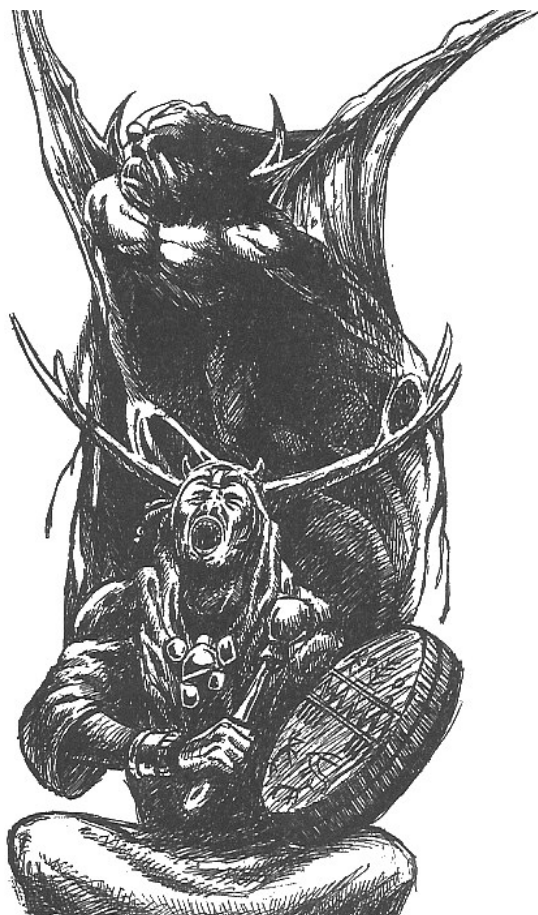


„TETEMRE HÍVÁS”

A IV. ÁTJÁRÓ NAP VERSENYMODULJA

ÍRTA: Amund, Gangler és Gregoire
HELYSZÍN: Nyugat Shadon, a féldomíniumok területe, Shan-alion városa
IDŐPONT: P.sz. 3692. Nyárelő, Domvik ege alatt Szent Danisos havának 17. napja
A pyar naptár szerint Uwel tercének első (Pengék) havának 7. napja



IV. Átjáró nap 2005. május 08.
© Kalandmesterek Ezüst Rendje 2005.



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

VIHAROK KÖZÖTTI CSEND

(hangulatkeltő novella a IV. Átjáró Nap M.A.G.U.S. versenymoduljához)

Hosszú ideje újra érezte őket. Számtalanszor ment le a nap és kelt fel újra, mióta nem érezte ennyire a közelségüket. Mámorító érzés volt. Kábán bámult a lenyugvó napba, és azt sem bánta, hogy szeméből könnycseppek csordulnak ki a látványtól. Nem számított, csak az, hogy újra hallja a szellemek hívó szavát, mint egykor régen, és hogy újra a nevéen szólítják, amit már úgy hitte, maga is elfelejtett. Túl hosszú időt töltött távol, és attól félt, hogy minden megváltozott azóta.

De nem, mert hallotta a szélben a dalt, még ha oly halványan is, de hallotta. És holnap, igen, holnap visszatér oda, ahonnan elindult, ahonnan elmenekült, és ahová a sorsa visszavezette most. Elfordult a naptól és a tengertől, majd az alkonyi fényben csillogó, dombok közt kígyóként kanyargó folyóra nézett, aminek a partján a fehértornyú Shan-alion városa áll, ahol bevégezheti a sors rendelését. Mert neki kell megtennie. Holnap...

Nem az a fajta éjszaka volt, amikor a Gályák örökkön háborgó tengere megadta volna a hátán evickélő hajó utasainak a rég várt nyugalmat. A szinte valóságoszerűen ormótlan dzsad bárka reményvesztetten hánykolódott a szélkorbácsolta, toronymagas hullámok gyűrűjében. A fedélzeten napégette arcú dzsad férfiak adták egymásnak a köteleket, és kúsztak életveszélyes magasságokba, hogy az elszabadult vitorlákat levágják, és ezzel megakadályozzák azt, hogy a szél a tengerbe fordítsa a hajót. A három vakmerő kötélmászóból mindössze kettő érte el a keresztárbócokat, és vághatta le a széltepte vásznakot, amik életre kelt lidércek gyanánt szálltak el a szél hátán lovagolva, és a viharral táncolva.

A kapitány, vén öreg tengeri medve, csak fennhangon morgott minden alkalommal, mikor egy-egy embermagas vízár átsapott a fedélzeten, és embereit egyik vagy másik palánkig lökte. Veszett egy vihar, – hóbörgött magában – rég volt ilyen cudar időnk és hosszú utunk.

Falábával hangosan kopogva és szorosan a korlátba kapaszkodva mászott el a kajütfedélzetig. Odalent kevésbé volt érzékelhető a hajó heves rázkódása, de az eresztékeken átszűrődő víz jól eláztatta a kajütfolyosó deszkáit. Egy ijedt matróz rohant a kapitány felé, épp az, akit nem is olyan régen, de számára óráknak tűnő messzeségben, az alsó fedélzetre küldött felmérni a kárt.

- Víz alatt az egész, uram! – próbálta túlülölni az égi háborút a fiú, és az arcáról, körszakálláról zubogó vízcseppek alátámasztották állítását. A kapitány morózusan felsóhajtott, igazán megérdemelt volna egy könnyebb utat. De most már nem volt mit tenni. A fiút felküldte a fedélzetre azzal a paranccsal, hogy eresszék le a csónakokat amint lehet, majd dülöngélve elindult a kajütajtók mentén. Így nem köthetnek ki, így nem tudják a rakományt épségben partra tenni. Az úrnő tudni fogja hogy mi a teendő.

- Úrnő, a hajó...- kezdte volna mondandóját belépve az úrnő lakrészébe, de a látvány lenyűgözte: a dzsad úrhölgy már teljes úti szerelésben állt ott, minden csomagja bepakolva, mellette keresztbefont karral állt néma testőre. A kapitány kérdően tekintett a dzsad úrnőre válasza várva.

- Nagyon helyes, hogy parancsot adott a csónakok leeresztésére kapitány. – jegyezte meg, miközben selyemkesztyűjét igazította karcsú kezeire – Én magam adtam volna, ha ön nem teszi meg.

A nő, mióta a hajóra lépett, egyetlen alkalommal sem felejtette el éreztetni a kapitánnyal, hogy csak névleg a kapitánya a hajónak, és hogy halálig kötelező esküje a lány családjának rendeli alá. Némán fejet hajtott az úrhölgy felé, és kurtán biccentett annak szolgája felé is, majd elindult ellenőrizni, hogy rendben haladt-e a csónakok leeresztése.

Ekkor a hajó megrázkódott, és egy kissé oldalra is dőlt, amitől a kapitány durván a falba csapódott, mert falábával nem tudott idejében támaszt találni. Nagyot csattanva esett a kajütöket elválasztó falnak, amitől egy kicsit meg is szédült. Zord mosollyal nyugtázta a tompa puffanást, ami az úrnő kabinjából jött, bár nem tudta beazonosítani, kitől-mitől lehetett, de ez sem érdekelte.

Feltápáskodott, és újra nekiindult. Fent már alábbhagyott valamelyest a szörnyű érzézés, és a hajó is lenyugodott kissé. A csónakokat sikeresen leengedték, és ő szinte örült, mikor az úrnő és testőre végleg elhagyták a hajó fedélzetét. Búcsúzóul még lenyelt pár rendreutasító szöveget. Az úrnő megfenyegette, hogyha nem lesz itt, mire a rakományért küldött csapat ideér, nem lesz hová bújni az ég alatt. A kapitány csak bölintott, semmi ilyesmi nem forgott a fejében. Tisztában volt vele, hogy még azt a keveset is elvesztené a becsületéből, ami maradt. Ilyesmink egy ideje nem volt hajlandó kitenni magát. Pillantása tompán csillogó pótlábara vándorolt, egy jó ideje már nem. Hosszan nézte, amint a kis lélekvesztő, rajta a kellemetlen asszonnyal és a néma szolgával a part felé hánykolódik, ami már nem is volt távol a csónakban ülők szemével. Ám a zátonyra szaladt hajó kapitányának és matrózainak igen messzinek tűnt. Az elmélázott tengerészeket a kapitány öblös hangja zökentette ki merengésükből.

- Készülni emberek, készülődni. Fegyvert és katapultot előkészíteni! – kiáltotta szinte vidáman. Régen ki akart már adni ilyen parancsot is. Tudta, hogy előbb utóbb megneszelik szorult helyzetüket a tengeri sakálok, és akkor nem számíthatnak senki másra, csupán magukra és isteneikre. És ahogy parancsára szétfutó legényeit figyelte, amint a katapultot töltötték és igazították, elégedetten mosolyodott el: hadd jöjjenek, ő készen áll. A vihar közepén megfeneklett hajó kapitányát most olyan különös glória övezte esőből és párából, ami csupán a legendák mártírjait övezte, és az arcán szétterülő mosoly tanújelét adta, hogy valóban felkészült, akár az utolsó leheletéig küzdeni fog. Csak az istenek és néhány beavatott tudták, hogy lesz is rá alkalma...

Az esőharmattal ébredő Karantó városa különös látványra lett figyelmes: a messzi korallzátonyokra felfutva egy mély merülésű dzsada bárka akadt fel, és ez nem kis látványosságnak számított ebben a szürke kis part menti kikötővárosban, ami méreteire nézve nem tűnt nagyobbak egy falunál sem, csupán szinte egymásba érő kikötőinek nyüzsgő emberára keltette a forgalmas nagyváros illúzióját. Ebben a kis városban rakodták át ugyanis a nagy tengerjáró hajókról az árut szekerekre, hogy elérhesse a messzi Shadleket, és ott jó pénzért elkelhessen. Így ez a város csupáncsak a vámok behajtásából és a rakodások levezényléséből élt, nem is rosszul, ahhoz képest, hogy milyen olcsón és megbízhatóan dolgoztak. És ez az állandó nyüzsgés a külső szemlélő számára egy hangyabollyá tette hasonlatossá a kikötők mindkét végét, és így a várost is.

Pedig Noka nem szerette a hangyákat, sőt semmi olyasmit, aminek kettőnél több lába, rovarszerű megjelenése volt. Nem egy kellemetlen találkozása volt már a rendesebbnél nagyobb, és jóval agresszívebb ízeltlábúakkal. Nem szívlelte őket és kész. Csupáncsak unta már az állandó semmittevést a csapatuk szállásán, ezért indult úgymond felfedezőútra, hogy legalább mást is lásson a négy falon kívül. Hatalmas természetével széles utat vágott magának a sokszor mellkasáig sem érő rakodómunkások között, akik elismerő bólintással adóztak az óriási természetének és hajókötészerű izmainak.

Észak szülötte volt, a büszke korg nép gyermeke és most... most kegyetlenül unatkozott. Súlyos, kétkezes bárdját a szállásán hagyta, egyrészt társai egyöntetű kérésére, másrészt, mert nem is volt szüksége rá. Tudták, hogy társuk igen feszült, mióta utolsó kalandjuk igencsak balul végződött, miután a feladatot túlteljesítve végül a megbízó testét is a Gályák-tengerének habjai közé dobták.

Már a kezdet kezdetén tudniuk kellett volna, hogy kívül üzletelnek, és nem csak a végén rájönniük, hogy egy gorgiki corga állt a megbízás mögött. Ilyen közel Shadonhoz ki gondolt volna rá, hogy feltűnnek ezek az átkozottak? Meglehet, kissé túlreagálták a dolgot, de az nagyobb bajnak tűnt, hogy így a beígért fizetségtől is elestek, ami nagyon bősztette a hatalmas barbárt. Nem mintha Noka annyira pénzéhes lett volna, nem erről volt szó. Csupáncsak hetek óta nem tölthette meg úgy a bendőjét, ahogyan azt ő meg szerette volna, és társai pontosan tudták, hogy ez az állapot mit okoz a kiszámíthatatlan északínál, ezért sem engedték, hogy vigye a csatabárdját is, amikor sétára indult.

Noka így most szomorúan bandukolt fel alá a kikötő és a mólók között, próbált nem gondolni borzasztó éhségére és lassan éledező vérszomjára. Hiányzott már neki egy igazi tusakodás, de nem ezekkel a gorgiki nyüzgőkkel, hanem valami rendes ellenféllel, aki legalább fele olyan széles, mint ő. Ekkor pillantotta meg ő is a távolban a korallzátonyokra fennakadt hajót, amitől olyan jó kedve lett hirtelen, hogy alig bírta abba hagyni a belőle kibuggyanó hangos nevetést.

Fenenagy jókedvében szinte észre sem vette, hogy valaki a háta mögé került, és egy jókora maflást kevert le neki. A barbár majd az alatt hullámzó tengerbe zuhant, épphogy sikerült hatalmas testét a mólón tartania, és dühösen hátrafordult. A mögötte felcsendülő fuldokló nevetés hallatán azonban hirtelen elszállt a haragja. Előtte a csapatuk egyik tagja állt, akit igencsak megkedvelt, mióta együtt hadakoztak és becsületes, jó harcosnak ismerte a másikat. Bár harcmódora igencsak elűtött a barbárétól, elismerte, hogy a kis fickó nélkül nem egyszer maradt volna alul eddigi élete során. Navayo, a sanda mosolyú déli ezenfelül mindig is képes volt megnevetetni, amit különösen becsült harcostársában.

