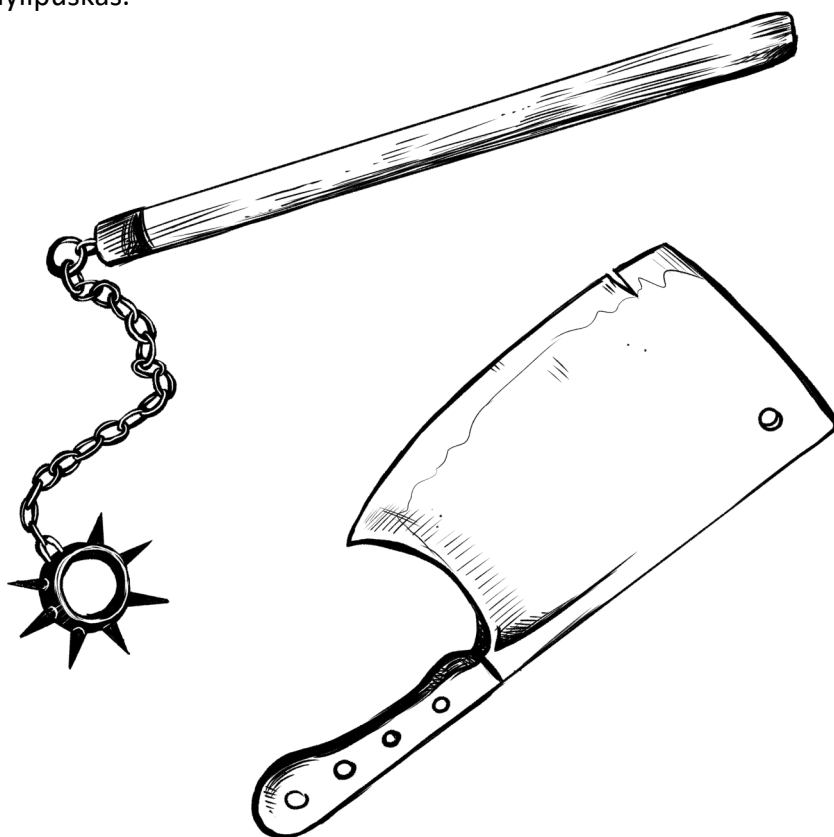
Agitátorok

Heten vannak, tetszőleges fegyverekkel rohanják meg ellenfeleiket. Meglepően jó harcosoknak tűnnek. Szemük különös mód vérekes és beszűkült, szájuk feszes vigyorba húzódik. Méregkeverés képzettséggel felismerhető a harci drogok hatását.

Ép	13	Fp	82	AME	8	MME	7	Méreg	5	SFÉ	2
----	----	----	----	-----	---	-----	---	-------	---	-----	---

	Tám/kör	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés	Egyéb
Alap	2	48	88	136	1k3+2	.
Rövidkard	2	57	100	150	k6+1	
Lándzsa	2	52	100	148	1K10	
Cséphada-	3	49	96	141	K6+3	

Ezután már csak idő kérdése, hogy Zurallal és pribékjeivel is szembetalálkozzanak, akik felfigyelnek a tumultusra és elindulnak, hogy rendet tegyenek. Zural mellett négyen küzdenek: Egy természetes foghíjas sebhelyes alak, szedett-vedett fémvértben, egy idősebb fekete-fehér ruhás kopó-szigeti férfi csörgő láncvértben, és két hasonló öltözetű nyilpuskás.



Zural Olyj - Orwella paplovagja

Ép	16	Fp	116	AME	53	MME	53	Méreg	6	SFÉ	3
Mana	64	□	49								

	Tám/kör	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés	Egyéb
Ököl	2	44	105	136	1k6+4	.
Lovagkard	1	36	111	142	2K6+6	Orwella csókja: 6. szintű méreg émelység/2k10fp
Pajzs	1	34	101	+50	K6+6	

A kezében forgatott lovagkard láthatóan nem kedvelt fegyvere, ugyanakkor így is igen veszedelmes ellenfél. Pusztításban való jártassága miatt már 40-nel túlüt, ilyenkor +1k6 Ép-t sebez.

Kedvelt varázslatok:

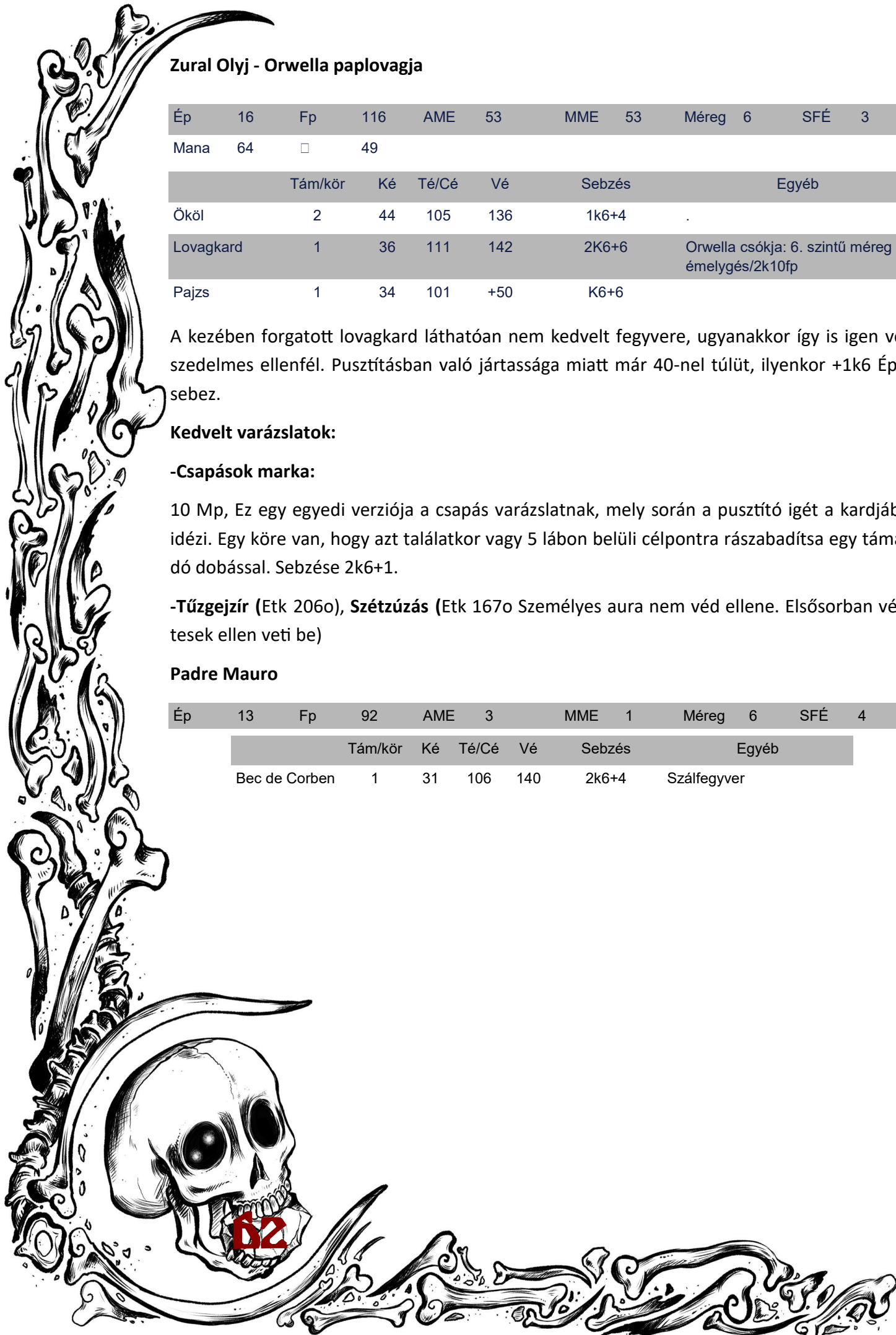
-Csapások marka:

10 Mp, Ez egy egyedi verziója a csapás varázslatnak, mely során a pusztító igét a kardjába idézi. Egy köre van, hogy azt találatkor vagy 5 lábon belüli célpontra rászabadítsa egy támadó dobással. Sebzése 2k6+1.

-Tűzgejzír (Etk 206o), Széttűzés (Etk 167o Személyes aura nem véd ellene. Elsősorban vértetek ellen veti be)

Padre Mauro

Ép	13	Fp	92	AME	3	MME	1	Méreg	6	SFÉ	4
	Tám/kör	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés	Egyéb					
Bec de Corben	1	31	106	140	2k6+4	Szálfegyver					





Kopó-szigeti Righetto

Ép	10	Fp	90	AME	6+13	MME	5+13	Méreg	4	SFÉ	3
----	----	----	----	-----	------	-----	------	-------	---	-----	---

□ 13

88 3/3	Tám/ kör	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés	Egyéb
Hosszúkard	2	46	98	158	1k10	.
Ostor	3	43	90	137	1k2	találatkor rátekeredik az ellenfére, 15-el csökkenti Vé-jét

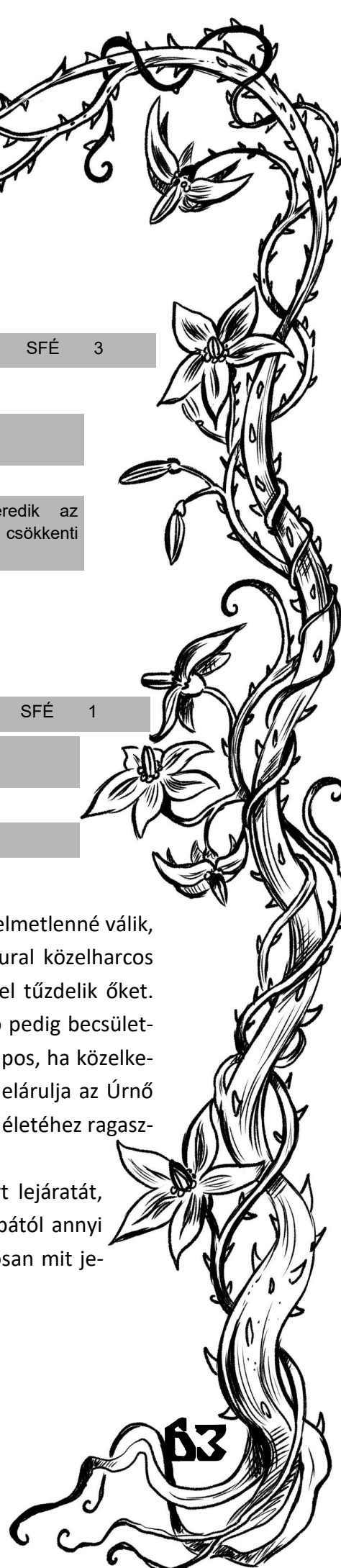
Nyílpuskások

Ép	8	Fp	64	AME	2	MME	1	Méreg	2	SFÉ	1
----	---	----	----	-----	---	-----	---	-------	---	-----	---

66 3/3	Tám/	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés	Egyéb
Nyílpuska	2	35	46	102	K6+1	.
Rövidkard	2	37	71	116	K6+1	.

Zural hajlandó leállni beszélgetni a kalandozókkal, de rövid úton türelmetlenné válik, és az első gyanús jelre támad, így a csata végső soron elkerülhetetlen. Zural közelharcos csatlósaival együtt a kalandozókra támad, míg a nyílpuskások lövedékekkel tűzdelik őket. mindannyian jártasak a piszkos trükkökben. Padre Mauro dühből, Righetto pedig becsületből halálig harcol, a nyílpuskások persze nem ilyen bátrak. Zural, a főkolompos, ha közelkérül a halálhoz, vagy halálos sebet kap, megadja magát, és felajánlja, hogy elárulja az Úrnő hollétét, ha garantálják, hogy túléli, és elsétálhat. Persze alkuképes is, de az életéhez ragaszkodik.

Ha megalkusznak vele, valóban elárulja a katakomba általa ismert lejárátát, Mely a temetőben van, egy siró angyal díszítette kriptában. Emellett Filippától anyyi információt kapott, hogy : "A Sápadt kijelölte az utat" ez nem tudja pontosan mit jelent, de ha valóban hagyják elsétálni, boldogan megosztja a kalandozókkal.





A Gyilkosságok

*“Ha este lobot vet a vérszinü hold,
Ha hallgatag árnyak sóhaja lebben,
Panaszod, nyomorod mind sírva dalold,
Baljóslatu órán, szárnyaszegetten!*

*S ha lankad a hangod, fogyóban erőd,
És néma marad a hold, a kegyetlen,
Már tudni fogod, hogy nincs sok időd:
Én eljövök érted, kard a kezemben...,,*

Dequator Marses: A téboly litániái

Az Anatóma:

- Szobrászat - Letöri és leönti a szobrokat vérrel. Feenhar
- Irodalom - Szent Calcius könyvtárat felgyújtja
- Színészet - A bálon beöltözik egy nemesnek
- Tánc - Halálra táncoltatja a vendégeket az Iloqvid és a megbájtolt kardtáncosok segítségével.
- Éneklés/zenélés - A Szürkecsuklyás Evienből Félix és az Anatóma hárfát csinál.
- Festészet - Átfesti a Színház műtermében lévő versenyző képeket morbidra
- Ékszerészet - Az ötvösök céhének legszebb darabjait tönkreteszi savval.

Félix:

- Ifjú apródjával szobráskodnak
 - Előző gyilkosságai: 1 temetőőr, 1 szolgálófiú,

1. Nap:

Dália bordélyház: 2 lányt megölnek az egyik raktárházban. (A tanítvány elrontotta a borda kivételét)

2. Nap:

Félix nappal meglátogatja az Ezüst Fülemülét ahol kifigyeli következő áldozatait, majd Hárfás Linnel beszédbe elegyedik aki véletlenül ötletet ad a következő gyilkosságaira.

Félix és tanítványa megölik az idősebbik hóhért.



A Dália bordálynál őrt áll az egyik hóhér de Félix elcsalja és lábánál fogva fellógatja. Kezei felvannak vágva. Szemei kiszúrva, szájába 5 ezüst van téve, markába pedig 1. 5 ezüst hogy hány fertály órával dolgozott az éjszaka, 1 pedig a szajhákért akiket megakart védeni.

3. Nap:

- Az anatóma segítsége: Éneklés/zenélés - A Szürkecsuklyás Evienből, Félix, Arco az Anatóma segítségével hárfát csinál.
- Félix segítsége: Szobrászat - Az Ezüst Fülemülében megszálló Hafelt (Feenhar) elrabolják és csontjaiból egy angyalt próbál összefaragni az Anatóma Félix segítségével, a maradékból ecsetet készít magának.

Addig folytatják a fentiekhez hasonló vérengzéseiket ameddig a kalandozók megálljt nem parancsolnak nekik.

-Félix tanítványa: Arco - A 11 éves félelf

Arco két félelf gyermekeként született, apja tengerész dalnok akik mindent megígért anyja egyszerű utcalány. Alig tudott lábra állni amikor édesanyját egy kocsmai verekedésben brutálisan meggyilkolták. Apja egy ideig maga mellett tartotta de ő maga is elhagyta miután a fiú nem volt hajlandó megszólalni. A gyermek asztrál teste teljesen megkövült, érzelmeim jéggé fagytak. Félix volt az első személy akiben ugyanazt a mély hiányt érezte mint magában. Anyja halála óta ő volt az első aki valamely érzelmet kiváltott belőle. Fekete haja és zöld szemei vannak, vézna gyerek, kiemelkedően intelligens és figyelmes.

Ziik az Illoquid

- Mérgezések
- A bál

A Sápadt

- 2. nap A Szürkecsuklyások a labirintusban

Zural

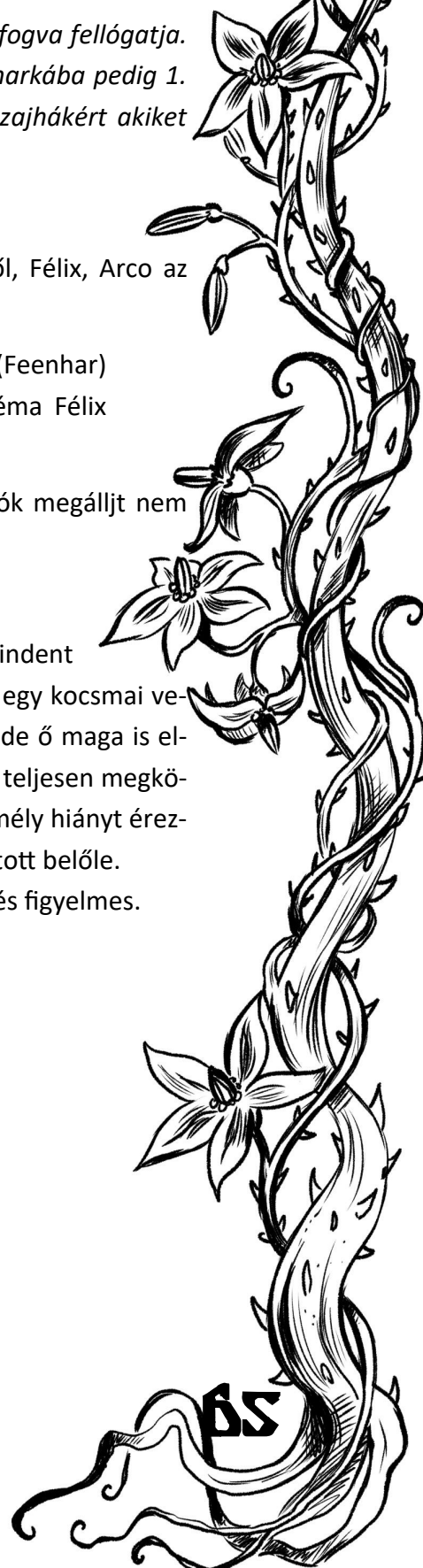
- 3. Nap: A börtönből való kitörésnél mészárol.

Emília

- Előzetesen a Két pap és a főpap
- A lovagi tornán öl meg lovagokat.

Filippa

- A Káosz Éjszakájának szertartását viszi végbe



A Daronne Labirintusa

“Láttam az Égi haragját, láttam a vér vörös árját,

Láttam a fényt, ragyogását, láttam a máglya sötétjét:

Sírom a hant röge, fája - sírom a dalt keseredten...”

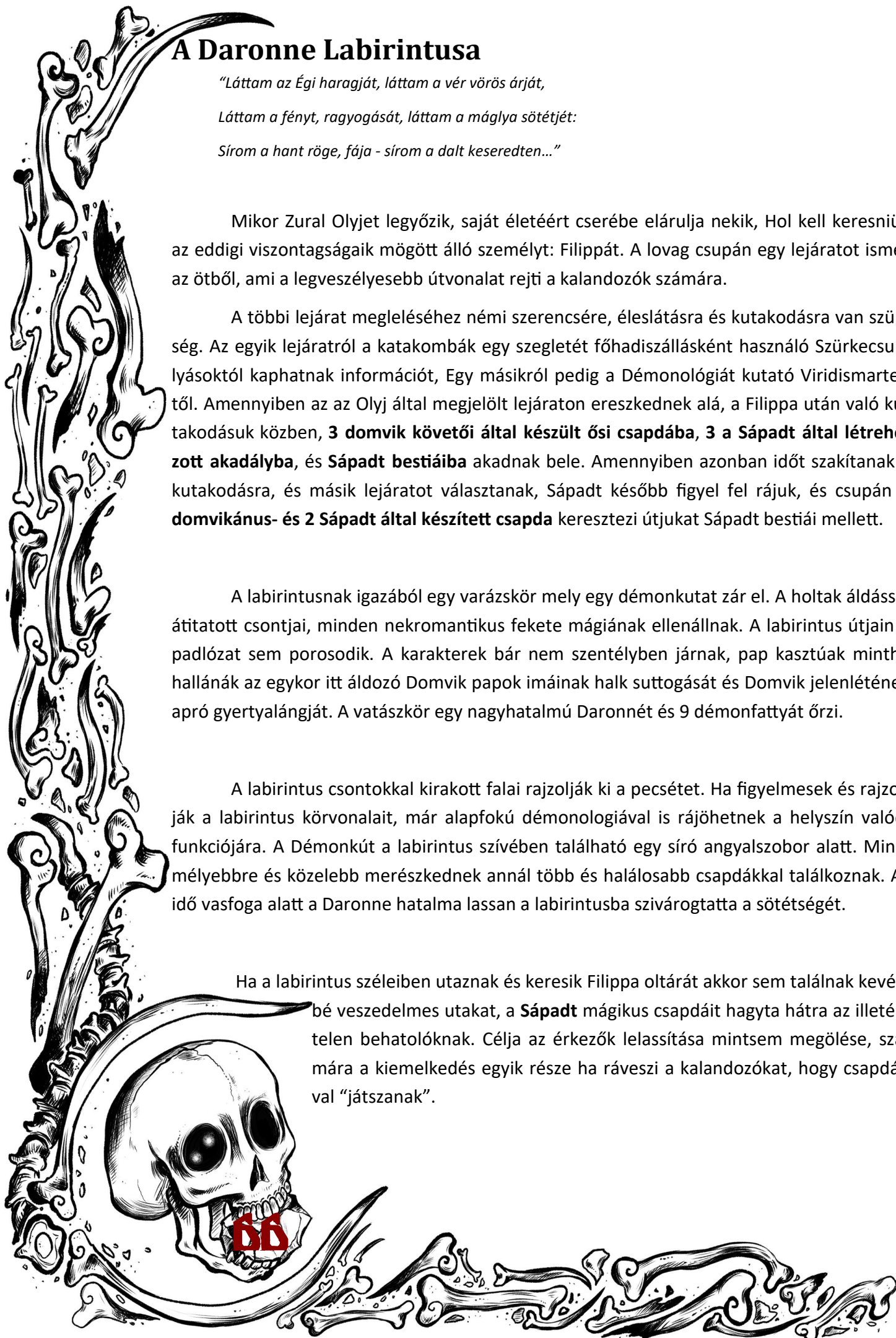
Mikor Zural Olyjet legyőzik, saját életéért cserébe elárulja nekik, Hol kell keresniük az eddigi viszontagságaik mögött álló személyt: Filippát. A lovag csupán egy lejáratot ismer az ötből, ami a legveszélyesebb útvonalat rejt a kalandozók számára.