- Te is láttad a hajót? - kérdezte az óriás, kezével a háta mögött veszteglő hajóra mutatva.
- Hogyne, mindenki róla beszél. Valami puccos kisasszonyt szállíthatott odáig - huncut félmosoly - de aztán csónakkal lavíroztak ideig. Az egyikük van akkora barom, mint te, ahogy láttam...
- Hol láttad ezeket te, ha egyszer ma reggel jöttek? - kérdezte a barbár őszinte érdeklődéssel. Mindig meglepte, hogy milyen gyorsan társa tudomására jutnak az ilyen dolgok, és ami a lényeg, ezek a dolgok számukra mindig pénzt, és így hegynyi ételt jelentenek.
- Onnan hogy ma hajnalban levelet kaptunk ettől az asszonytól, megbízást. - fűzte hozzá Navayo félhangosan.
- Az jó! - rikkantott fel az óriás izgatottan, mikor az elméjében egy gőzölgő vadkan képe jelent meg.
- Ne olyan gyorsan, nem csak minket keresett fel. - az óriás kedve hirtelen lohadt le, és tekintete a másikra szűkült.
- Ez mit jelent? - kérdezte elnyújtott hangon.
- Hogy egy másik csapatot is felkért arra, amire minket, hogy elkísérjük délre.
- Még délebbre? Dehát mi van még ennél is délebb? Van egyáltalán ott még bármi is? - az északit napról napra lepték meg az újabb és újabb valószínűtlen dolgok, amik mind csak azt bizonyították neki, mennyi mindent nem tud még. Ez mindig nagyon idegesítette és feszélyezte, ha ilyesmivel találkozott.
- Ne aggódj, jó lesz neked is. Annyit ehetsz majd, amennyit akarsz, és azt a nőt kapod meg, amelyik csak kell. Ahogy hallom, ez a nő nagyon gazdag, és mint minden ilyen örömmel fizet a magunkfajta szolgálataiért.
- Örömmel. - ízelgette a szót a barbár - Ha így áll hát mi is így állunk a dologhoz, örömmel.
- Ez a beszéd pajtás! - vágott Navayo játékosan társa hatalmas hátára - Ne izgulj, minden a legnagyobb rendben lesz...

LEGENDA ÉS VALÓSÁG

Krónika töredékek a Shadleki Beningus rend belső könyvtárából.

*Fra Anreos hittérítő szerzetes bejegyzése a sha-alioni inktatókönyv „Nomád legendák, hiedelmek” címszó alá.
Tiltott Kötetek Indexére helyezte Initiatus Dalabris shadleki főinkvizítor.*

CXXVI. P.sz. 3689.

...Fent említett személy eretnecség vádjával az Egyházi Bíróság döntése folytán Domvik akaratából máglya általi kínhalálra ítéltetett. Utolsó szavait az én tisztem papírra vetni. Írásomhoz – a Márványtestű látja lelkem – önnön akaratomból egy szót hozzá nem tettem, tollvonást el nem csaltam. Domvik so dia thei!

„A Karvaly fiai valaha erős törzs volt. Legelői hosszan terültek el a Namani-alföld termékeny vidékén, a Salumion bérceitől a Ferrelos ormáig. Nyargalói számosak voltak és senki nem forgatta jobban a szablyát, ülte meg derekasabban a lovat, küldte útjára biztosabb kézzel a nyilakat, mint a Karvaly Négy Törzsének vágtagói. Nevüket, tetteiket rettegtek a környező pusztai törzsek, s ha portyára indultak az Egy szellem gyermekei ellen, lángba borultak a keleti kővárosok.

Egyszer aztán a kelet emberei nagy sereggel törtek a Karvaly fiaira. Hatalmas, lovak vontatta fából ácsolt házakban úsztak föl a nagy folyamon, szavuk idegen volt, ruhájuk csupa vas. Sokuk gyalogosan küzdött, de számosak voltak lovasaik is, csupa vas harcosok nehéz kardokkal, és vastag lándzsákkal.

Sámánjaik – kik az Egy szellemet tisztelték – tüzet, villámot szórtak az égből, szavukra félelem költözött a nyargalók szívébe. A Karvaly Négy Törzse derekasán harcolt, sokat megölt a fémbe öltözött harcosok közül, sok tróféát, hadijelvényt zsákmányolt, de megállítani nem tudta őket. A kelet emberei kőből raktak házakat, amik magasak voltak, lóval bevehetetlenek, a nyíl, a tűz nem fogott rajtuk.

Sámánjaik pedig eljöttek a Karvaly népéhez, és egy másik szellemről, az Egyetlen igaz szellemről beszéltek nekünk.

A Karvalyok ősz bégje tanácskozást hívott össze a nagy folyam gázlójánál, ahol a régvolt népek romjai álltak. Tanácsfa alá gyűlt akkor a négy törzs összes vezére sámánjainkkal, hogy döntsenek a Karvaly fiainak sorsáról. Mert nagy volt ekkora a vész. A vasruhájú emberek legyűrték portyázóinkat, felgyújtották legelőinket, elhajtották gulyáinkat, méneseinket és még mindig csak jöttek és jöttek. Fel a nagy folyamon.

Az ősz bég bölcs volt, hosszú élete tisztánlátással ajándékozta meg. Tudta, hogy régi szövetségeseink el fognak pártolni tőlünk, ha látják, hogy a megroppantunk, és acsarogva várják majd, hogy a vasruhás emberektől szárnyaszegett karvaly helyében ők vadászhassanak a Namani pusztáin.

Az ősz bég pedig elmondta, hogy a vasemberek sámánjai alkut ajánlottak. Térjünk át az Egy szellem hitére, és ne bolygassuk többé a kelet népének kővárosait, cserébe az Egyetlen nekünk ajándékoz minden földet s vizet a nagy folyam mindkét partján. Az ajánlat méltányos volt, méltányosabb, mint a legtöbb sámánháborúban, amelyek végét legtöbbször csak az egyik fél teljes megsemmisülése jelentette. Mert sámánháború dúlt, ebben egyik törzsfő sem kételkedett, s a Karvaly Négy Törzsének vajákosai veszíteni látszottak az Egyetlennel szemben.

A törzsfők szavaztak, de a döntés egyenlő lett, s a hagyományok szerint ilyenkor az öregsámán volt hivatott a kérdést eldönteni. Az ősz bég azonban nem várta meg, míg Namanathar – a sámánok rangidőse – döntésre jut, hanem felállt és egy szál késsel a kezében sámánpárbajra hívta a Karvalyok legöregebbjét. Az kacagva állta a kihívást, hiszen tudvalevő volt, nincs nála hatalmasabb a kelet birodalmától a végtelen vizekig, míg az ősz bégnek talán annyi hatalma lehetett a szellemek felett, mint egy tisztességgel elnyűtt lószőr bekecsnek.

Kiléptek a rituális hús lépés távolságot, majd az öregsámán táncba kezdett. A béget szellemek rohanták meg, és már nekiálltak volna, hogy húsát tépjék, vérét szipolyozzák, ám az aggastyán keze sárgásan felderengett, és a szellemek meghátráltak. Namanathar erre csak felvonta szemöldökét, és újabb táncba kezdett. Ám a rítus ezúttal is hatástalan maradt, mint ahogy az összes ezután következő. Az ártó szellemeket elnyelte a sárgás derengés.

Azzal az ősz bég komótosan odasétált, egyetlen vágással elmetszette az öregsámán torkát, majd így szólt:

„Látta a törzs. Tanu a törzs. A Karvalyokat mostantól az Egyetlen szellem óvja.”

Azzal magasba emelte a bal kezében szorongatott különös talizmánt. Domvik hétosztatú, óvó szimbólumai még mindig sárgásan derengtek...

Az ifjúsámánok sokáig tanakodtak, mitévők legyenek Namanathar halála után. Végül úgy határoztak, totemet emelnek az öregsámán sírja fölé, amit ők maguk ástak, s láttak el óvó jelekkel, hogy illetéktelen többé ne érthesse, majd szétszórták egymást közt annak varázsos holmijait, s a Karvalyok azon nyargalóival, kik megtagadták az Egyetlent, messze vágattak Nyugat felé. Köztük volt az én őseim egyike is, ő regélte el finak e történetét, mi szörül szóra úgy volt, ahogy itten elmondatott. Nagypám meg apámnak, ő meg nekem adta tovább Namanathar regéjét.

És ez az a pont, ahol véget ér a rege és kezdetét veszi a legenda...

Hét volt pedig a száma az öregsámán varázstárgyainak, az a hét mégpediglen emezek voltak: a maszka, a fejék, az amulett, a dob, a bot, az öv és a ruha. Mind mind nagyhatalmú holmi, mind a hét egy-egy ifjúsámán kezébe került, akik szétszéledtek a világfa ágainak irányába. Egyesek rebesgették, hogy közülük néhány itt maradt, hogy népének támaszt és segítséget nyújtson, ha eljő a Visszatérés Ideje. Mert egy Jósolat is született ekkoron, hogy amikor egy kézben leszen ismét mind az a hét, annak az embernek megjelenik Namanathar és ő lesz a Karvaly Négy Törzsének új öregsámánja, aki megmenti népét a hamis szellemektől, s hatalma nagyobb lesz, mint magáé Namanatharé volt egykoron.”

SHAN-ALION

FÖLDRAJZ

A város Shadontól nyugatra, a Salumion és egy északabbra meghúzódó Ferrellos hegyvonulat között elterülő Namani alföldön található. Shadlek felé tartó folyó (Rienon) és az Edorlt Shadonnal összekötő országút találkozásánál fekvő, feltehetőleg godoni eredetű, de majd két évezrede elnéptelenedett városrom helyén telepedtek le azok a nomád törzsek, akik korábban a folyónak ezt a gázlóját használták itatóhelyként.

TÖRTÉNELEM

- Pyarron alapítása előttről nem maradtak fel írásos emlékek
- P.sz. 1000 körül említik először a lar-dori egyetem krónikái, mint a folyó gázlójánál meghúzódó jelentéktelen települést, Dia-Shanat
- P.sz. 1130-40. A vidéken a birodalmuk pusztulása elől menekülő godoniak telepednek meg, a városa lassú fellendülésnek indul
- P.sz. 1100-as évek második fele, a város már ekkoriban is a Shadon és a Pyarroni Államközösség közti egyelőre lagymatag kereskedelemről húzott hasznot.
- P.sz. 1239. Az első nomádjárás idején a várost fosztogató nomádok felperzselik. A lakosság nagy része elpusztul, a túlélők Shadonba, vagy a hegyek közé menekülnek.
- Ettől kezdve jó ideig nem esik feljegyzés a város létéről vagy nemlétéről, ám az 1810-es és 1865-ös második illetve harmadik nomádjárással feltehetőleg végérvényesen elpusztult a hajdani godoni város.
- A P.sz. IV. évezredig a vidék vándor nomád törzsek szállásterülete.
- P.sz. 3300-as évek elején hittérítő Domvik szerzetesek érkeznek a környékre és megkezdik misszionárius munkájukat.
- P.sz. 3357-ben a szerzetesek védelmére az isten Kardja lovagrend egyházi pénzen erősséget épített a folyó gázlójánál, hogy megtörjék a folyó nyugati partján elterülő Naliona-gella (Nomádföld) néven emlegetett vidéken élő nomád törzsek ellenállását
- Az elkövetkező negyed évszázadban egyre inkább alábbhagyó nomád betörések és határvillongások elleni védelmi rendszer első bástyája.
- A hittérítők tevékenysége nyomán több nomád törzs is megtér az Egyetlen hitére, és letelepedve félnomád életet élnek.
- P.sz. 3481-ben egy Egyházi krónika mint a féldomíniumok fontos misszionárius központját, (feltehetőleg csupán félreértésből) a két várost már egy néven, mint Dia Shana-Naliona említi.
- P.sz. 3670-re a város az Edorl és Shadlek közti kereskedelem jelentős csomópontjává nő.
- A Dúlás éveiben a Pyarron segítségére siető, majd később visszavonuló shadoni csapatok fontos állomás- és utánpótláshelye.
- P.sz. 3672-78-ig az előretörő Kráni hordák elől pyarroni menekültáradat érkezik nyugat felől. Egy részük letelepszik, elvegyülve az őshonos shadoni és félnomád népekkel.
- 3678-90 között a város rohamosan fejlődik.

GAZDASÁG

Fontos gazdasági ágazatok: bődíszművesség, lótenyésztés, a hegyekben bányászott vörösréz valamint fehérarany miatt az ötvösség és a folyópartról kitermelhető kiváló minőségű agyagra épülő fazekasság.

KERESKEDELEM

A Manifesztációs Háború kitörésével a dzsad bankházak gondjaira bízott tőke kezd visszaáramolni a Birodalomba. Az amundok színrelépésével dzsad menekültek telepednek meg a városban. Jelenlétük serkentőleg hat a kereskedelemre.

Az egyre jelentősebb gorviki kalózkodás miatt a Gályák tengerén való szállítás egyre bizonytalanabbá válik, a kereskedelem a szárazföldi utakra tolódik át.

Helyben előállított iparcikkeken kívül az Államközösség és a Birodalom közötti kereskedelemről húznak hasznot.

POLITIKA

A város vezetése szinte teljes egészében shadoni őrgrófok és a katonadinasztiák valamint a papság kezében van. A polgárok, iparosok befolyása csekély, de az egyre erősödő kereskedő és kézműves céhek is részt követelnek maguknak a város irányításából. A város bevételéből részesülő nemesi vezetés pedig kénytelen újabb és újabb engedményekkel kedvezni a nagyszámú középosztálynak.

A város vezetője a Régens, amik a mindenkor nemesi tanács választ maguk közül. A papságnak ugyan csak névleges beleszólása van a Régens választásába, mégis rendre az egyház által támogatott jelöltek kerülnek győztesen a hatalmi vetélkedésből.

HADSEREG

A városban a rend fenntartására kirendelt gárdistákon kívül folyamatosan nagy számú katonai helyőrség állomásozik. Ennek derékhadát jórészt shadoni származású zsoldos nehézsúlyosság alkotja, de fontos szerepet töltenek be a helyi nomád lakosság közül toborzott könnyűlovas felderítő- és íjász századok is. Ezen felül (mivel a települést a katonai arisztokrácia tartja a kezében) számolni kell még az egyes nemesi házak magánhadseregével, valamint az Isten Kardja lovagrend lovagjaival is. A városban általánosan több mint ezer katona teljesít éves szolgálatot.

VALLÁS

A lakosság Domvik hitét követi, elsősorban a Második Arc (Hit Védellemezője) és a Hatodik Arc (Eretnekek Ostora) népszerű. A hit legfőbb bástyái természetesen a shadoniak, minden eszközzel óvják az Egyetlen hitét. Mivel a várost nagyrészt megtért nomádok lakják, az Egyház tagjai nagy számban képviselik magukat. Főleg szerzetesek, paplavorok, boszorkányvadászok és inkvizítorok szolgálják a Márványtestút Shan-alionban.

A nomádok nagy része megtért, de a Szellemhit nem tűnt el teljesen. Hiába a hittérítő munka, ma is akad közöttük, aki az ősök hitét követi. Hitük szerint nincsenek istenek, csak gonosz szellemek és démonok, közülük is a leghatalmasabb Zherlig Kán. A világ három részből áll: Földvilág, Szellemvilág, Túlvilág, ezeket a világfa köti össze. A Szellemhitben nincsenek dogmák, az átlagos nomád ennél nem is tud többet.

A pyarroniak nagy része az Egyetlen hitére tért, a többiek házi szentélyekben áldoznak titokban. Elsősorban Dreina, Gilron és Alborne kultusza dívik.

A dzsádok afféle hallgatóságos megegyezést kötöttek a shadoniakkal, névleg Domvik hitére tértek, de mivel ők kezelik a shadoniak pénzét, ezért otthonaikban szabadon imádkozhatják isteneiket. Mivel elsősorban békés kereskedőkről van szó, Dzsah oltárai állnak a házakban, hozzá imádkoznak napjában ötször.

Más istenek követői jól teszik, ha nem hirdetik elkötelezettségüket. Az Egyház vasszigorral sújt le az eltévélődőkre, az idegeneket gyakran megfigyelik, már csak a biztonság kedvéért.

Szót kell még ejteni a Tisztítókról. Domvik ezen titkos szektája a nomádok megtérítésének legnagyobb ellenzője. Nézetük szerint a barbárok bemocskolják a tisztavérű shadoniakat, pusztán létezésükkel. Domvikot csak a shadoniak követhetik, minden más nép alkalmatlan erre. Persze gazdasági érdekeiket is féltik a betelepülők, ezért lépnek fel ellenük. A szekta elszórtan működik Nyugat-Shadonban, itt is van egy helyi szervezetük. Tagságuk csak shadoniból áll, mást nem is vennének be, központjuk Arten con Datida palotája. Időközönként támadást hajtanak végre nomád és pyar érdekeltségek ellen, ritkán gyilkolnak, inkább fel akarják tüzelni őket a shadonai ellen, hátha nyílt harc lesz, hisz akkor törvényesen lehet irtani őket.

A városban a Tisztítók mellett működik egy másik titkos társaság, a Második Arc Testvériség. A szervezetet Pan Thei Girolamus hozta létre Psz. 3500-as években, feladata a „sötét erők” elleni harc volt, ez azóta bővült, gyakorlatilag egyfajta titkosszolgálat lett. Egyházi irányítás alatt áll(a Kortalanok irányítják), de tagjai többségében világiak, akik mindig különleges emberek, akad közöttük kalandozó is. Feladatuk Shadon védelme, a Gonosz irtása, elsősorban Ranagol követőire vadásznak. Mint titkosszolgálat Shadon és Délvidék eseményeire is figyelnek, de Shadonon kívül ritkán tevékenykednek. Helyi központjuk a Márványpalota, a város színháza, vezetőjük Cadrass Del Antara, a színház igazgatója.

TÁRSADALOM

A túlnyomó részben lévő letelepedett félnomád őslakosság alkotja a földművelő és állattenyésztő jobbágyság jelentős hányadát. A hetvenes években bevándorló pyarroniak (amellett, hogy egy részük szintén mezőgazdasággal foglalkozik) nagyobb része teszi ki a kézműveseket és a formálódó városi polgárságot. A nemesség és a katonaság főleg shadoni származású, míg az egyház hatalmát hittérítő Domvik papok képviselik.

A társadalmi összetétel meglehetősen vegyes képet fest. Bár a politikai hatalmat szinte kizárólag a shadoni katonai elit és (kisebb, de nem lebecsülendő befolyással) a papság birtokolja, számuk töredéke csupán a város össznépességének, ami meghaladja a 10.000 főt.

- A pyarroni és letelepedett nomád származású földművelő és állattenyésztő jobbágyság lélekszáma nagyjából hatezer. Ide tartoznak a város közvetlen környezetében tanyákon vagy majorságokon élő parasztok, hegyi favágók és a bányászok is.
- A kézműves réteget alkotó menekült pyarroniak hozzávetőleg ezeröttszáz főt számlálnak, ideszámolva a céhek tagjai mellett tevékenykedő kontárokat, vándorműveseket, inasokat, műhelyegédeket.
- A katonaság (városi gárdisták, katonai helyőrség, magántestőrsek és a lovagi nemesség) száma meghaladja az egyezer főt.
- Az egyház szolgálatában megközelítőleg félezer ember tevékenykedik, beleértve minden egyházzolgát, novíciust, szerzetest, paplavorot, boszorkányvadászt, inkvizítort és felszentelt papot.
- Szintén ötszáz embert számlál a boltosok, árusok, kereskedők és utazók csoportja, ideértve a nem túl számottevő betelepült dzsád lakosságot is.
- A munka nélküli matrózok, dokkmunkások, rakodók és vagyontalan zsellérek, valamint koldusok és nincstelének száma meghaladja a félezer főt.

VÁROSKÉP

A város látképét földrajzi és társadalmi kettéosztottság jellemzi. A várost kettéosztó Rienon folyó folyásiránti bal (keleti) partján húzódik az egykori godoni város romjaira épült shadoniak lakta városrész. Itt található az Isten Kardja lovagrend vára, a Beningus rend kolostora, valamint a nemesi családok palotái, a városrész szívében pedig egy Domvik templom és közkert.

A folyó két partját a gázló mellett (még a godoni időkből hátramaradt) ősi kőpillérekre újonnan épített fahíd köti össze, aminek használatáért természetesen hídadót kell fizetni, de a gázlónál elsőkélyedő folyón lóval is át lehet úsztatni. Ezen kívül apró csónakokkal számtalan révész közlekedik a két part között.

A Predocból Shadlekbe tartó főút Alionon át a hídhoz vezet, majd átérve a túloldalra a városfal és a folyópart mentén délnek kanyarodik, érinti Shan kikötőjét, majd megkerülve a városrészt ismét kelet-délkeltnek fordul, Shadlek felé.

TÖRVÉNYKEZÉS

A város törvényeit a Régens hozza a nemesi tanáccsal egyetértésben, vallási ügyekben a Főinkvizítor az illetékes. A bírói hatalmat a világi és az egyházi bíróság gyakorolja, előbbi nemesekből áll, utóbbi papokból és inkvizítorokból. A világi bíróság elnöke az Isten Kardja Lovagrend mindenkori komturja, az egyházié a mindenkori Főinkvizítor. A törvényes rendet a Városi Gárda tartja fenn, jelenlegi vezetője Arten con Datida.

1. A shadoni negyedbe **nem** shadoni csak meghívóval léphet be, ellenkező esetben kérvényeznie kell a belépési engedélyt, amit a világi bíróság ad meg, ha megadja.
2. Az egész városban kijárási tilalom van éjfélről hajnali ötig, aki megszegi, annak 2 hét elzárás a büntetése.
3. A lopásért kézlevágás, a rablásért vakítás, a gyilkosságért akasztás jár, bárki követi el. Ha mindezt a shadoni negyedben teszi meg, akkor akasztás jár, bármit kövessen el. Shadoninak lehetősége van büntetését pénzen megváltani, kivéve a gyilkosságot, ekkor nincs kibúvó.
4. A várandós nő szent és sérthetetlen, vele szemben minden bűn „jutalma” kerébe törés.
5. Tilos a városban a szerencsejáték (kártya, kocka), aki megszegi, az fél évig élvezi a városi börtön vendégszeretétét.
6. A lovagi tornákat és az ünnepeket kivéve tilos a fogadás, a büntetés vagyoneklobzás és 1 év börtön.
7. Tilos a bordélyházak működése, és mindennemű kurválkodás, a büntetés nyilvános botozás és szégyenbélyeg.
8. Az Egyház tagjain kívül senki sem használhat mágiát, a büntetést az egyházi bíróság szabja ki, akár máglyahalál is lehet.
9. Fegyvert csak nemesember és katona viselhet, polgár és paraszt nem. A kalandozók kivételek, de a shadoni negyedbe ők sem vihetnek fegyvert. Aki a törvényt megszegi, annak levágják a fél fülét. A kalandozók pénzen megválthatják a büntetést.
10. Mivel a város Domvik hitében él, rajta kívül más istent imádni tilos. A törvényszegők felett az egyházi bíróság ítél. Ranagol követéséért minden esetben máglyahalál jár.
11. Tilos mérgekkel, ajzószerekkel, vallási iratokkal kereskedni. Fegyverekkel csak engedély birtokában lehet kereskedni, ezt a világi bíróság adja meg, de szigorúak a feltételek. A törvényszegők büntetése nyilvános botozás és az „áru” elkobzása.
12. Mindennemű titkos társaság, gyülekezés vagy szervezkedés fejvesztés terhe mellett tilos.
13. Tolvaj, gyilkos, vallási bűnös bűntudásért vagyoneklobzás dukál.
14. Az egyház szolgálataira tilos kezet emelni, különben az illető egyházi áttokkal sújtatik.
15. Aki az adót időben nem szolgáltatja be, az megbotoztatik.
16. Részségért három nap elzárás a büntetés.

NYELV

A város hivatalos nyelve ugyan a shadoni és a közös, ám a köznyelvben mindkettőnek egy furcsa keverékét használják. A shadoni nyelv shadleki nyelvjárását beszélik, a közösnek a Predocban és Edorlban használt dialektusa az elterjedt.

A shadoniak az anyanyelvük mellett a közöst beszélik, és egy részük megtanulták a nomádot is. Ez alól csak a nemesség kivétel, akik a nomád nyelvet egyáltalán nem ismerik, és bár legtöbbje érti a közöst, csak anyanyelvén – a tiszta, torzítatlan shadonin – hajlandó megszólalni. Az Egyház beavatottjai a Lingua Dominit is beszélik, de ezt csak egymás között használják.

A pyarroniak az anyanyelvükön kívül többnyire értik a shadonit, és valamennyire a nomádot is, az együttélés következtében elsajátították. Pár pyarroni a dzsadot is megtanulta, de ők nagyon kevesen vannak.

A dzsadok többsége beszéli a közöst, és valamennyire érti a shadonit is. A nomádot szinte egyikük sem beszéli, inkább tolmácsot fogadnak.

A nomádok többsége (hittérítő munka eredményeként) érti és anyanyelvi szinten beszéli a shadonit, ám sok helyen torzítva, az idegen hangzású szavakat saját szájízére formázva. A pyarronit a vezető réteg (törzsfő, nemzetségfők) beszéli, a többiek egy keveset értenek belőle, hisz egymás mellett élnek évtizedek óta.

A karcos, durva mással- és többes hangzókat (mint például g, k, t, r, hk, gh) használó nomád idegenkedik a shadoni lány sh, ll, sz hangjaitól, hajlamos a szavak rövidítésére, egyszerűsítésére, ragok, előtagok elhagyására és jelzők illesztésére. Erősen idegenkedik a Lingua Dominiből átvett szavak (leiosz, mendraiosz, exterminus) használatától.