A többi lejárát megelézéséhez némi szerencsére, éleslátásra és kutakodásra van szükség. Az egyik lejáratról a katakombák egy szegletét főhadiszállásként használó Szürkecsuklyásoktól kaphatnak információt, Egy másikról pedig a Démonológiát kutató Viridismarteltől. Amennyiben az az Olyj által megjelölt lejáraton ereszkednek alá, a Filippa után való kutakodásuk közben, **3 domvik követői által készült ősi csapdába, 3 a Sápadt által létrehozott akadályba, és Sápadt bestiáiba** akadnak bele. Amennyiben azonban időt szakítanak a kutakodásra, és másik lejáratot választanak, Sápadt később figyel fel rájuk, és csupán **2 domvikánus- és 2 Sápadt által készített csapda** keresztezi útjukat Sápadt bestiái mellett.

A labirintusnak igazából egy varázskör mely egy démonkutát zár el. A holtak áldással átitatott csontjai, minden nekromantikus fekete mágjának ellenállnak. A labirintus útjain a padlózat sem porosodik. A karakterek bár nem szentélyben járnak, pap kasztúak mintha hallánák az egykor itt áldozó Domvik papok imáinak halk suttogását és Domvik jelenlétének apró gyertyalángját. A vatázkör egy nagyhatalmú Daronnét és 9 démonfattyát őrzi.

A labirintus csontokkal kirakott falai rajzolják ki a pecsétet. Ha figyelmesek és rajzolják a labirintus körvonalait, már alapfokú démonológiával is rájöhetnek a helyszín valódi funkciójára. A Démonkút a labirintus szívében található egy síró angyalszobor alatt. Minél mélyebbre és közelebb merészkednek annál több és halálosabb csapdákkal találkoznak. Az idő vasfoga alatt a Daronne hatalma lassan a labirintusba szivárogtatta a sötétségét.

Ha a labirintus széleiben utaznak és keresik Filippa oltárát akkor sem találnak kevésbé veszedelmes utakat, a **Sápadt** mágikus csapdáit hagyta hátra az illetéktelen behatólóknak. Célja az érkezők lelassítása mintsem megölése, számára a kiemelkedés egyik része ha ráveszi a kalandozókat, hogy csapdáival “játszanak”.





Négy lezárt kapuja készült.

- Filippa egy tenger által kimosott és lerombolt barlang oldalán hajózott be.
- A temetőben - Zural Olyj fedti fel ennek a lejártnak a helyét előttük
Egy többszáz éves godoni építésű nemesi kriptá síró angyal szobránál.
- A Szent Linora templom padlóján - Viridismartel
Sineae bal keze előtti padlózatban egy szenvedő férfi arcot ábrázoló kőlapjánál. Csak fényben lehet haloványan megpillantani.
- A világítótorony alatt - Szürkecsuklyások
A pincelejárát raktárában elrejtett titkos ajtó vezet a föld alá, térdig érő vízben kell átmasírozniuk a földre és sziklábavájt folyósók keresztül. A Labirintus egy beomlott falán keresztül jutnak el a tolvajok búvóhelyére.

Titkosajtó kereséssel -30% nyithatják fel a kapukat.

Csapdák:

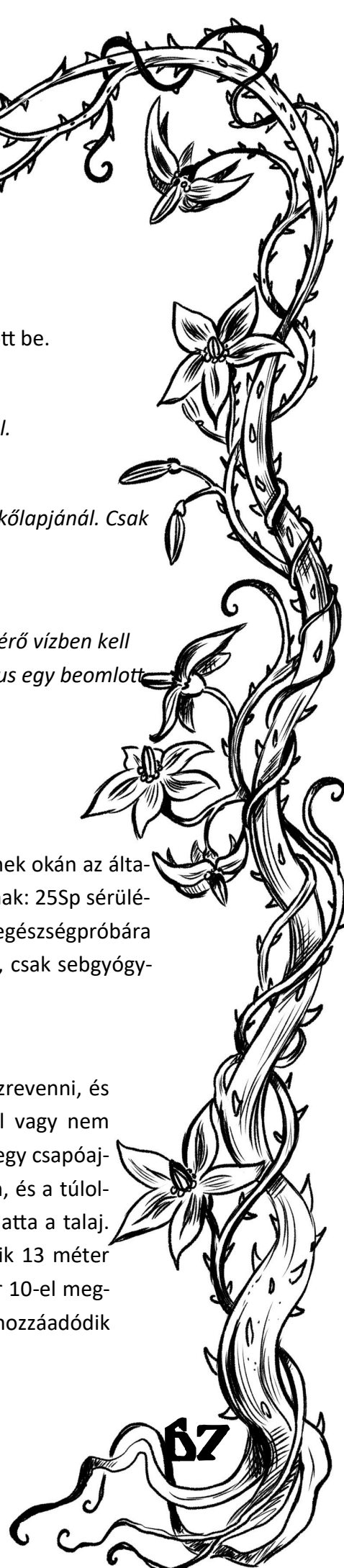
A Domvikánusok csapdáinak célja a behatók életének kioltása. Ennek okán az általuk okozott sérülések mély, és súlyos vérvesztéssel járó sebeket okozhatnak: 25Sp sérülésig mérsékelt vérzést okoznak(1Ép/5perc, az első Ép vesztes után -1-es egészségpróbára jogosult, hogy a vérzés eláll-e) afelett pedig heves vérzéssel jár(1Ép/4 kör, csak sebgyógytással vagy mágikus gyógyítással állítható el)

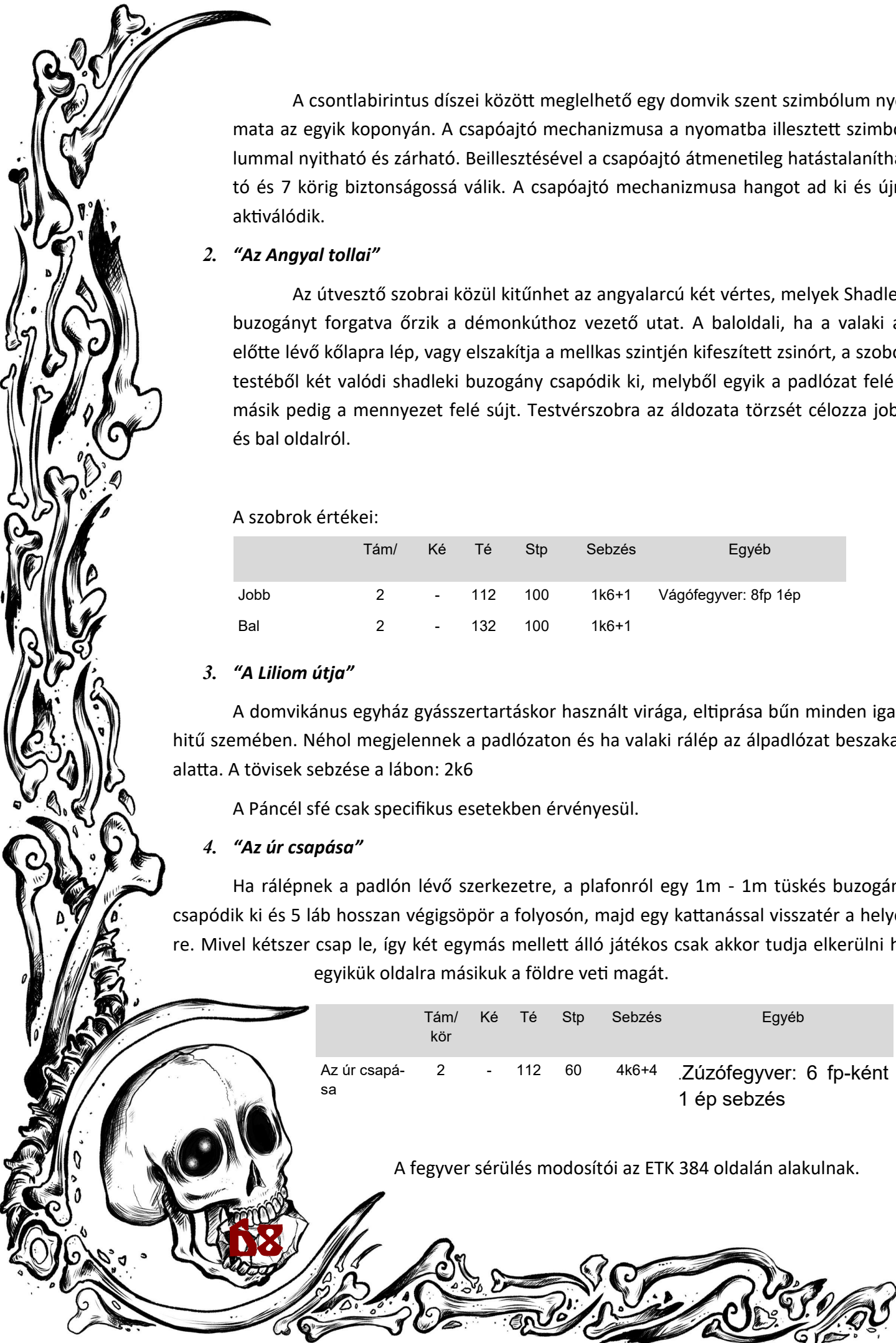
1. "A hitetlen ugrása"