Megjegyzés: Valószínűleg a városi népesség nagy számát kitevő nomád anyanyelvű lakosságnak róható föl, hogy a számukra idegen hangzású Shana-Naliona név az évszázadok során elkopva, csökevényes formában Shan-alionként maradt fenn (a köznyelv nem ritkán a még rövidebb salion vagy sharion alakokat előszeretettel használja), ám nemesi körökben az efféle nyelvtorzítás barbarizmusnak számít, komoly vétés a főúri etikett szemében. Bizonyos esetekben – főként egyházi körökben – a két városrészt még ma is Dia-Shana és Naliona-gella néven emlegetik. A mindennapi nyelvhasználatban azonban ez szándékos archaizálásnak számít.

ÉTKEZÉSI SZOKÁSOK

A shadoniak főleg húst fogyasztanak, a baromfi és a bárány különösen kedvelt. A shadleki bárányragu a helyi specialitás, tört krumplival, és dzsad fűszerekkel. A shadleki bor(kavios) mellett szívesen fogyasztják a predocit is.

A pyarroniak főleg halat fogyasztanak, a folyóból kifogott ponty, keszeg és csuka mindig kerül az asztalra, de a Predocból hozott tőkehal is kedvelt. A sült hal mellé predocit isznak, de nem vetik meg a gyümölcsöket sem.

A dzsadoknál fontos a dzsahhal, a teaszertartás, és a böjti időszakok betartása. Nem szívesen fogyasztják az itteniek zsíros étkeit, a teát és a gyümölcsöket Ibarából hozzadják. Ételeiket erősen fűszerezik, kedvelik a szélsőségesen édes ízeket.

A nomádok a tenyésztett állatokat eszik, és a gyümölcsökből készített szeszt isszák. A fűszerek használata idegen tőlük, csakúgy, mint a borivás.

ÖLTÖZKÖDÉSI SZOKÁSOK

A shadoniak elsősorban a shadleki divatot követik, a nők körében a világos színek népszerűek, selymet a dzsadtól szerzik be, télen prémet viselnek, ezt Yllinorból hozzák. A rakott szoknya a divat, a felsőruha nem fedi teljesen a kebleket, fejkön hennint hordanak. Ékszer csak elvétve viselnek. A férfiak a sötét színeket kedvelik, a többség hétköznap is hord pánccél. Nyáron elterjedt a harisnyanadrág viselete, melyhez zeke társul, esetleg talárszerű köpeny. Télen vastag prémkabátot kanyarítanak a posztóruhára. Nyáron vékony papucsszerű cipőt viselnek férfiak-nők egyaránt, télen vastag posztócsizma, esetleg bélelt vászoncsizma az elterjedt.

A pyarroniak a selymet részesítik előnyben, a nők vékony selyemruhát hordanak, melyek a keblet elfedik. Szoknyát nem viselnek, a szoknyanadrág az elterjedt a köreikben. Kedvelt színük a fehér, télen selyemkabátot vesznek fel. Fejfedőt ritkán hordanak, szeretik kontyba fogva viselni hajkölteményeiket. Lábukra bőrszandált húznak, télen bőrcsizmát. A férfiak lenge fehér selyeminget hordanak, hozzá kék, esetleg fekete pantallót. Derekukra széles bőrvet csatolnak, ebbe dugják a fegyvert, szerszámot. Lábukra vékony bőrcipőt, esetleg vászoncsizmát húznak. Télen vastag prémkabátot öltenek.

A dzsadtok őrzik saját öltözködési szokásaikat, a férfiak világos theubot és emámét viselnek, általában vékony selyemből, amit a pyarroniaktól szereznek be. A theubot övvel fogják össze, ebbe tűzik fegyvereiket. Bó, vékony selyemnadrágot viselnek, lábukra díszes selyempapucsot húznak. A nők theubja vastagabb, és szinte teljesen eltakarja a testet, arcukat fátyollal fedik el. Főleg a nők szeretik az ékszereket, fülbevalót, gyűrűt.

A nomádok az állatbőrt részesítik előnyben, ennek elkészítéséhez nagyon jól értenek. A férfiak és a nők viselete között kevés az eltérés, a felsőruha kaftánszerű, elöl, vagy oldalt nyílik, egészen térdig ér, szélét fémlemezekkel vonták be. A nadrág feszes, cserzett bőrből készült. Puha szárú bőrcsizmáikat fémszegecsekkel díszítik. Prémes fejfedőjük kúp alakú, fémveretes díszekkel ékített. A nők esetében bőrszíjon két fémkorong lóg le a sapkáról mellközépig. Az öv a ruházat kiemelt darabja, bőrből készül, fémlemezük függenek le róla, a csat is fémből van. Az öv rangjelzés is egyben, kifejezi tulajdonosa hatalmát. Az ékszereket szeretik, a fülbevaló és a karperec különösen kedvelt. Fegyver gyanánt íjat és szablyát hordanak.

SZÓRAKOZÁS

A shadoniak bálokat rendeznek, ez a társasági élet színtere. A lovagi tornákon nem csak magukat tartják edzésben, hanem demonstrálják erejüket is a többi népnek. A nemesi negyedben található közpark szélén áll a város színháza, ahol shadoni és pyar darabokat ad elő, ezek elsősorban drámák és moralitásjátékok.

A pyarroniak jobbára az ünnepeken szórakoznak, dolgoz hétköznapjaikban erre kevés idejük marad, egy kisebb színtársulatuk nekik is van, ami időközönként fellép, néha még a közszínházban is bebocsátást nyernek. Gyakran látogatják a dzsadt fürdőt és a teaházat.

A dzsadtok mindig találhatnak alkalmat a szórakozásra. A város legtöbb szórakozóhelyét ők működtetik, így a teaházat, a fürdőt, a szerájt. A szórakozás tiltott formáit is ők tartják kézben, örömlányt ugyanúgy kapni, mint szikrafüvet. Lehet fogadni kutyaviadalokra, és gladiátorokra, de lehet kártyázni is nagy tétben.

A nomádok körében a szórakozás egyben verseny. Lovaglásban és íjászatban mérik össze tudásukat, olykor még a többi város lakót is szívesen látják. Színházba ritkán járnak, a szeráj és a fürdő nem kedvelt a köreikben. Inni inkább ivóba, kocsmába járnak, mintsem a teaházba.

Közös szórakozásra a nagy vallási ünnepeken és a város alapításának ünnepén kerül sor.

ÜNNEPEK

Az évet a Megtérés Ünnepeivel kezdik, ekkor emlékeznek meg arról, hogy Domvik hitére tértek. A shadoniak vendégül látják a megtértek vezetőit, akik köszönetet mondanak az útmutatásért. Az ünnep halk áhítatosságban telik, a templomokban az Egyetlennek köszönik meg végtelen jóságát. Mivel a shadoni évkezdés tavaszra esik, az ünnepet tavasz elején tartják.

Tavasz közepén kerül sor a Tavaszünnepre, mely 3-5 napig tart. Sokan elzarándokolnak a Hét Intés Völgyébe, és megtisztulva térnek haza. Ilyenkor a természetet köszöntik és megtisztítják testüket a gonosz hajlamoktól. A pyarok és a nomádok ekkor fordulnak egykori isteneikhez, előbbieket Arelhez, utóbbiak az állatszellemekekhez, kérve a jó termést, a természet újjászületését. Ekkor megengedett a dorbézolás, pár napig mindenki ehetséges kedve szerint, persze a shadoniak jóval visszafogottabban. A pyarok álarcosbált rendeznek és feldíszítik a várost, a dzsadtok ekkor áldoznak Dzsahnak, kérve a sikeres évet.

Nyár közepén kerül sor a Máglyaoszlop Szertartásra. Ekkor emlékeznek meg arról, hogy az Egyetlen legyőzte a Márványtestűt, felidézük Domvik teremtésmítoszatát. A papok csendben imádkozzák végig a napot, este a város főterén nyilvánosan elégetik az Ósgonosz bálványát. A nomádok a Szellemhit pusztulását ünneplik, a pyarok a Dúlásban aratott győzelmet.

Minden évszak elején megünneplik az adott évszakot (pl. Tavaszünnepe), az évszakhoz kapcsolódó eseményekre emlékeznek (a shadoniak a Tavaradolai Bullára ősszel). Ezek az ünnepek különböző hosszúságúak, a téli pl. 21 napig tart.

Minden évszak első napja az Egyház Emlékeztetének napja, ekkor szentelik fel az új templomokat, ekkor kerül sor a sikeres kvalitéiát tevők avatására. A halálbüntetések végrehajtása is többnyire ekkorra esik, aki ilyenkor köt házasságot, vagy születik gyermeke, az komoly megbecsülésre számíthat.

A KALAND KEZDETE

A karakterek egy folyami hajózásra használt tutajon érkeznek a Rienon folyón, ami a Ferrelos hegyvonulatiban eredve a Namani-alföldön áttart Shadlek felé, onnan a Shadleki-alföldöt átszelve délnek kanyarodik, hogy végül a Shadoni-öbölbe érkezen. Ez az útvonal szolgál a Edorl és Shadoni közötti szárazföldi kereskedelem útőeréül.

Ez alkalommal azonban nem búzát, bort, vörösrezt vagy élőállatot szállított a Gályák tengerét átszelő bárka. Sokkal értékesebb rakományt rejtett a dzsad testőrök őrizte fedélköz... Aranyat, temérdek lapos, shadoni tantumot menekített az al-Ratta Bankház az Ibarában öntudatra ébredt amund istenség, Amhe-Ramun elől, ám a szállítmány zátonyra futott a Karantó városa melletti szirteken. A bankár leánya, Estelle sietve hajóra szállt Karantóban, hogy hírül vigye apjának a történeteket, s mivel útja nomádok lakta vidéken vezetett keresztül, nem akart semmit Galradza szeszélyére bízni. Testőréül kalandozókat fogadott, és hogy biztonságérzete teljes legyen, nem is egy, hanem két társaságot bérelt föl.

Az alföldre kiérve a Rienon hirtelen kiszélesedik, Shan-alion falai alatt gázlónvá sekélyedik, majd átszelve a várost keletnek fordul, és ismét összeszűkülve hömpölyög tovább. A gázlón évezredekkel ezelőtt, a godoni birodalom fénykorában ötlükű hidat emeltek. Az ősi építmény azóta számtalanszor összeroskadt már az idő terhétől, csak a mágiával átítatott kőtalapzat dacolt egykedvűen a természet erőivel. 2500 éve állta masszívan a Rienon vizének alább nem hagyó ostromát a godoni mágusok hatalmának utolsó mementójaként. Shadon vakbuzgó népe azóta tucatszor is újjáépítette a godoniak hagyatékát, fából ácsolva szerkezetet az ősi kőpillérekre.

A folyó ezen szakasza még az egészen alacsony merülésű hajók számára is csak az esős évszakban hajózható, az olyan teherszállító uszály pedig, amin a karakterek is utaznak, kénytelen átrakodni terhét. Shan-alion két kikötője a godoni híd két oldalán található, az egyik a nyugati, a másik a keleti parton.

Az előtörténet idáig tart, ezt prológusszerűen kell lemesélni, kitérve az út egy-két részletére, nagyvonalakban leírni a másik kalandozó csapatot. Próbáljuk meg szimpatikusra beállítani az NJK-kat, de nem kell őket ráerőltetni a karakterekre. Interakcióra csak ezután kerülhet sor.

Az tutaj horgonyt vet a folyó két partján elterülő városrész közt. A kikötő dokkjaitól csónak válik el, orrában kék-arany zászló hirdeti a vámtiszt közeledtét. Az apró lélekvesztő evezőpadjainál 4-4 egyenruhás katona ül, a hajó orrában vaskos iktatókönyvet szorongató hivatalnokforma alak, mellette reverendát viselő pap.

Felkapaszkodnak a fedélzetre, a hivatalnok ellenőrzi a szállítmány iratait, az utas listát, stb. ezalatt a pap (4. szint 36 mp) az utasokat veszi szemügyre. *Jellemérzékelés* - halál (2 mp/10E), *A Márványtestű lepillant a teremtett világra* (9 mp/20E), ha bármi gyanúsítást érzékel, akkor az illetőt alaposabban is megvizsgálja, kikérdezi *Az Egyetlen kutató szeme* (8 mp/10E) *Érzékelés - hazugság* (20 mp/5E), *Igaz szó* (33 mp/20E). Ha semmi kivetnivalót nem talál, a hivatalnokkal együtt elhagyja a hajót. Ha a karakterek közt van Ranagol hitű, és lebukik, úgy inkvizítorért kiállt és megpróbálja elfogadni, onnan egyházi bíróság és mágiahalál. Hasonló szíves fogadtatásra talál minden gonosz isten híve Tharrtól Orwelláig. A kyr hitűekre csak feddően néz, de az arcukat megjegyzi, a pyarronitákkal nem foglalkozik különösebben.

Tömören, vázlatosan ismerteti a város törvényeit.

Itt lehet megint játszani az NJK-kal, pl. Guiro a maga cinikus, keserű humorával kommentálja az elhangzottakat: *„Minek néz ez minket, Krad lovagnak vagy élőszenten?”*, *„Csak félelmi börtön és egyházi átok? Még megis éri... te, fogadjunk, hogy a csuhás nem tud úszni!”* vagy *„Az italozással nem lesz gond, mindig is abba akartam hagyni. Bosszantó hogy részegen mindig elfelejtem, hogy a lotyóm lakásán vagy az esti kártyapartnerem hátában hagytam a késem...”* stb.

Boszorkányok, boszorkánymesterek jobb, ha meghúzzák magukat. Aki el akarja kerülni Domvik hű szolgájának kutató tekintetét, az rendelkezzen magas mágia ellenállással, vagy vegyen egy hideg fürdőt...

Ha a karakterek nekiesnek a papnak, arról az inkvizíció szinte azonnal értesül, és nem nyugszanak, amíg a JK-k nem kerülnek a Fekete Angyal színe elé. Ha nem csinálnak semmi ostobaságot, akkor a bárkát hamarosan bevontatják a dokkokba és elkezdik kirakodni.

A JK-knak és a másik kalandozó partinak köszönetet mond a dzsad úrnő, aztán hintóba vágódik és elrohog. A karakterek a jutalmukat a dzsad bankház vezetőjének házában vehetik át, s mivel a lány is épp oda tart, akár vele is mehetnek. Abdzsán al-Ratta fejenként 20 arany képében fejezi ki őszinte háláját szolgálatukért.

Az utcákon bóklászva a karaktereket szakadt ruhájú koldus rohanja le egy számos önjelölt jóvendőmondóval és igazlítóval teliszűfolt utcában. Kezében csörgős botot rázva, elrévedve kántálja humbug szövegét, és a JK-knak jósolna pár garasért. A jóslatot érdemes előre megfogalmazni, és később visszacsempészni a játékba, hogy tényleg bekövetkezzen.

Hogy a játék gyorsabban induljon, érdemes késő délutánra időzíteni a megérkezést. A következő KM-i feladat, hogy még az este bajba keverd a játékosokat (kurválkodás, tiltott viadal, kocsmai verekedés, stb.), ha lehet, provokáld ki, hogy mágiát használjanak, vagy öljenek meg valakit (akár véletlenül is). Ha túl visszafogottan viselkednek, és kerülnek a bajt, akkor az NJK parti robbant ki egy tömegverekedést, kezd el kötözködni, stb. lényeg, hogy valamit rájuk lehessen kenni (akár alaptalanul, vagy félreértés miatt is).

Katonai osztag kíséretében egy pap (leiosz), paplovag (leiosz-thaira) vagy inkvizítor (taleiosz) érkezik a helyszínre (akár többen is), és megadásra szólítják fel a rendbontókat. A karakterek előtt két lehetőség áll: vagy megadják magukat a shadoniaknak, vagy elmenekülnek a helyszínről.

A.) A SHADONI OLDAL

Ha JK-k megadták magukat, vagy elfogták őket, felszerelésüket elveszeik, és a hídon át a shadoni városrészben, a Kálvária dombon tornyosuló Isten Kardja lovagrend fellegvárának tömlöcébe vetik őket. Szökésre nincs mód. Pár óra múlva szigorú tekintetű, hajthatatlan Domvik-papok érkeznek, és egyenként kivallatják őket, majd néhány egyenruhás poroszló kíséretében fekete felleghajtós alakok érkeznek, és a JK-kat egy lefüggönyözött batáron a városi színházba (Márványpalota) viszik.

A kocsi megáll egy mellékutcában, a karaktereket pedig a színészbemutató át bevezetik az épületbe, néhány kanyargós folyosón át a játékosokat a gyéren megvilágított színpad közepére vezetik, ahonnan már eltakarították az előadás kellékeit, majd kísérőik eltűnnek a függönyök mögött. Az üres színházterem egyfajta megmagyarázhatatlan szertartásos áhítatot, ugyanakkor baljós, nyomasztó hangulatot áraszt. A nézőtér félhomály honol, a páholyok beugróiban elmélyülnek az árnyékok. A neszek tompa, bántó visszhangot vetnek. Valahol a hátsó sorokban (méterekkel a varázshasználók zónáján kívül) sötétségbe burkolózó alak üldögel, arcára kísérteties árnyakat varázsol a gyér fény.

Ő Cadra Del Antara, a Második Arc Testvériségének shan-alioni vezetője, egyben a színház igazgatója. Valódi kilétét nem fedi föl a karakterek előtt, magas rangú inkvizítorként beszél magáról. Udvariasan, de a felesleges formasságokat mellőzve tárgyilagosan beszél. Nem fecsérli az idejét üres fenyegetőzésekre: pontosan tudja mi történt az este, és csak az ő közbenjárásán múlik, hogy a karakterek az Egyházi Bíróság elé kerülnek-e és máglyán végzik. Ám ő készséggel hajlandó szemet hunyni tetteik felett, ha cserébe egy szolgálatot tesznek Domvik szent ügyének. Ha maradéktalanul elvégzik a rájuk szabott feladatot, úgy bűneik megbocsátást nyernek, és szabadon távozhatnak. Ha nem, hát nem, de nincsenek olyan helyzetben, hogy feltételeket támaszthassanak.

Válasszanak élet és halál között.

Cadras kimért hangon kezd bele a történetbe, mely szerint 300 évvel ezelőtt, mikor a shadoniak megtelepedtek a folyó gázlójánál, egy nomád törzs (a Karvaly fiai) uralták akkoriban a vidéket. Törzsfőjük megvilágosodást nyert Domvik kegyelméből, és vele együtt egész törzse megtagadta az eretnek szellem hitet. A legenda szerint a bég sámánpárbanban győzte le a törzs okvetetlenkedő öregsámánját, tanítványait pedig a néhány hittagadó portyázóval elűzte a törzstől.

Néhányan azonban itt maradtak, hogy életben tartsák a nomádok szellemkultuszát. A bálványimádók közül sokkal végzett az inkvizíció, de mégsem sikerült gyökerestül kiirtaniuk az eretnek hitet, az a Karvalyszellem sámánjainak kései leszármazottjaiban tovább él. Mára közülük csupán hárman maradtak, akik maroknyi elvakult, fanatikus hívűkkel veszélybe sodorják a városlakók lelki üdvét.

Néhány éve az inkvizíció elfogta, kivallatta, majd máglyára küldte a három ifjúsámán egyikét. Tőle tudták meg, hogy a gonosz szolgálai az évszázadok óta halott öregsámán megidézésén fáradoznak. Legendáik szerint eljön egyszer a Visszatérés ideje, amikor az öregsámán szelleme testet ölt és hatalmát arra ruhazza át, aki sírja fölött eljár egy ősi rítust. Ezt a szertartást azonban csak a sámánok vérszerinti utódai végezhetik el, és szükség van hozzá a halott sámán varázsholmiaira: a sámándobra, a sámánbotra, a fejdíszére, a sámánruhára, a maszkjára, az övére és az amulettjére. Aki ennek birtokában van, annak az öregsámán halotti toteménél megjelenik annak szelleme, és ő lesz a kiválasztott, aki felszabadítja népét az Egyetlen rabigája alól...

Ugye nem kell ecsetelni, mennyire érzékenyen érintette az Egyházat a tény, hogy háromszáz év megfeszített hittérítő munkája és több tucat szentéletű szerzetes mártírhalála vesztet kárba, ha a hitetlen nomádok célt érnek. Azóta az inkvizíció mindent elkövetnek, hogy a sámánkultusz maradványait is felszámolják, ám ennek már három éve, és a két ifjúsámánnak még mindig nem akadtak a nyomára.

A JK-k feladata lesz hát, hogy megakadályozzák a szellem megidézését: felkutassák és megszerezzék az öregsámán hét elveszett varázstárgyát, melyből egyet (a dobot, amit a Szt. Albericus kolostorban őriznek - de ezt már nem köti a karakterek orrára) már megkaparintottak a shadoniak, egyet feltehetőleg a nomád törzsfő birtokol, egy másikat pedig a szellemkultusz vezető sámán, aki valahol az északi hegyek között tanyázik, de a többi négyről nincs tudomásuk.

Amennyiben sikeresen teljesítik a feladatot, bűneik megbocsátást nyernek, és szabadon távozhatnak.

Passzust kapnak, ami biztosítja számukra a bejutást a shadoni kerületbe, de Cadras figyelmezteti őket, hogy - saját érdekükben - ne híreszteljék el, hogy az inkvizíció megbízásából cselekednek, feladatukat tartsák teljes titokban, mert ha a nomádok rájönnek, miben mesterkednek, azzal csak a saját dolgukat nehezítik meg. Ne számítsanak azonban a shadoniak segítségére sem, mert közülük is csak kevesen (főleg magas rangú papok és az inkvizítorok) ismerik az öregsámán legendáját. Őt se keressék addig, míg a tárgyakat elő nem kerítették.

Azzal intésére visszatérnek az eddig a függöny mögött várakozó alakok, és elkísérik a karaktereket. Felszerelésük egy részét visszakaphatják, majd kivezetik őket a Márványpalotából.

Bár az inkvizítor védtelennek látszik, (ráadásul Del Antara nem inkvizítor, még csak nem is pap) valójában koránt sem az. A színpad két oldalán található apró termekben (ún. Belépőkben), ahol máskor a sorra kerülő színészek várakoznak, most 5-5 Árnyékjáró (shadoni fejdísz) várakozik ugrásra készen, kezük törkardjuk markolatán, lesve a karakterek minden apró mozdulatát. A páholyok mélyén lapul két számszeríjász is, akik ilyen távolságból sosem vétenek célt. Ha a JK erőszakhoz folyamodnak, veszniük kell. A Második Arc nem ismer könyörületet (ezt érzékké át ők is, mielőtt megfontolatlanul cselekednének).

Természetesen a Második Arc nem bízik meg maradéktalanul JK-ban, ezért attól a pillanattól, hogy elhagyják a színházat, árgus tekintettel figyelik minden lépésüket. Ha netán el akarnák hagyni a várost, úgy számolniuk kell a shadoniak retorzióival. Ők pedig nem fognak sokat habozni, hogy kardélre hányják őket, vagy sem. Az egyetlen kiút, ha előkerítik a tárgyakat, máskülönben - az „inkvizítor” nem tréfált - egytől-egyig máglyán végzik, vagy hogy példát statuáljanak, csak egyikükkel végeznek, a többiek kapnak még egy esélyt, hogy elvégezzék a feladatot.

B.) A NOMÁD OLDAL

Ha a karakterek elmenekülnek, úgy legnagyobb meglepetésükre nomádok sietnek a segítségükre, és elbujtatják őket a shadoniak elől, és a csatorendszeren keresztül szektájuk egyik szent helyére viszik őket, mivel törzsük sámánja kíván velük szót váltani. Ha kell erőszakot is alkalmaznak.

Itt a törzs ifjúsámánja fogadja őket a tanácsfánál (harcosok gyűrűjétől ölelve) és alkut ajánl a JK-knak: segít nekik elrejtőzni a shadoniak elől, cserébe nekik vissza kell szerezniük néhány nagyon fontos holmit, ami számukra szimbolikus és szakrális jelentőséggel bír. Valaha az ő ükapjának tulajdonát képezték, de a hitbuzgó shadoniak elragadták tőlük.

Ezek a tárgyak egy öv, egy maszk, egy fejdísz, egy bot, egy dob és egy amulett. A dobot a shadoniak őrzik a túlparton álló kolostorukban, a fejdísz a nomád törzsfő birtokolja mint trófeát, a maszkot pedig szintén egy shadoni – egy műgyűjtő – bitorolja, aki a napokban készül kiállítani azt, gyűjteménye többi darabjával együtt. Ám a maradék hollétéről nincs tudomása.

Ha a karakterek nem akarnak segíteni neki, azzal fenyegetőzik, hogy kiadja őket az inkvizíciónak, akik valószínűleg máglyára küldenék mindegyiküket. Az ifjúsámán ugyanakkor hajlandó bizonyos mértékű kompromisszumra is. Lehet választani... (Egy szót sem ejt az öregsámán megidézéséről, megpróbálja felhasználni a karaktereket, hogy azok megszerezzék neki a tárgyakat.)

Sajnos a törzs nagy része megtagadta az ősök hagyományait, és Domvik hitére tért, de azért sokan vannak közülük, akik még mindig a szellemeket tisztelik. Ők mindenben a segítségükre lesznek, de az ifjúsámán figyelmezteti őket, hogy - saját érdekükben - ne híreszteljék el, hogy az ő megbízásából cselekednek, feladatukat tartsák teljes titokban, mert ha a shadoniak rájönnek, miben mesterkednek, azzal csak a saját dolgukat nehezítik meg. Őt se keressék addig, míg a tárgyakat elő nem kerítették.

Akárcsak a shadoniak, a nomádok sem bíznak meg maradéktalanul JK-ban, ezért mindegyiküktől egy hajfűrtöt kér zálogul az ifjúsámán. Amennyiben elárulná őt, vagy megpróbálnának megszökni, a szellemek hatalmával könnyedén rájuk talál, és nem csak ő, de az inkvizíció is.

AZ NJK CSAPAT

Akármelyik oldalt válasszák is a karakterek, az NJK parti pont az ellentétes oldalra áll majd, és kiegészülnek még egy taggal. Egy gorkivi boszorkánnyal, akit A.) az inkvizíció fogott el, és megégetésre ítélt, de a Második Arc neki is alkut ajánlott B.) a nomádok fogták el, és hasonló egyezséget kötöttek vele, mint a JK-kal tennék. Az ő céljuk megszerezni minél több tárgyat a karakterek elől. Amelyik tárgyat a karakterek nem találják meg, azt az NJK csapat mindenképp megszerzi, de mindig ott lesznek akkor is, ha a JK-k rábuknának egyre.