A csapda két padlólapal eltakart gödörből áll. Az elsőt könnyű észrevenni, és könnyű átugrani is amennyiben rendelkeznek ugrás képzettséggel vagy nem viselnek vértet. A másik gödör azonban sokkal problémásabb mivel egy csapóajtó fedti, ami nyomás hatására aktiválódik. Aki átugrik az első gödrön, és a túldalon landol, a csapóajtó mechanizmusa aktiválódik és megnyílik alatta a talaj. Az első gödör 7 méter mély és csiszolt kőfal veszi körbe. A második 13 méter mély. A csapda alján 1k6 mennyiségű dárda található el, ahányszor 10-el megvan az esés próba annyi dárdát sikerül elkerülnie. A páncél mgt-je hozzáadódik a zuhanás sérüléshez de a dárdák sebzésénél érvényesül az sfé.

A tüskék és a magasság sebzése:

- 13 láb zuhanás: 6k6Sp
- 7láb zuhanás: 3k6Sp
- 1 Dárda: 1k6+2Sp





A csontlabirintus díszei között meglelhető egy domvik szent szimbólum nyomata az egyik koponyán. A csapóajtó mechanizmusa a nyomatba illesztett szimbólummal nyitható és zárható. Beillesztésével a csapóajtó átmenetileg hatástalanítható és 7 körig biztonságossá válik. A csapóajtó mechanizmusa hangot ad ki és újra aktiválódik.

2. "Az Angyal tollai"

Az útvesztő szobrai közül kitűnhet az angyalarcú két vértés, melyek Shadleki buzogányt forgatva őrzik a démonkúthoz vezető utat. A baloldali, ha a valaki az előtte lévő kőlapra lép, vagy elszakítja a mellkas szintjén kifeszített zsinórt, a szobor testéből két valódi shadleki buzogány csapódik ki, melyből egyik a padlózat felé a másik pedig a mennyezet felé sújt. Testvérszobra az áldozata törzsét célozza jobb és bal oldalról.

A szobrok értékei:

	Tám/	Ké	Té	Stp	Sebzés	Egyéb
Jobb	2	-	112	100	1k6+1	Vágófegyver: 8fp 1ép
Bal	2	-	132	100	1k6+1	

3. "A Liliom útja"

A domvikánus egyház gyásszertartáskor használt virága, eltíprása bűn minden igazhitű szemében. Néhol megjelennek a padlózaton és ha valaki rálép az álpadlózat beszakad alatta. A tövisek sebzése a lábon: 2k6

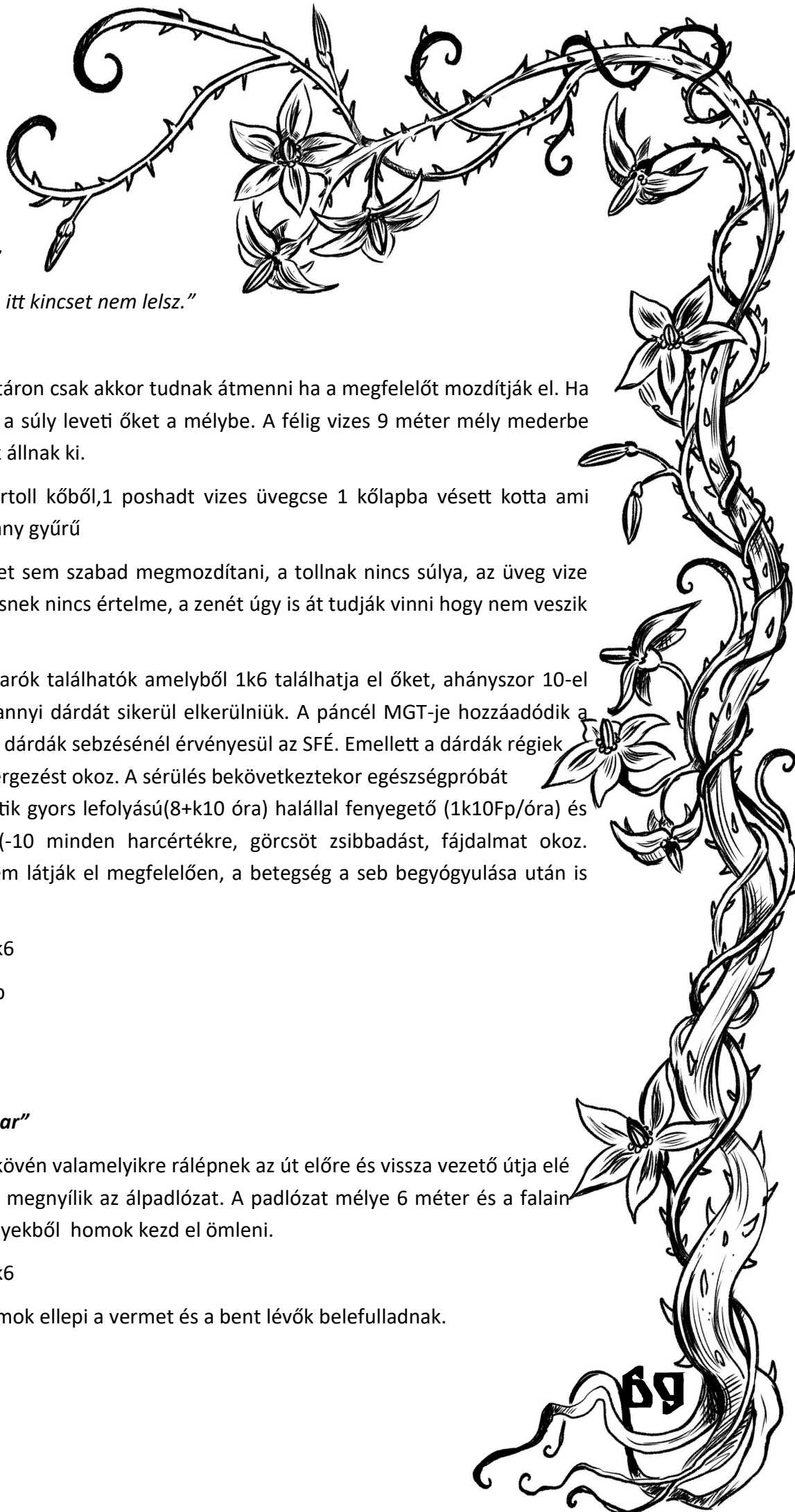
A Páncél sfé csak specifikus esetekben érvényesül.

4. "Az úr csapása"

Ha rálépnek a padlón lévő szerkezetre, a plafonról egy 1m - 1m tüskés buzogány csapódik ki és 5 láb hosszan végigsöpör a folyosón, majd egy kattanással visszatér a helyére. Mivel kétszer csap le, így két egymás mellett álló játékos csak akkor tudja elkerülni ha egyikük oldalra másikuk a földre veti magát.

	Tám/ kör	Ké	Té	Stp	Sebzés	Egyéb
Az úr csapása	2	-	112	60	4k6+4	Zúzófegyver: 6 fp-ként 1 ép sebzés

A fegyver sérülés módosítói az ETK 384 oldalán alakulnak.



5. "A híd áldozata"

"Vedd el vagy oszd meg, itt kincset nem lelsz."

4 tárgy van az oltáron csak akkor tudnak átmenni ha a megfelelőt mozdítják el. Ha rosszat visznek el akkor a súly leveti őket a mélybe. A félig vizes 9 méter mély mederbe ahonnan rozsdás dárdák állnak ki.

4 tárgy: 1 madártoll kőből, 1 poshadt vizes üvegcsé 1 kőlapba vésett kotta ami nem az oltár része, 1 arany gyűrű

Megoldás: egyiket sem szabad megmozdítani, a tollnak nincs súlya, az üveg vize már megposhadt, a kincsnek nincs értelme, a zenét úgy is át tudják vinni hogy nem veszik el.

A csapda alján karók találhatók amelyből 1k6 találhatja el őket, ahányszor 10-el megvan az esés próba annyi dárdát sikerül elkerülniük. A páncél MGT-je hozzáadódik a zuhanás sérüléshez de a dárdák sebzésénél érvényesül az SFÉ. Emellett a dárdák régiek és rozsdások, ami vérmérgezést okoz. A sérülés bekövetkeztekor egészségpróbát kell dobniuk, és ha elvételük gyors lefolyású(8+k10 óra) halállal fenyegető (1k10Fp/óra) és zavaró hátránnyal járó(-10 minden harcértékre, görcsöt zsidbadást, fájdalmat okoz. Amennyiben a sebet nem látják el megfelelően, a betegség a seb begyógyulása után is ugyanúgy kifejti hatását

9 láb zuhanás: 4k6

1 Dárda: 1k6+2sp

Méreg: Rozsda

6. "A sír mely eltakar"

Ha a padlózat 3 kövén valamelyikre rálépnek az út előre és vissza vezető útja elé kőhalmok csapódnak és megnyílik az álpadlózat. A padlózat mélye 6 méter és a falain démonarcok díszítik melyekből homok kezd el ömleni.

6 láb zuhanás: 3k6

30 kör alatt a homok ellepi a vermet és a bent lévők befulladnak.

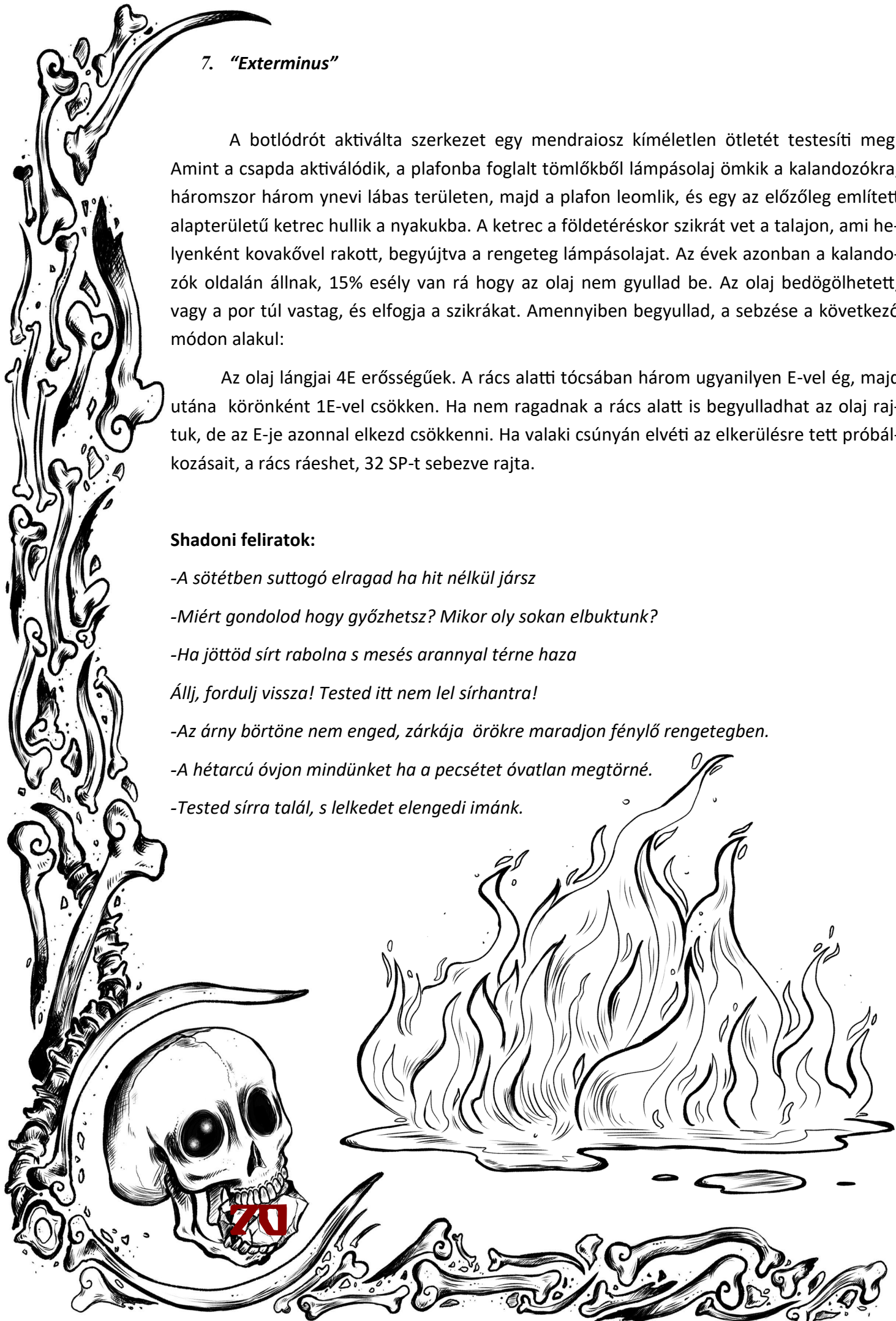
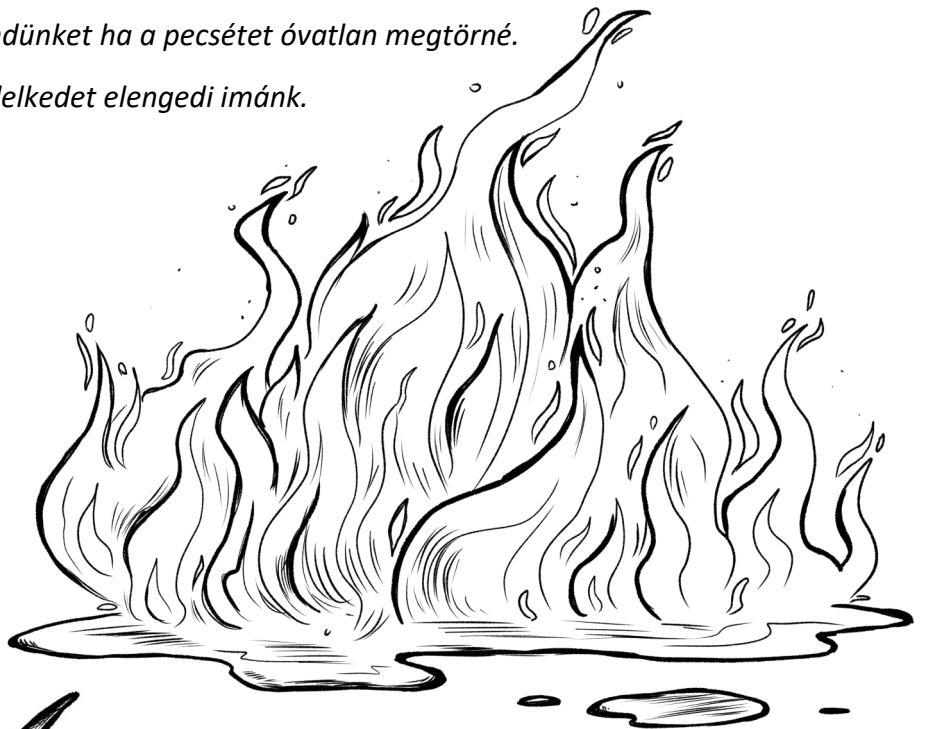
7. "Exterminus"

A botlódrót aktiválta szerkezet egy mendraiosz kíméletlen ötletét testesíti meg. Amint a csapda aktiválódik, a plafonba foglalt tömlőkből lámpásolaj ömlik a kalandozókra, háromszor három ynevi lábterületen, majd a plafon leomlik, és egy az előzőleg említett alapterületű ketrec hullik a nyakukba. A ketrec a földetéréskor szikrát vet a talajon, ami helyenként kovakővel rakott, begyűjtve a rengeteg lámpásolajat. Az évek azonban a kalandozók oldalán állnak, 15% esély van rá hogy az olaj nem gyullad be. Az olaj bedögölhetett, vagy a por túl vastag, és elfogja a szikrákat. Amennyiben begyullad, a sebzése a következő módon alakul:

Az olaj lángjai 4E erősségűek. A rács alatti tócsában három ugyanilyen E-vel ég, majd utána körönként 1E-vel csökken. Ha nem ragadnak a rács alatt is begyulladhat az olaj rajtuk, de az E-je azonnal elkezdi csökkenni. Ha valaki csúnyán elvételi az elkerülésre tett próbálkozásait, a rács ráeshet, 32 SP-t sebezve rajta.

Shadoni feliratok:

- A sötétben suttogó elragad ha hit nélkül jársz
- Miért gondolod hogy győzhetsz? Mikor oly sokan elbuktunk?
- Ha jöttöd sírt rabolna s mesés arannyal térne haza
Állj, fordulj vissza! Tested itt nem lel sírhantra!
- Az árny börtöne nem enged, zárkája örökre maradjon fénylő rengetegben.
- A hétarcú óvjon mindünket ha a pecsétet óvatlan megtörné.
- Tested sírra talál, s lelkedet elengedi imánk.





A Sápadt játéka

A Sápadt célja, hogy a behatolókat rákényszerítse csapdái végigviteléhez. Nem megölni, csupán meggyengíteni akarja őket.

1. Kisugárzó utazás

Aki elsétál mellette az a varázslói mágia Lassítás vagy Gyorsítás mozaik hatásával lesz megáldva. A hatás 1 órán keresztül mindenkire hat aki 1 m sugárban elsétál mellette. (Hatása: 90 manapontból lett megalkotva.)

2. Rúnajelek mindenhol

A labirintus falazatában, csontokon, faragványokon apró jelek lettel elrejtve, belevésve Sápadt által. . .

Erőssége: 1k10 + 60e

Időtartam: 3 óra

Az asztrális hatás 1k10 kidobható vagy a hangulat és a karakterektől függően választható.

1. Szeretet: *A fájdalom és öncsonkítás iránt.*
2. Félelem: *Minden fényforrás.*
3. Vágy: *Az összes aranyérme ami nála és a társainál van.*
4. Undor: *A saját öltözete iránt.*
5. Gyűlölet: *Domvik hívei és vallása*
6. Ingerültség: *A kalandozástól*
7. Hűség: *Engedelmeskedik a varázslónak.*
8. Közömbösség: *Minden érzelme semleg lesz. Asztrálteste elalszik.*
9. Elvakultság: *Érzelmei teljes befolyása alá esik. Mentál teste elalszik.*
10. Bátorság: *Bármilyen feladványt meg tud oldani más segítsége nélkül.*