Viszont nem feltétlenül avatkoznak közbe, lehet, hogy csak a háttérből figyelik az eseményeket, nyílt harcban is csak a legvégső esetben bocsátkoznak, de akkor is jó előre kiterelve mindent (az íjász leshelyet kerít magának, bérelt kocsi várja őket a sarok mögött, csapdába csalják a karaktereket, vagy akkor támadnak rájuk, ha különválnak, stb.). Ha nem tudják elragadni a tárgyakat a karakterek elől, hát hagyják, hogy minél többet összeszedjenek, majd később próbálják meg ezeket megszerezni tőlük.

Természetesen, ha a JK-k elfogják őket, akkor megszerezhetik az általuk összegyűjtött holmikat, de fontos, hogy a játék végére legalább egy tárgy legyen/maradjon náluk! Ha pedig egy mód van rá, maradjanak életben a játék végéig, és csak a totemnél kerüljön sor a végső összecsapásra.

AZ AMULETT

Az amulett ott ficeg Navayo nyakában. Felettébb ügyes, aki onnan megszerzi...

A FEJDÍSZ

A fejdísz a nomádok törzsfője őrzi, mint ükapja győzelmi trófeáját a Karvalyok öregsámánja felett. Megválni (önszántából) egyáltalán nem akar tőle.

A RUHA

A ruhát a nomád kultuszt továbbörökítő ifjúsámán viseli. Tábor a várostól északra húzódó hegység egy rejtett szurdokában van, és ükapja örökétől sem szeretne megválni, sőt! Ő is a varázstárgyakat keresteti...

A BOT

Az öregsámán botját nem más birtokolja, mint a koldus jövendőmondó, akivel már korábban is találkoztak a karakterek. Tőle erőszakkal is elég könnyen megszerezhető, más kérdés, hogy kevesen gondolnának rá. Ha a nomádok között tudakozódnak a többi sámán kilétéről, akkor egy-két elejtett megjegyzés alapján elindulhatnak.

A MASZK

A maszk egy dzsád műkereskedőhöz került, aki a napokban kíván egy estély keretében kiállítást ritka gyűjteményéből. Ha a JK shadoni oldalon állnak, testőri feladatra kéri fel őket, mert előfordulhat, hogy a hittagadó nomádok esetleg megpróbálják szabotálni az estélyt (az NJK csapat ott is lesz, és megpróbálja elragadni a maszkot). Ha a karaktereket a nomádok bérelték föl, akkor értelemszerűen az ellen parti lesz a testőr, és nekik kell bejutniuk.

AZ ÖV

Az öv a dzsád bankár házában van, a teaszoba falán sorjázó kacatok közt. Ide csak úgy juthatnak be, ha az öreg dzsád szimpatikusnak találja őket. Ez esetben ő maga invitálja meg a karaktereket egy teára. Az övet erőszakkal elragadni nagyon nehéz, tekintettel a dzsád testőreire, valamint ne feledjük, milyen magas pozíciót tölt be a városban. Meggyilkolása egyenlő a JK-k halálos ítéletével. Éjszaka ugyan be lehet törni a házába, és el lehet lopni, de ez jóval körülményesebb és a nyílt erőszak használata itt is kerülendő. Legegyszerűbb megoldás, ha valahogy észrevétlenül ellopják, vagy egyszerűen megveszik tőle.

A dzsád (a JK látható vagyoni helyzetétől függően) 250 arany magasságában kezdi az alkudozást, de akár száz aranyig is le lehet tornászni az árat (bár tekintve, hogy egy dzsád bankárról van szó, ez azért felettebb valószínűtlen), ez alá azonban semmiképp sem megy. Szóval, ha a JK meg akarják vásárolni, mélyen a zsebükbe kell nyúlniuk, mert a testőrködésért kapott jutalom nem elég (ne legyen elég...). Ha van elég félretett pénzük, akkor szerencsájuk volt, de ha nincs, hát meg kell válniuk egy-két személyes holmijuktól is (a dzsád nem csak pénzt, értékes holmikat is szívesen elfogad ellenértékül). Fontos, hogy nem ugyanúgy áll hozzá egy gazdagabb és egy szegényebb csapathoz, de minden körülmények között a lehető legtöbb pénzt akarja kicsikarni az üzletből.

DOB

A dob tűnhet a legnehezebb feladatnak, hiszen azt a shadoni oldalon álló Szt. Albericus kolostorban őrzik. Valójában azonban nem is olyan nehéz megszerezni magát a dobot, csupán az a kemény feladat, míg a kolostorig észrevétlenül eljutnak. Ha odabent aztán vérengzeni kezdenek, hát magukra vessenek. A kolostor tőszomszédságában álló Isten Kardja lovagrend fellegréből ugyanis percek alatt több száz katona, pap és paplovag érkezik a helyszínre. Mivel a Kálvária domb fontos zarándokhely, a talán legkézenfekvőbb megoldás, ha Beningus-rendi szerzetesnek álcázzák magukat.

A TOTEM

Ha már megvan az összes tárgy (amit nem találtak meg, arról értesülhetnek, hogy mások szerezték meg előlük), már csak az öregsámán totemjét kell megtalálniuk. Ez egy papi Útmutatás (ET 168.o) varázslattal könnyen megoldható (még akkor is, ha JK-k között esetleg nincs pap, hiszen a városban találni épp elég Domvik.papot) esetleg bárd karakter Élő történelem varázslattal (ET 148.o). De Navayo, a sámánkultusz vezetője és a koldus-sámán is tisztában vannak a pontos helyével, tőlük, ha nem is könnyen, de megtudható, hogy az öregsámánt a folyó alatt meghúzódó katakombákban helyezték végső nyugalomra. Ide azonban csak két bejárat vezet, egy a kikötőbe ömlő csatornarendszerből, a másik egy elfeledett járat, ami a shadoni közparkban nyílik.

Itt kerül sor a végső összecsapásra a két kalandozó csapat között. Megjegyzendő, egyáltalán nem biztos, hogy ebből a JK kerülnek ki győztesen! Ha ez idáig nagyon szarul játszottak, lehet ez a büntetésük, de vigyázzunk, hogy ha ezt nem érdemlik a győzelmet, akkor még véletlenül se hagyjuk elvérezni őket egy lépéssel a cél előtt, mert akkor minden játékos rossz szájízzel kel majd föl az asztaltól. Ugyanakkor legyünk kemények, ne adjuk oda könnyen a győzelmet. Persze az is megeshet, hogy egyáltalán nem kerül sor harcra, hanem szerepjátékkal megoldódik a dolog. Ez természetesen semmit nem vesz el a megoldás értékéből.

Ha a karakterek gondoltak ilyenre, akár segítséget is kérhetnek a shadonikatól vagy a nomádoktól, de ebben az esetben persze az NJK parti is hoz magával erősítést.

Persze előfordulhat, hogy a játék vége felé a karakterek fordítanak egyet a köpenyükön, mondjuk a nomádok bérelték fel őket, mégis az inkvizíciónak adják át a tárgyakat, stb.

Akár így, akár úgy, de az öregsámán szellemét nem sikerül megidézni.

- VÉGE -

HELYSZÍNEK

AZ ALIONI KIKÖTŐ

Az északi parton lévő kikötő, mely elsősorban a nomádok felségterülete abból a szempontból, hogy az itt dolgozó munkások legnagyobb része a pyar-nomád közösségekből kerül ki, és ez rányomja a bélyegét a kikötő arculatára is. A helyi shadoni kikötői őrség ütőképes ugyan (tucatnyi tapasztalt talpas és számszeríjász), de nem nélkülözheti a papság támogatását sem a rutinellenőrzések során. Ezért az első, akikkel a csapat találkozik az egy, a kikötői őrséghez rendelt domvikiánus pap lesz és a kísérete.

Ez a harcedzett alakulat, bár vasszigorral sújt le a nyílt rendbontókra, azonban „csak” arra elég, hogy a shadoni érdekű hajók utasait, illetve rakományát megvéddesse az alkalmi támadóktól. A teljes kikötőben naponta megforduló több száz embert és a környező utcákat nem tudják mind ellenőrizni.

Így működhet - ha nem is nyíltan, de köztudottan - tucatnyi lebujszó, örömtanya és kocsmas, ami napszaktól függően italt mér egészen az esti kijárási tilalomig, utána már csak szobát és telt nyújt a betévedő idegeneknek. Rossz nyelvek és közszájon forgó pletykák szerint a kikötő elhagyott, vagy üresen álló raktáraiban és egyes rossz hírű bérházak alagsorában esténként kutyaviadalokat rendeznek, nemegyszer pedig a matrózok tartanak egymás közt ökölpárbajokat.

Az idegeneket, utazókat gyakran érik atrocitások a kikötő átláthatatlan nyüzsgésében könnyedén megbúvó tolvajok, vagy a félhomályos sikátorokban tengődő számos koldus miatt. Sőt, néhány bugris jövendőmondó az őrség határozott fellépése ellenére is gyakran riogatja az embereket mindenféle vajakossággal.

Mólókról nem igazán beszélhetünk, hiszen ez a rész nem alkalmas nagyobb hajók fogadására. Az uszályokat a kövezett partvonalon sorjázó kötélbakokhoz erősítik éjszakára, és úgy is hagyják, míg sikerül igásállatra szert tenniük. A partvonala egyenes és igen változatos látványt nyújt a toldott-foldott tutajok, csónakok, halászsajkák rengetege.

A kikötőben ezeken kívül a kikötői őrség parancsnokságának erődítményszerű, kőalapú épülete áll, a híresztelésekkel ellentétben kinzóterem és börtönszint nélkül. Vámtisztek és hivatalnokok intézik itt a különféle adminisztratív teendőket, mint a hajónyilvántartást, vagy a rakomány után fizetett adó. A kikötő környékén matrózszállások és durván ácsolt raktárak jelentik az átmenetet a sátor-tenger és a folyó között, ahol halászok és a munkából megtért, illetve arra váró alkalmi dokkmunkások, hordárok tengetik napjaikat.

A CSATORNARENDSZER

Ez a godoni időkből visszamaradt szennyvízcsatorna rendszer Alion oldala alatt húzódó része. Sok járata ma sem tudni milyen mélyre visz le, nagyrészüket beomlott már, vannak járatok, melyeket alkarnyi reves vasrácsok zárnak el, mások falra festett, karcolt rajzolatok, állati totemek riasztják el a botor betévedőket. Még a nomád kultisták is (akik gyakran bujkálnak itt a razzizáló shadoniak elől, és egy régi csatornajárat fölé húzott sátorból erre terelik a kalandozókat) csak a jól ismert útvonalakon mernek közlekedni.

A járatok egyébiránt több ezer évesek, de egy máig működő, félig építészeti, félig mágikus módszer alkalmazása miatt egyáltalán nem áraszt döglétes, csatornabűzt. A falak, hengersizűen borulnak az itt haladók fölé, a plafont századéves penész borítja, a padlón lépten-nyomon törmelékbe, és állati maradványokba botlik az ember. Mocskot csak a kikötői városrész „bérháza” alatti járatokban találni, de ott borzasztó mennyiségűt, kiterjedt tócsákban éktenekedik emberi ürülék. A mocskok rögtön itt folyik bele a folyóba több áteresztőn is.

Ha a csapat tagjai mégis barangolni kezdenének, könnyen eltévedhetnek, és egy rég elfeledett járat mélyen akár a sötétség lakóival is összehozhatja őket a balsors (pl. I. Blogh Bestiárium 116. o.). A folyó alatt egyetlen járat vezet át (ez térképészettel könnyen megtalálható), ám ez évszázadokkal ezelőtt beomlott és ellepte a víz.

A SHANI KIKÖTŐ

A Shan oldali, teljes egészében a shadoniak fennhatósága alatt álló kikötő, mint északi „testvére” ellentétéként jellemezhető legjobban. A munkások mind shadoni származásúak, jobbágymentalitású, hallgató domvikiánusok, akik zokszó nélkül pakolják a sokszor embert próbáló rakományt a Predoc felől érkező hajókból a raktárházakba, és az induló hajókba az alion-i árukat. A rendezett kikötőben 7 móló teszi lehetővé a mélyebb merülésű shadleki bárkák kikötését, mely mólók masszív kőre épültek és megfelelően magasan, hogy ne önthesse el a víz áradás idején, mint az alion-i oldalt, ami igen sokszor megesis esőzés idején.

A kikötő csapszékei igen kultúráltak, ám italt itt is csak shadoni engedéllyel, vagy shadoni ajánlóval adnak a betérőknek, szállást is hasonló kondíciók mellett. A raktárházak a kikötő déli részén sorjáznak, míg a kiegészítő épületek (ívök, fogadók, éttermek) az északi felén. A kikötői őrség itt nem jelentős hatalmú. A városból érkező őrszolgák elvégzik a munkájuk nagy részét s a lakosság együttműködése sem ad okot sűrűbb beavatkozásra. Az újoncokat általában ide helyezik első szolgálati idejükre, mert aránylag békés, nyugodt környék és ezt a városi őrség vezetői is tudják.