3. Kóborló Lények

A Sápadt homonkuluszai

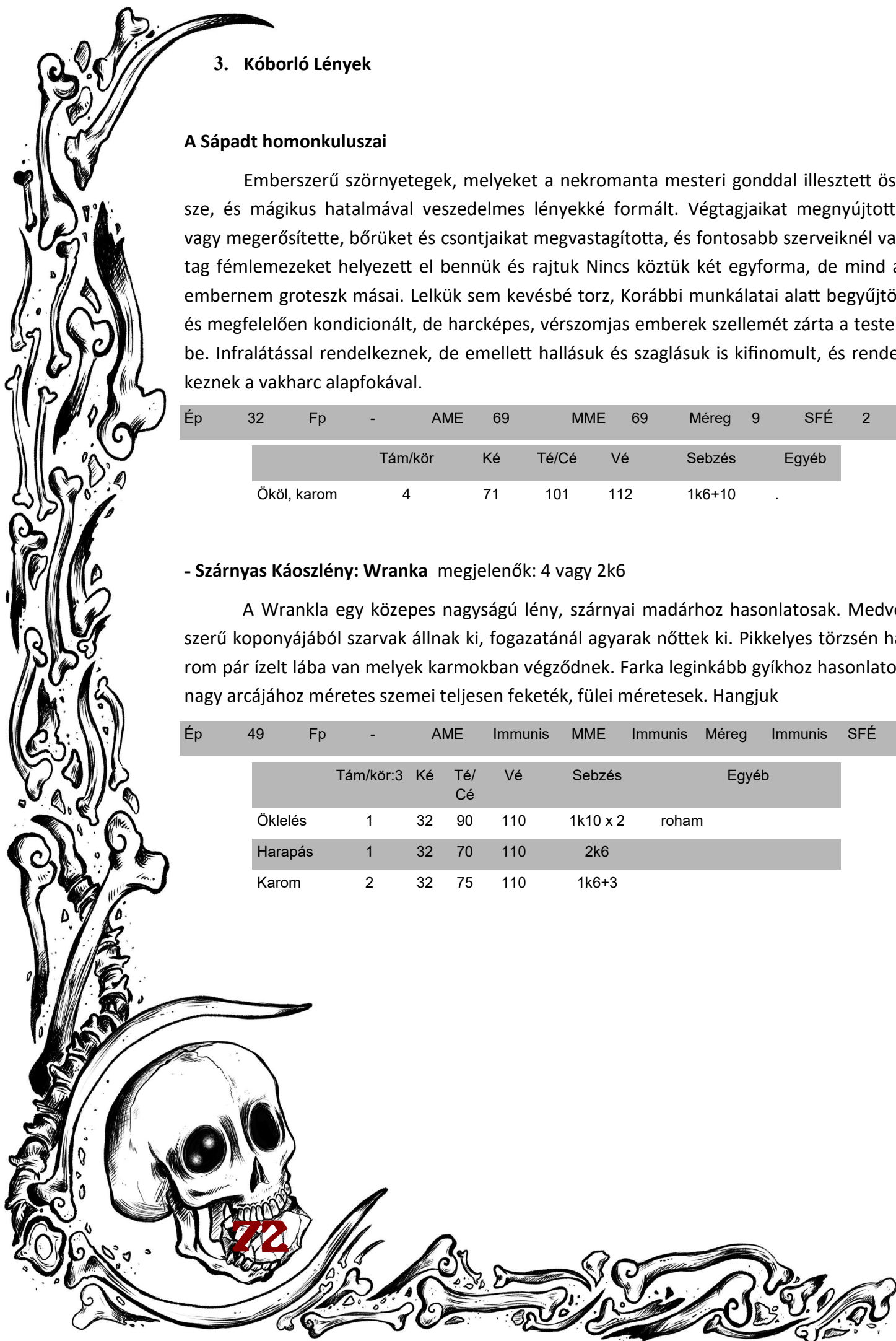
Emberszerű szörnyetegek, melyeket a nekromanta mesteri gonddal illesztett össze, és mágikus hatalmával veszedelmes lényekké formált. Végtagjaikat megnyújtotta, vagy megerősítette, bőrüket és csontjaikat megvastagította, és fontosabb szerveiknél vastag fémlemezeket helyezett el bennük és rajtuk Nincs köztük két egyforma, de mind az embernem groteszk másai. Lelkük sem kevésbé torz, Korábbi munkálatai alatt begyűjtött és megfelelően kondicionált, de harcképes, vérszomjas emberek szellemét zárta a testekbe. Infralátással rendelkeznek, de emellett hallásuk és szaglásuk is kifinomult, és rendelkeznek a vakharc alapfokával.

Ép	32	Fp	-	AME	69	MME	69	Méreg	9	SFÉ	2
			Tám/kör	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés	Egyéb			
			Ökl, karom	4	71	101	112	1k6+10			

- **Szárnyas Káoszlény: Wranka** megjelenők: 4 vagy 2k6

A Wrankla egy közepes nagyságú lény, szárnyai madárhoz hasonlatosak. Medveszerű koponyájából szarvak állnak ki, fogzatánál agyarak nőttek ki. Pikkelyes törzsén három pár ízelt lába van melyek karmokban végződnek. Farka leginkább gyíkhöz hasonlatos, nagy arcájához méretes szemei teljesen feketék, fülei méretesek. Hangjuk

Ép	49	Fp	-	AME	Immunis	MME	Immunis	Méreg	Immunis	SFÉ	3
			Tám/kör:3	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés	Egyéb			
			Öklelés	1	32	90	110	1k10 x 2	roham		
			Harapás	1	32	70	110	2k6			
			Karom	2	32	75	110	1k6+3			





4. Mozgó angyszobrok 13 vagy 2k20

Egy nagyobb terem telis-tele van kőszobrokkal, a szobrok a játékosok és egyéb mozgó dolgok felé mennek/fordulnak. Ha nem foglalkoznak vagy nem ügyelnek a mozgásukra valamennyien körbevehetik őket avagy a falhoz préselhetik. Körönként 3 m haladnak előre.

A szobrok értékei:

Stp	100	Fp	-	AME	-	MME	-	Méreg	-	SFÉ	csak zúzó fegyver sebzí
	Tám/kör	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés	Egyéb					
Test	2	Mozgásra reagálnak	80	-	1k10	Ha falhoz szorítanak vagy egy másik szoborhoz akkor épére megy a seb-					

5. Rúna a padlón

Fentről lelógó kaszapenge ami át lett alakítva, ha elsétálnak a folyosón akkor 3 kör alatt a földre fog csapódni ahol megtör egy rúnát ami felrobban. A rúnakör egy egyszerű körbezáró varázskör amiből nem tudnak kilépni az élőholtak. Ha véletlenül rálépnek vagy a kaszapenge megtöri akkor a sebzése: 15k6/3.

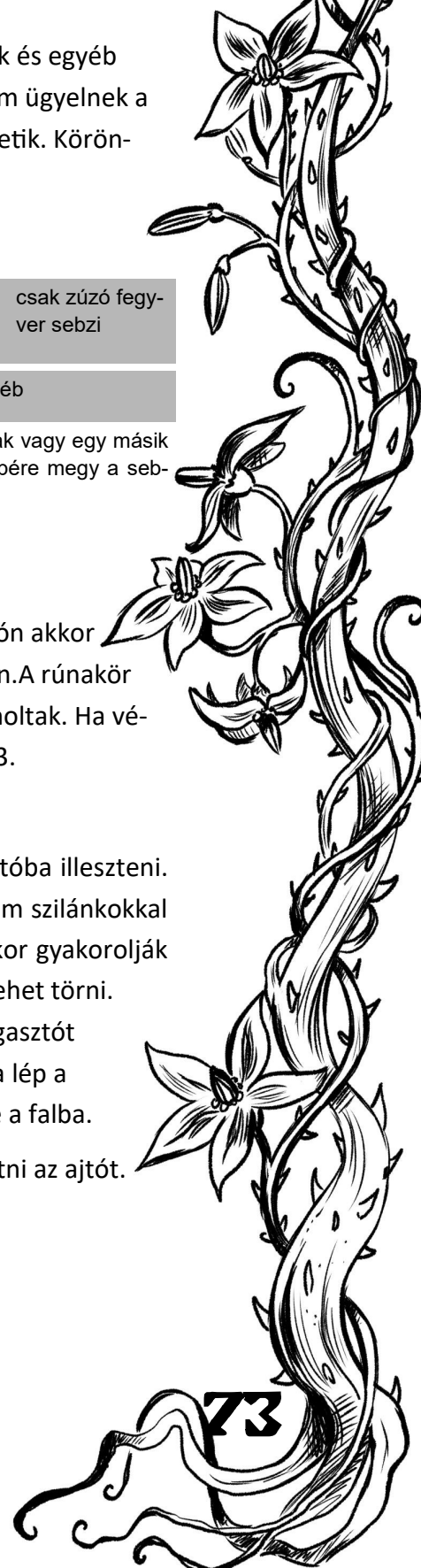
6. Kőszarkofág

A következő terembe való átjutáshoz egy faragott szobrot kell az ajtóba illeszteni. *Sápadt* ezen tárgyat darabokra törte és egy homokkal, mérgezett fém szilánkokkal teli kősrba dobta. némi Mentál és Asztrál rúna érmével melyek akkor gyakorolják hatásukat ha ránéznek. A kőszobrot nem lehet elmozdítani de szét lehet törni.

A szobor előtt egy alkimista felszerelést találnak mellyel képesek ragasztót készíteni. A szobor anyaga valamilyen porral kenték be, ha reakcióba lép a ragasztóval légméreggé válik. Törével a "Meglepetés,, feliratot véste a falba.

Össze kell szedni és forrasztani a darabokat vagy egyéb módon kinyitni az ajtót.

Mérgezett fémszilánkok: Altatóval vagy Nyelvoldóval vannak bekenve, Sebzés: 1 fp





7. 9 Méreg

- 9 méreg áll a pulpituson, a „feladat” kiválasztani a megfelelő mérget. Mindegyik méregben különböző mennyiségű méreg van. Az ajtó (különbözik az eddigi ajtók anyagától, a varázsló helyezte ide) akkor nyílik ki, hogy ha a Belladonna mérget öntik ki vagy isszák meg. Ha elveszik elindul egy számláló mire magától kinyílik az ajtó, ha titkos ajtó keresést alkalmaznak az ajtón megtalálhatják az elrejtett kulcsnyílást amit tolvajkulccsal fel tudnak törni és kitudnak nyitni.

Az üvegcsék teljesen fekete színűek és ezüst dugókkal vannak lezárva.

1. El Dodzsah Jarem
2. Feketvér
3. Toroni Pokol
4. Kobramarás
5. Vérizzító
6. Átváltozás Itala (1k6-szor 10 perc)
7. Ziik mérge
8. **Gorviki szépasszony parfüm** (Gyümölcsös-virágos illatú, alapja a Nadragulya mely 1k6 percig homályos látást okoz)
9. Hinolkígyó

*“Sötét és vékony üvegcsében,
Kilenc méreg, halálos peremmel
Ha túl mélyet kortyolsz, véged lesz
Itt maradsz velük örökre*

*Mégis figyelj, egyetlen nyomodra,
Egy korty megment, elenged
de mind égető veszedelmet rejt
Áloműző, mérges cseresznye
A Donna megmentőd neve”*

Megfejtés: Nadragulya (Atropa Belladonna)



A Labirintus további vezető részét az évek alatt egyre jobban és jobban ellepte a víz. Ahogy haladnak a bokáig érő víz lassan a mellkasukig is felér.

A kőlapokon csúszós algák nehezítik az utat majd ahhoz hogy tovább tudjanak menni vagy a víz alá kell lebuksniuk és átúszniuk a kőhalmokat vagy -25% Titkosajtó kereséssel megtalálni a rövidebb és jóval szárazabb utat.



A Káosz Éjszakájának szertartása

“Az orwellánusok legrégibb ünnepének egyike, melyet minden kisebb-nagyobb közösség megtart. Eredete visszanyúlik egészen a kyr időkre, amikor még Orwella Rualan tartományában székelt. Hívei ezen az ünnepen Orwella hatalom átvételének napjára emlékeznek, mikor a Kitzasztított Rualan-tartomány felett átvette az irányítást, s mikor a tartomány istennője lett. Ezen az éjszakán mondják, őrült sikolyok szálltak a tartomány felett. Orwella és papnői ekkor végeztek a tartomány anyrjaival és kyr követőivel. Az ünnep éjszakáján zajlik az év legnagyobb előáldozat bemutatása. Emberek, állatok százai kerülnek ilyenkor áldozati oltáraikra, máglyáikra, kígyóvermeikbe. Egész éjszaka tartó imáikkal, az istennőjük újbóli eljövételét várják.”

Filippa a labirintus tenger által kimosott szegletében alakította ki a Káosz éjszakájának áldozati helyét. A rituálé a kaland első napján kezdődik el, és mire a kalandozók meglelik, már javában zajlik. Emilia és Zural kivételével az Úrnő minden csatlósát visszahívja a végső összecsapásra, hacsak le nem győzték, meg nem ölték őket.

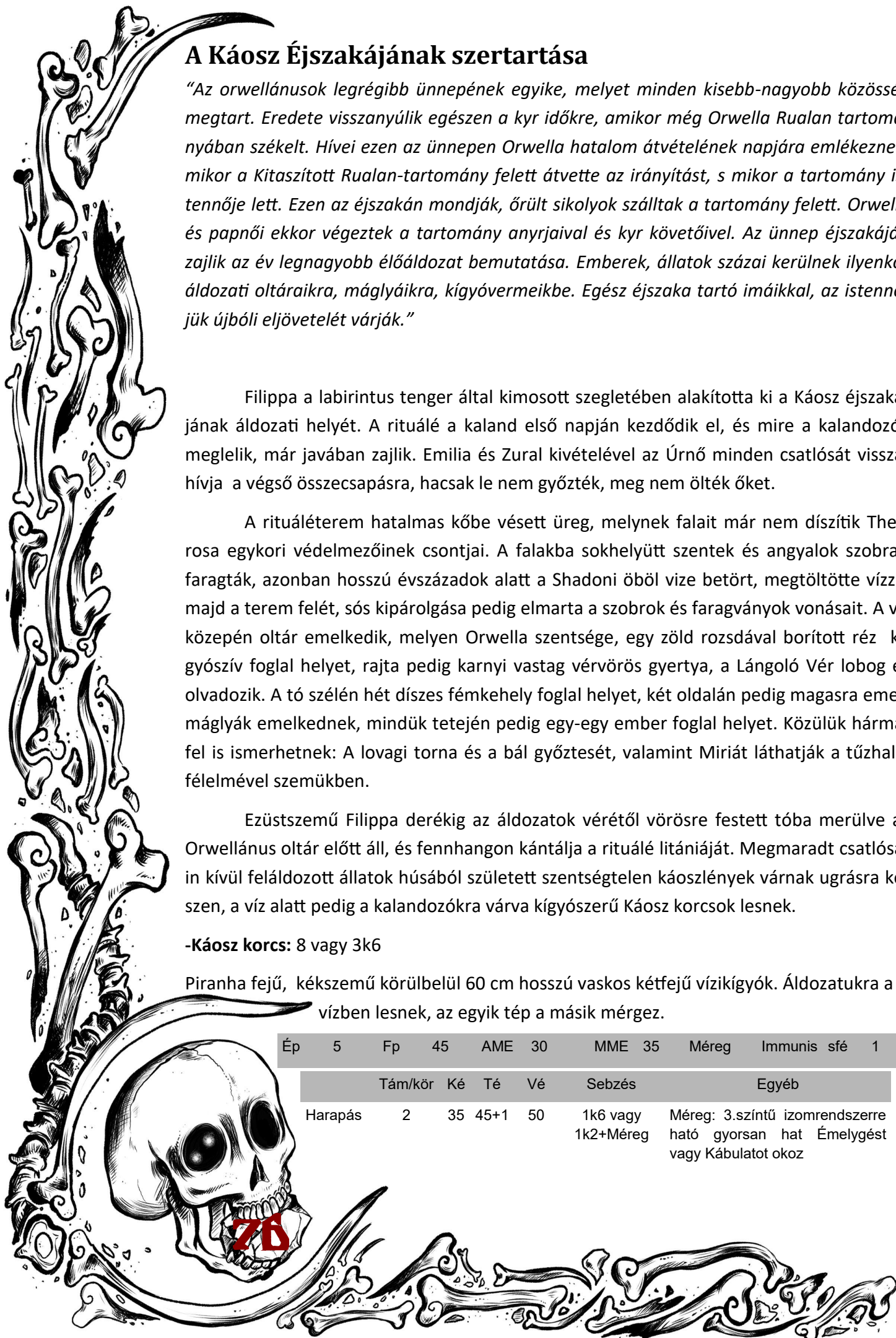
A rituáléterem hatalmas kőbe vésett üreg, melynek falait már nem díszítik Therrosa egykori védelmezőinek csontjai. A falakba sokhelyütt szentek és angyalok szobrai faragták, azonban hosszú évszázadok alatt a Shadoni öböl vize betört, megtöltötte vízzel majd a terem felét, sós kipárolgása pedig elmarta a szobrok és faragványok vonásait. A víz közepén oltár emelkedik, melyen Orwella szentsége, egy zöld rozsdával borított réz kígyószív foglal helyet, rajta pedig karnyi vastag vérvörös gyertya, a Lángoló Vér lobog és olvadozik. A tó szélén hét díszes fémkehely foglal helyet, két oldalán pedig magasra emelt máglyák emelkednek, mindük tetején pedig egy-egy ember foglal helyet. Közülük hármat fel is ismerhetnek: A lovagi torna és a bál győztesét, valamint Miriát láthatják a tűzhalál félelmével szemükben.

Ezüstszemű Filippa derékig az áldozatok véréből vörösre festett tóba merülve az Orwellánus oltár előtt áll, és fennhangon kántálja a rituálé litániáját. Megmaradt csatlósáin kívül feláldozott állatok húsából született szentségtelen káoszlények várnak ugrásra készen, a víz alatt pedig a kalandozókra várva kígyószerű Káosz korcsok lesnek.

-Káosz korcs: 8 vagy 3k6

Piranha fejű, kékszemű körülbelül 60 cm hosszú vaskos kétfejű vízikígyók. Áldozatukra a vízben lesnek, az egyik tép a másik mérgez.

Ép	5	Fp	45	AME	30	MME	35	Méreg	Immunis	sfé	1
		Tám/kör	Ké	Té	Vé	Sebzés		Egyéb			
Harapás		2	35	45+1	50	1k6 vagy 1k2+Méreg		Méreg: 3.szintű izomrendszere ható gyorsan hat vagy Kábulatot okoz		Émelygést	





Ezüstszemű Filippa, az Álnokság manifesztációja:

Mire a kalandozók megérkeznek, Filippa már közel áll ahhoz, hogy Orwella kegyeltjévé váljon. Ez külsejére is kihatással van. Zöld foltokkal borított fekete pikkelyes, farkasfejű, szarvas bestiává változott, hosszú haja pedig teste nagy részét körbefonja. Ezt ugyan szépségvarázzsal mesterien álcázza, de a küzdelem alatt a kalandozók néhány villanás erejéig megpillanthatják valódi lényét.

Ha kérdőre vonják, elmondja motivációját, névleg hogy mélységesen gyűlöli Shadont és Domvikot, mert tönkretették a családját, és száműzetésbe kényszerítették. Tervét is szívesen megosztja, miután a rituálét befejezi, és kegyeltté válik, az elátkozott vidék és a démoni síkok lényeit rászabadítja az országra, és személyesen végez Linorával, akit a Shadoni eszme megtestesülésének tart.

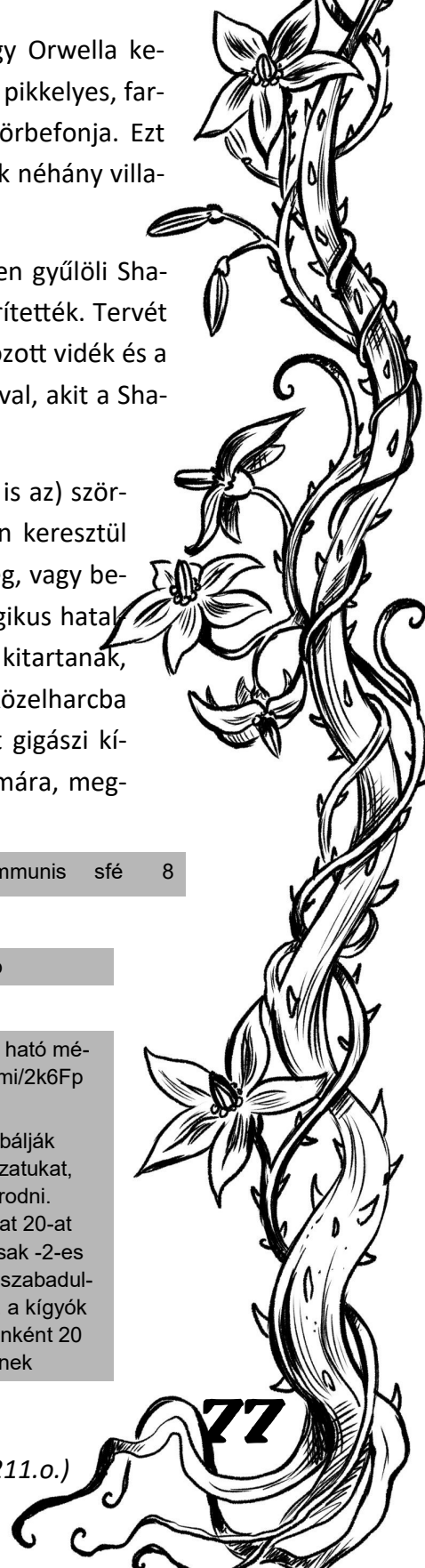
Amint a kalandozók agressziót mutatnak (a hit hatalma és az áldás is az) szörnyei és csatlósai támadásba lendülnek, Filippa azonban még három körön keresztül szavalja litániáját, ezt csak akkor hagyja abba, ha közvetlen őt támadják meg, vagy belépnek a vízbe. Ekkor kiemelkedik a vízből és beszáll a csatába. Először mágikus hatalmával próbálja elpusztítani a kalandozókat, amíg manája és Hatalom italai kitartanak, mikor hatalma kiapadt, kezében méregkorbács manifesztálódik és maga is közelharcba bocsátkozik. A vízben való mozgásban és a harcban derekára csavarodott gigászi kígyók segítik, amik minden parancsát követik. Mivel a víz előnyt jelent számára, megpróbálja ellenfeleit oda csalni, vagy kényszeríteni.