A HAJÓ

A „hajó”, amellyel a játékosok elérik végül Shan-alion városát, tulajdonképpen széles, vastag fákból összerakott tutaj, amelyeket a folyónak ezen a szakaszán szokás használni. Ez az alkalmatosság képes nagyobb mennyiségű és súlyú áru szállítására a hegyekből a pusztákon kanyargó folyó nyugodt, mégis sebes hullámain.

Irányítására is elég mindössze 4-5 markos legény, akik az emberhosszú rudakat kezelik a tutajok szélein, hogy elkerüljék a nagyobb, élesebb sziklákat a vízben, és hogy a gyorsabb folyami részeken lassítsák a tutaj haladását.

Általában azonban a tutajokon 7 ember szolgál egy kapitány (abból a komisz, folyami patkány fajtából) alatt, hogy éjjel-nappal lehessen valaki a rudak szárazabb végénél.

Magán a tutajon, a szabadtetős raktéren túl, egy közös fedelű kajüt is van, ahol az esetleges utasok hálhatnak, igaz nem a legkényelmesebb módon, illetve a kapitány, akinek úgysem akad túl sok dolga.

A kapitány, becsületes nevén Berog Ahmar, egy szebb napokat látott 50 körüli, féllábú matróz, akinek egy krákenel való találkozás elvette a kedvét a sósvízi kalandoktól, és azóta csak olyan vízbe hajlandó hajózni, amelynek látni az alját (egyébként valóban kezd már az öreg kissé hidrofóbbá válni). A legényei kedvelik őt, jó munkaadó. Nagy tapasztalata miatt fel is néznek rá talán, de ami a fő, mindig akad fuvarja a kikötői kapcsolata révén, és ez kiemeli őt a többi édesvízi tutajos közül.

A TITKOS SZIKLAKERT

A nomádok ezt a város alatti különös félig természetes, félig mesterséges képződményt jelölték ki áldozóhelynek, ahol zavartalanul gyakorolhatják múltjuk szokásait. A mára már feledésbe merült rendeltetésű csarnok (egy kiapadt hóforrás) közepén áll a kiszáradt tanácsfa a gyökerei közé szorított sziklára kiterítve pedig a nagy ős egy kegytárgya, Namanathar ruhája. A félhomályos csarnokot csak gyéren világítja meg a fáklyák lángja, és az állandó nyirkosság is kellemetlen lehet a fenti kavalkádból ide érkező csapat tagjainak. A nomád kultisták valamivel rutinosabbak: szürke és vörös kámzsákat húznak a hideg és az ellen, hogy a karakterek felismerhessék őket később.

A teremből egy út vezet ki, amin bejöttek, vissza a csatornába. Bár cselesen elhelyezett kürtök vezetnek ki a szabadba innen, ezek az idők során történt beomlások miatt mára már csak a levegőt áramoltatják, fényt nem tudnak szolgáltatni az elfeledett fürdőháznak.

A TE'EMER HÁZ ÉS A KIÁLLÍTÁS

A ház alapvetően egyszerű konstrukció, nincsenek évszázados múltra visszatekintő alapjai, így egy barátságos shadoni kőház benyomását kelti. A kertjében egy most nem működő szökőkúttal és különböző formákra nyírt sövényvel várja az ide érkező látogatókat. A felhajtóról vörös-lilás szőnyeg vezet a bejárathoz, ahol a készséges inasok eligazítják a vendégeket a nagycsarnok felé. A nevezetes esemény egyetlen hibádzó pontja a gazda és a ház népe, akik a Tisztítók szektájának helyi képviselői, akik minden nem shadoni egyén iránt kitérítetett figyelemmel viselkednek, egy percre sem tángítanak mellőle, nem vesztik szem elől, de persze csak udvariasan. Ez annyiban tűnhet fel, hogy alig végzett az italával mire egy ezüst tálcsás ifjú máris ott terem és nyájas mosollyal kérdi, kíván-e még bármi mást, dacára hogy a teremben egyes pökhendi uraságok már percek óta várják a rendelt shadleki gyomorkeserűjüket.

A földszintről, ahol a tálaló, a konyha, a nagycsarnok és a kiállítás nagyobb mőtárgyai (kitömött goblin sámán) foglalnak helyet, két lépcső vezet az emeletre. Az egyik a cselédjárat, a másik a vendégek részére fenntartott útvonal, amin keresztül megközelíthetik a kiállítás legmeghökkenőbb részét: egy sárkánybarlanggá átalakított labirintust, melyben mérges gázokat lövellnek a falak (a cselédjáratokból rájuk engedett pára) és ősi, kihalt lények üvöltésétől visszhangzik minden (ugyancsak a titkos alagútból megszólaltatott különlegesen képzett rézkürtök). A kalandozók szerencséjére vagy szerencsétlenségére ez a rész csak a közös vacsora után tekinthető majd meg 4-5 fős csapatokban (ennyivel tudnak egyszerre a titkos alagútban közlekedő cselédek foglalkozni).

A maszk maga egyébként az Elátkozott Vidék mintájára elsötétített teremben lett kiállítva, egy árnyékjáró maszkjaként, (aki ismeri a fajtájukat, tudja, hogy nekik nincs is olyan, de a shadoniak csak elmondások alapján dolgoztak) így egy jól képzett tolvaj minden gond nélkül megkapharinthatja anélkül, hogy a háziaknak hiányozna.

Az NJK csapat tagjai a különböző módokon helyezkednek el. A barbárt a kertben, a kapuhoz állítják, (szorítja a frakkyszerű, piperkóc ruha, ezért 1-es MGT-je lesz, amíg meg nem szabadul tőle) hogy segédkezzen a meghívók ellenőrzésénél. A gladiátor a nagy csarnokban köröz, egy kyr hőst ábrázoló szobor körül, aminek a lábaihoz helyezett korhű fegyverek közé a gladiátor fegyvereit is elrejtették, hogyha szüksége van rá, kevesebb, mint 10 szegmens alatt használhassa is. Az erigowi íjász a padlástérben foglalt állást, (három üveg barátságos butélia mellé) ahonnan a ház kertjét és a környező utcákat is beláthatja. Az ifjúságán és a boszorkány mint vendégek vesznek részt az estén, így tökéletesen elvegyülhetnek.

A KÖZKERT

Shan szívében, Domvik temploma előtt elterülő hatalmas kiterjedésű parkot cirádás kovácsoltvas kerítés zárja le, négy oldalán egy-egy sugárút halad el, mindegyik felé magas, boltíves kapu nyílik. A kapukat összekötő kavicsos felszört sétányok mentén rég halott városatyák és Domvik hét arcának márványba vésett szobrai állnak. Az út két oldalát bokrokkal ültették be, melyek közül megannyi kanyargós ösvény vezet eldugott zugokban álló árnyas ligetekhez. A gonddal ápolat virágágások és évszázados fák között fehér ima- és pihenőpavilonok, padok, szökőkutak, mohával benőtt godoni épületek romjai húzódnak meg. Románcok és párbajok néma tanúi.

A közkert közepén áttetsző, sekélyvizű tavat alakítottak ki. Napos délutánokon sok shadoni nemes is a csónakázást választja időtöltésül. A park rendben tartásáért egy idős kertész felelős, aki egy rozoga viskóban lakik a tó partján.

A kert reggel tízkor nyitja meg kapuit, és egészen sötétedésig várja a látogatókat. A belépés díjtalan a shadoni származásúak számára. Napközben kocsikázgató nemes hölgyeket, sétálgató, csónakázó vagy ligetekben meghúzódó párocskákat találhat itt az ember. Itt még a városi őrség is inkább sisak nélkül járőrözik.

A sámán sírjához vezető godoni kőkút a nádas mélyén van berácsozva.

A KAZAMATÁK

Valaha godoni csatorna, később a törzsi sámán titkos barlangja, majd kriptája lett, ahová még a korai shadoni telepések is temetkeztek. Az első pár terem az ő temetkezési helyük, kőből kifaragva. Egy, a semmi fölött átívelő csarnok után (ami alatt egy mélységi vízesés zuhan a mélybe, ez adja az egész hely robajszerű háttérzaját) már néhol megfakult törzsi szimbólumokra lehet lelni, és egy beomlott nyílás megtisztítása után feltárul maga a sír is, övezve a totemből áradó varázserővel és a falakat díszítő törzsi emlékezettel. Ezen is túlhaladva egy három részből álló godoni temetkezési részhez érhetnek a kalandozók, ahol a város védelmében egykor elsőként elesett testvérek domborműves sírszarkofágjai pihennek, remélhetőleg sokáig.

Túl súlyosak, hogy halandó erővel kinyithassa akárcsak az egyiket is (szerencsére), ám a középső testvér sírján egy apró gyöngyöt vehetnek észre (észlelés). Ez nem gyöngy, hanem a sírbolt falában ütött apró résen beáramló napfény egy foltja. Ha a falat kibontják, a shadoni kikötő egy elhanyagolt, godoni alapú részében lyukadhatnak, és szinte észrevétlenül vegyülhetnek el a tömegben, illetve zsákmányolhatnak hajót. Ide még a kikötői őrség sem ér el elég gyorsan, hogy megakadályozhassa őket benne.

A NOMÁD TÖRZSFŐ HÁZA

A nomádok, bár évszázadok óta az Egyetlen hitére tértek, bizonyos szokásaikból nem voltak hajlandók engedni, a hittérítő papok pedig – az új hitre térés érdekében – ezeket a tradíciókat egybemosták a különböző shadoni szokásokkal, hogy megkönnyítsék a nomádok asszimilációját. Így maradt fenn a hagyomány, hogy a karvaj törzsének szimbolikus vezetője továbbra is az ősz bég leszármazottai közül kerülnek ki. Bár valós hatalma tulajdonképpen nincs, a nomádok mégis tisztelettel adóznak Namanathar legyőzőjének utódai előtt, és minden esetben adnak a szavára. A törzsfő pedig – bár maga is hithű domvikánus – kötelességének érezte, hogy népéből ne vesszenek ki teljesen az ősi tradíciók.

Így nomád törzsfő otthona tulajdonképpen még ma is az a vezérsátor, amelyben még atyai nagyapja is élt. Így ebben a hihetetlen nagyságú sátorerődben az emberek együtt laknak az állatokkal, (ez alatt nem disznókat vagy tehenet kell érteni) amelyek ellátják őket élelemmel (tej, sajt), de ez nem zárja ki, hogy az aktuális törzsfő elfogadja a törzse hozzá lojális tagjaitól kapott ajándékokat, melyeket csakugyan ebben a sátorban őriz és raktároz. A „dicsőségfal” a tulajdonképpeni lakórésze a vezérnek, szerte-széjjel bőrök és vánkások, a falakon régi idők mementói (köztük a régóta keresett sámánfejdísz) melyek között csatabárd éppúgy akad, mint ezüstös nyereg. Zavaró lehet, hogy e tárgyak egyike-másika enyhe mágiát sugároz és ez kizárja, hogy így kiszúrhassák a fejdíszet. Csak ha a vezért ezen dicső időkről faggatják és elég illendően is bánnak vele, említi meg nagyatyja hőstettét és hívja fel a figyelmet a kopottnak tűnő régi tróféára, amit nem ad oda könnyen.

A nagy sátor négy elkülönülő részből áll. Az elsőben az állatok és a szolgák szállnak meg, a másodikban a törzsfő testőrségének és azok asszonyainak szállása (ez a tiszt egyébiránt igen nagy megbecsülésnek örvend a törzsbeliek között), a harmadik egy átjáró rész, ahol nagyobb törzsgyűléseket is szokás tartani, illetve közös étkezéseket, és végül a törzsfő szállása, ami a már felsorolt dolgokon kívül a törzsfő aktuális asszonyainak szállása is egyben (hetente változó két hölgy).

A BÖRTÖN

A nomádok által csak „farkasverem”-ként aposztrofált komor épület, mely minden imájukban szerepel, mint a hely, ahová a legkevésbé vágnak. Ám okuk is van rettegni e falakat a helyieknek, mert általában csak oda szól az onnan érkező meghívás, és ezt kimondva-kimondatlanul tudja mindenki a városban.

Ám hogy mi is áll az épület ilyen mértékű rettegettsége mögött, az ad okot a félelemre. Az inkvizíció által hozott mesterhóhérok és kímesterek kísérleteznek a foglyokon újabb és újabb nyelvoldó eljárásokkal, amelyek végeztével (ha ugyan túléli valaki) inkább önmaguk vetnek véget az életüknek, minthogy szeretteik így láthassák őket.

Maga az épület egy tömör sziklából faragott kötömb az alioni kikötővel szemközti oldalon, (csak hogy tudják, hogy hol a helyük) melynek ablakaiból a nap minden órájában gyertyaláng ég jelezve a létesítmény zavartalan működését. Az épület három emeletes a földfelszín felett és legalább 6 a föld felszíne alatt. A shadoniak belakták a feltárt és kipurgált ógodoni romokat is, ahol rendíthetetlenül folyik az eljárás éjjel és nappal.

Igazság szerint erről az istentelen helyről nem lehet kijutni önerőből, de ha a karakterek ide is jutnának, az inkvizíció venné át ügyüket és akkor már úgyis mindegy.