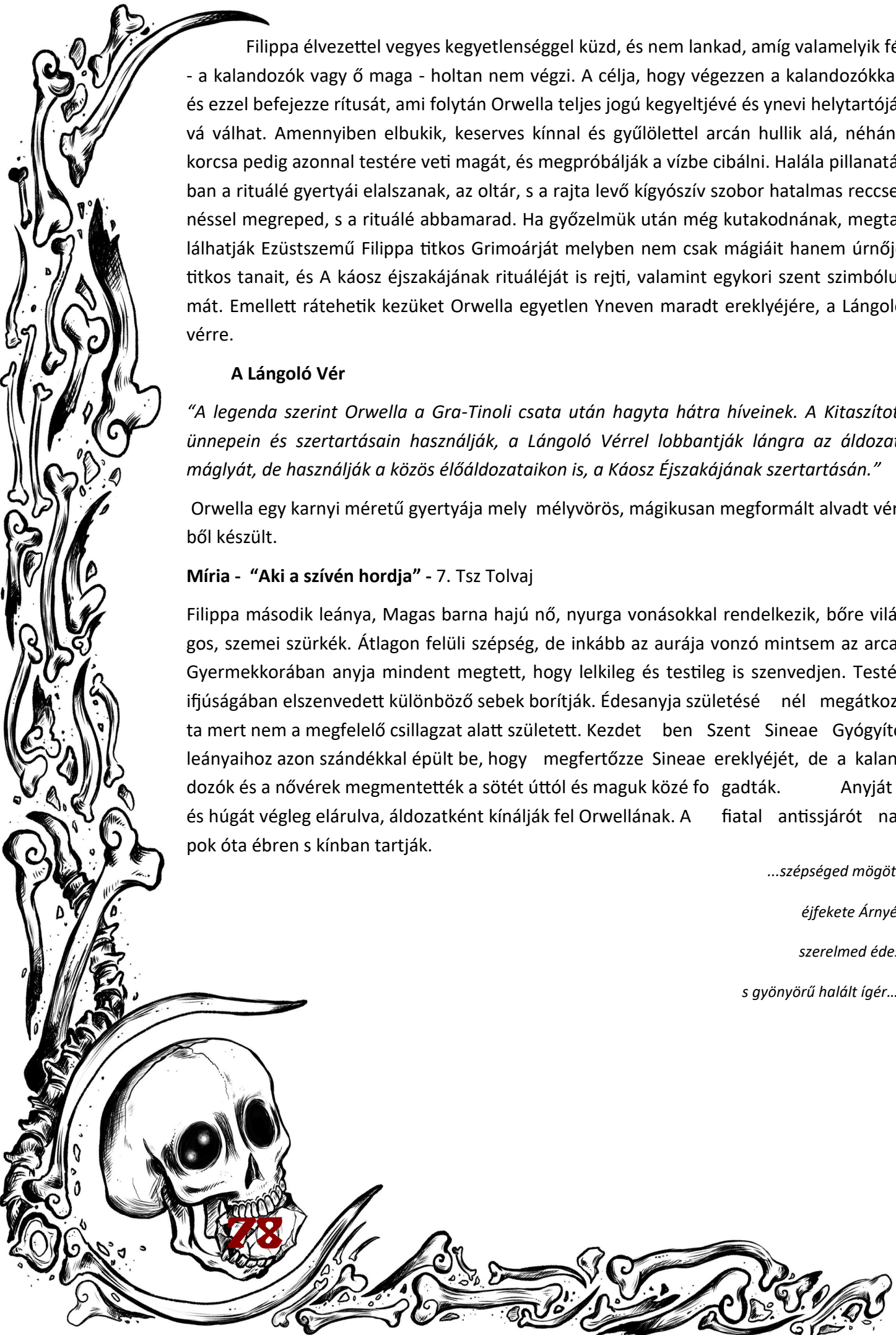
Ép	19	Fp	92	AME	immunis	MME	immunis	Méreg	Immunis	sfé	8
MP	128	□	70								

56	Tám/kör:	Ké	Té	Vé	Sebzés	Egyéb
Pusztakarom	2	77	117	162	K3+10	.
Méregkorbács	2	81	123	156	1k3	8. szintű azonnal ható méreg, hatása Semmi/2k6Fp sebzés
Kígyók	2		87	126	K6+2	A kígyók megpróbálják megragadni áldozatukat, vagy rájuk csavarodni. Ilyenkor az áldozat 20-at vesz Vé-jéből. csak -2-es erőpróba esetén szabadulhat a szorításból. a kígyók levághatók, egyenként 20 Ép-vel rendelkeznek

Kedvelt varázslatai:

Tűzgyűrű, Lángoszlopok, Futótűz, (Etk 206-207.o.) Önbecsülés eltiprása (Etk 211.o.) Nyelvbéklyó, Kín szava, (Etk 218- 220.o.) Hasadék, (Etk 231.o.), Tűzvihar (Etk 240.o.) Savteremtés, (Etk 244.o.), Átokvarázs (Etk 213.o.)





Filippa élvezettel vegyes kegyetlenséggel küzd, és nem lankad, amíg valamelyik fél - a kalandozók vagy ő maga - holtan nem végzi. A célja, hogy végezzen a kalandozókkal, és ezzel befejezze rítusát, ami folytán Orwella teljes jogú kegyeltjévé és ynevi helytartóává válhat. Amennyiben elbukik, keserves kínnal és gyűlölettel arcán hullik alá, néhány korcsa pedig azonnal testére veti magát, és megpróbálják a vízbe cibálni. Halála pillanatában a rituálé gyertyái elalszanak, az oltár, s a rajta levő kígyószív szobor hatalmas recse-néssel megreped, s a rituálé abbamarad. Ha győzelmük után még kutakodnának, megtalálhatják Ezüstszemű Filippa titkos Grimoárját melyben nem csak mágiáit hanem úrnője titkos tanait, és A káosz éjszakájának rituáléját is rejt, valamint egykori szent szimbólumát. Emellett rátehetik kezüket Orwella egyetlen Yneven maradt ereklyéjére, a Lángoló vérrre.

A Lángoló Vér

“A legenda szerint Orwella a Gra-Tinoli csata után hagyta hátra híveinek. A Kitaszított ünnepein és szertartásain használják, a Lángoló Vérrrel lobbantják lángra az áldozati máglyát, de használják a közös élőáldozataikon is, a Káosz Éjszakájának szertartásán.”

Orwella egy karnyi méretű gyertyája mely mélyvörös, mágikusan megformált alvadt vérből készült.

Míria - “Aki a szíven hordja” - 7. Tsz Tolvaj

Filippa második leánya, Magas barna hajú nő, nyurga vonásokkal rendelkezik, bőre világos, szemei szürkék. Átlagon felüli szépség, de inkább az aurája vonzó mintsem az arca. Gyermekkorában anyja mindent megtett, hogy lelkileg és testileg is szenvedjen. Testét ifjúságában elszenvedett különböző sebek borítják. Édesanyja születésénél megátkozta mert nem a megfelelő csillagzat alatt született. Kezdetben Szent Sineae Gyógyító leányaihoz azon szándékkal épült be, hogy megfertőzze Sineae ereklyéjét, de a kalandozók és a nővérek megmentették a sötét úttól és maguk közé fogadták. Anyját és hűgát végleg elárulva, áldozatként kínálják fel Orwellának. A fiatal antisszárót napok óta ébren s kínban tartják.

...szépséged mögött,

éjfekete Árnyék

szerelemmed édes,

s gyönyörű halált ígér...”

Epilógus

Amennyiben győztesen kerülnek ki a küzdelemből, visszatérhetnek a városba, ahol a rituálé pusztítását nyögő városnak lehetnek szemtanúi. Minden vezető a rend helyreállításával foglalatoskodik. A betegség és fertő ugyan varázsütésre megszűnt, az állapotok azonban katasztrofálisak. Számtalan az áldozat és Arkpiscopus Callixtust is holtan találták az ünnep utolsó napjának zűrzavara közepedte. A köznép mit sem tud a katalombákban zajlottakról, azonban az egyház és a város vezetői válaszokat akarnak a kalandozóktól. Beszámolójukat ellenőrzik, de hálájuk nem marad el, s hősi bánásmód lesz jutalmuk. Amennyiben sikerült megmenteniük az rituálé áldozatául szánt rabokat, a öröm vegyül az örömbbe, s másnap a lovagi torna győztesének fényes mennyezőjét is ünnepeheti Therossa lakossága. A főpap halála után Bonifacio Vir Almeida neve is tisztázódik, s a hősök nem csak dicsfény, hanem kitömött erszények jutalmát is elnyerik. Napokon belül az Inkvizíciós sereg érkezik Therrossa kapuja alá. De hogy a kalandozókat itt találják-e még, a Lángoló Vérrel és Ezüstszemű Filippa grimoárjával, az már csak rajtuk múlik...

Útjuk első lépése égi áldással és új barátokkal tarkított lehet, de a végső győzelem nem érkezik el míg a gyertya lángja megnyújtja az árnyakat. . .