MÁRVÁNYPALOTA

A város színháza a shadoni negyed keleti felében áll, a Szt. Menor téren. A téren áll a szent szobra, aki a Dúlásban lelte halálát, alakja köré rengeteg legendát szöttek, ebből hármat színmű formájában is feldolgoztak.

A színház fehérmárványból készült, kétszintes épület lapos tetővel. Homlokzata enyhe ívben kidomborodik a bejárati részen, két hatalmas duplaszárnyú, fehérre festett, kazettás faajtó nyílik rajta, ezüst kilincsgombbal. A falak simák, akár a Márványtestű bőre, csupán az ablakok, és az ereszcsonna töri meg a felületet. Az emeleti részen magas, keskeny ablakok nyílnak a bejárat felett, alatta a márványfalba faragva az alábbi idézet:

„Emberi arcunk víg lesz, ha kacagnak előtte, s könnyet látva, zokog maga is.”

A bejárat mellett, a földszinten is ablakok nyílnak, az egyik a ruhataré, a másik a büfé ablaka. Az épületet körbejárva további ablakokat látni, az öltözőkön csupán kis, magasított ablakokat, a szkéné falán pedig egyáltalán nincs nyílászáró. A színház hátsó oldalán nyílik a művészbejáró, a városfal felé eső részen van, ezért elég eldugott, és a fal le is árnyékolja. A tető lapos, bevágások díszítik, ezek az esővizet vezetik el, ezért enyhén lejtenek az eresz felé.

Előtér - Jó 20 m széles terem, a két kapun belépve ide jut az ember. A falak fehérre vannak meszelve, irodalmi hősök (a lovag, a pap, a nemesasszony, a szegény parasztfiú) szobrai díszítik. A plafonról egy vasláncan kristálycsillár lóg le, gyertyái az egész termet bevilágítják. Jobbra és balra boltív vezet át a büfébe és a ruhatárba. A bejáratnál szemben két bíbor szőnyeggel fedett lépcsősor vezet az emeletre, korlátjuk a Salumion erdeiből származó kőrisfából van faragva és barna páccal bekenve. A lépcsők között és mellett 3 ajtó vezet a nézőtérre, mindenben megegyeznek a bejárati ajtókkal, de rájuk van írva, hogy „jobb”, „közép”, „bal”.

Ruhatár - Kb. 10*10 m-es terem, a jobboldali boltív vezet ide. A vastag bársonyszőnyeggel fedett helyiségben egy barna fapult áll, ahol a kabátokat, sálakat, felleghajtókat lehet letenni, innen a ruhatáros a terem felét elfoglaló „fogaserdőbe” helyezi. Cserébe egy számozott, réz biléta jár.

Büfé - A bejáratnál balra található, kb. akkora, mint a ruhatár. A terem márványlapokkal van fedve, a falakat tájképek díszítik, a fényt egy ezüstözött csillár adja. Féltucat faragott fenyőasztal és a hozzájuk illő székek biztosítják a kényelmet. A bárpult a terem végében áll, két pultot szolgálja ki a betérő vendégeket. A szendvicsek és az italok persze drágábbak, mint egy fogadóban.

Nézőtér - 20*20 m-es terem, a Márványpalota legnagyobb helyisége. A falakat vörös kárpit borítja, fáklyatartók tucatjai sorakoznak körben. A székek 10 sorban helyezkednek el, 200 ülőhely van. A színpadra két falépcső vezet, még szőnyeg sem fedi őket. A tetőt freskók díszítik, melyek a régmúlt dicső háborúit örökítik meg. A terem bal oldalán ajtó nyílik a raktárfolyosóra.

Színpad - Magasított fa emelvény, előtérben a zenekari árok. Itt foglalnak helyet a zenészek, akik a muzsikát szolgáltatják. A színpadra két ajtó vezet be, a színészek itt lépnek be és távoznak el. A szkénétől a díszlet választja el, melyet kahrei csörlőkkel és csigákkal működtetnek.

Szkéné (Hátsószínpad) - Innen vezérlik a díszletet, innen nyílik a zenekari árok, és innen megy a helyére a sűgő is. Az aktuális előadáshoz már előre előkészítik a díszletet, melyet itt tárolnak. A 24 díszletmunkást a díszletmester irányítja.

Varakozó - Más néven belépő. Két kisebb terem a színpad két oldalán, itt varakoznak a sorra kerülő színészek, beszélgetnek, gyakorolják a szöveget.

Raktárak - A kisebbik raktárban jelmezek, parókák, színpadi eszközök (pl. tányérok, fegyverek) található. A nagyobbik raktárban a díszletet tárolják, mindkét raktár kulcsa a díszletmesternél van, aki szintén a Második Arc tagja. A nagyobbik raktár előtt egy nagy folyosó van, innen lehet a nézőtérre és az emeletre jutni, itt viszik át a díszletet a szkénébe.

Öltözők - 6 izlésesen berendezett szoba, mindegyikben három színész készülhet. Tükrös budoárok foglalják el a szobák nagy részét, a falakon fáklyák világítanak.

Öltözőfolyosó - Hosszú, széles folyosó a művészbejárótól a büféig. A falakon fáklyák világítanak, a padlót hímezett dzsad szőnyeg borítja.

Fodrász - Kisebb helyiség a művészbejáró mellett, itt dolgozik a fodrász és a sminkes. Egyszerre négy művésznek van hely. Négy tükrös asztal és szekrények alkotják a berendezést, ezek fésűket, hajfestéket, tégléket rejtenek.

Emelet - A nézőtér felőli oldalon a páholyok található, ezeket az előtéri lépcsőkön feljutva lehet elérni. A fülkét vastag bársonyfüggöny díszíti a nézőtér felé eső oldalon, az emeleti folyosó felé ajtó nyílik. Az emelet többi részét irodák foglalják el, pl. az igazgató irodája. A páholyok és az irodák között nincs átjárás.

Titkosajtók és folyosók - Az épületben sok a titkos járat és ajtó, ezt csak a Második Arc tagjai tudják, hisz nekik van rá szükségük. A színház pincéje titkos járatokon keresztül összeköttetésben van a csatornával. Titkos járatok az emeleten is vannak, az irodák és a páholyok között.

A Második Arc Testvérisége - A színház a szervezet központja, vezetője a színház igazgatója, Cadrass Del Antara. A tagok a díszletraktárban szoktak gyülekezni, itt van elég hely, és jól el lehet bújni.

ABDZSAN AL-RATTA HÁZA

A ház a kikötőtől nem messze, a város északnyugati részén áll. Környezetében gazdagabb pyarok háza áll, az utca rendezett, tiszta. A bankár háza közismert a környéken, némi kérdezősködés után könnyen megtalálni. Stílusa erősen elüt a többi házétól, kicsit ki is lóg a pyar sorházak közül.

A bankár rezidenciája szorosan illeszkedik a sorba, ezért nem lehet körbejárni, csupán bejárati oldala nyílik az utcafrontra. Fehér mészkő alkotja az épület nagy részét, az ablakok alacsonyak és keskenyek, fájuk kékre van festve, és sivatagi állatok stilizált képe van belefárgva. Az utcáról szürke márványlépcső vezet a bejáratig.

Előtér: Egy duplaszárnyú kapun belépve az előtérbe jutni. Körben szőttesek a falon, hímzett szőnyeg a padlón. A fogasok byzonszarvból lettek kifárgva, a lábbeliket egy pálmalevélből font tartóra kell helyezni. A bejárat két oldalán rácszott ablakokon árad be a fény. A helyiségből két irányba, baloldalt egy szőttes mögött meghúzódó, alacsony szemöldökfájú ajtón át a testőrök szállására, illetve szemközt, egy széles, masszív ajtón át a folyosóra lehet továbbmenni.

Testőrök szállása: Egy nagyobb terem a bejáratától balra, 6 testőr lakik itt. Két rácsos ablak nyílik az utcára, belül 6 ágy szinte az egész szobát kitölti. Az előtér felé és a folyosóra is nyílik ajtó.

Folyosó: Hosszú, keskeny helyiség, két végében szűk ablaknyílásokkal. A falakon fáklyák világítanak, a padlót itt is szőnyeg borítja. A fal egyhangúságát ibarai tájképek törik meg.

Könyvtárszoba: A folyosóról nyíló helyiség, csak ez az egy bejárata van. Az ablakait szintén vasrács fedi, az ajtót bonyolult zárszerkezet (zárnítás -25%). A szoba közepén faragott faasztal 3 székkal, oldalt könyvszekrény öleli körbe a szobát. Elsősorban szépirodalmi művek sorakoznak a polcokon, de találni példányt a Geofrámiából és Doldzsah Könyvéből is. A terem elég világos, a levegő azonban áporodott, poros pergamenek és súlyos kötetek nehéz szaga üli meg.

Szolgák szállása: A ház jobboldali része a személyzet felségterülete. A falak ennek megfelelően csupaszak, dísztelenek. A folyosó L alakban kanyarodik tovább, a személyzet ezen közlekedik. 2 szoba hálóként szolgál, egy a fürdő. A konyhában mindenkire főznek, a raktárban főleg élelmiszert tárolnak.

Átrium: Belső udvar keresztgerendás boltozattal és egy medencével. A mennyezetet tartó 10 oszlop inkább csak esztétikai célokat szolgál. A főfolyosóról ajtó, kétoldalt szőttessel fedett ajtónyílás vezet ide, a padlót szürke márványlapok fedik, de nincs rajtuk szőnyeg. A medence a terem síkjánál fél méterrel mélyebben van, lépcsőn lehet lejutni a két-két oszlop között. A forró víz a medence falain sötétlő lyukakból tör elő, a ház előkelő tagjai itt fürdenek, bizonyos ünnepeken szertartásos fürdés helyszíne. A falak tükörsimák, csak fáklyatartók vannak rajta. Magasan a hátsó falon három széles, ólomüveg ablakon áramlik be a fény. A terem illatos, langyos gőzpárában úszik. A négy sarokban kovácsoltvas parázstartókon, és a medencét közrefogó márványtömbökön füstölők, mécsesek, illatos olajok égnek. A falak mentén márvány pihenő padok sorakoznak.

Feleségek szobái: Abdzsannak három felesége van, mind külön szobával rendelkezik. A szobák egyformák, mind gazdagon, fényűzően berendezve: egy baldachinos ágy, ruhásszekrény és egy budoár van bennük. A padlót szőnyeg fedi.

Dolgozószoba: Abdzsan itt intézi üzleti ügyeit, a csapatot is itt fogadja. A szoba közepén egy El Quasarmából származó faragott lábú, tekintélyes tölgyfa asztal áll, előtte kettő, mögötte egyetlen kényelmes, támlás karosszék. Az asztalon olvasólámpás, iktatókönyvek, iratok, kalamáris és pennák sorjáznak példás rendben. Oldalt üveges almárium áll, ebben italt és fontos iratokat tárol a bankár. A széf a bankár széke alatt található, csupán a szőnyeget kell felhajtani, kinyitni már nehezebb (zárnítás -40%). Ebben vannak a legfontosabb iratok, pl. a shadoniakkal kötött szerződése, stb. Az íróasztal mögött szőttes rejti a teaszoba bejáratát.

Teaszoba: Étkező és társalgó egyben. A szoba közepén láb nélküli asztal, körülötte vastag selyemborítású, színes ülőpárnák. Ide csak mezítláb lehet belépni, és csak a földön lehet ülni. A falakon festmények és füstölők függenek.

A ház mágikus védelme: Mivel Shadonban az Egyház tagjain kívül senki sem használhat mágiát, ez okozott némi gondot a bankárnak. A Második Arcsal való jó kapcsolata miatt annyit sikerült elérnie, hogy házát levédtek térmágia ellen 5 E-ig, elemi mágia ellen 15 E-ig.

Az öregszámán öve: Tulajdonképpen egy széles bőrvö, melyen csörgők, csontok, fémlapok függenek. Mágiát nem sugároz, mivel nem mágikus. Első ránézésre egy tolvaj derékszíja is lehetne a sok ráaggatott kacat miatt, de jobban megfigyelve látszanak rajta a törzsi motívumok.

Abdzsan al-Ratta: Abadanai bankárdinasztia tagja, a Manifesztáció elől menekült el, mivel családja kezeli Shadon külhonban befektetett vagyonát, értelemeszerű volt, hogy Shadonba menekül. Látszólag a város engedelmes polgára, de rendelkezik pár előjoggal, pl. továbbra is tisztelheti Dzsahot, titkos szerencsejátékok szervezhet büntetlenül. Három felesége Fatime, Aldara, Dzsamina, fia Abjul még Abadanában intézi a család ügyeit.

50 körüli, kissé elhízott, kreol bőrű, rövid, fekete hajú férfi. Fehér theubot és sárga drágaköves turbánt visel, bal fülében fülbevaló. Nyakát vastag aranylánc húzza, kezein vagyont érő gyűrűk. Igazi pókerarc, érzelmeit titkolja, megtanulta, hogy csak így lehet sikeres az üzleti életben. A szavak embere, fegyvert nem forgat, az erőszakot nem állhatja. Mindig a gyenge pontot igyekszik megtalálni, hogy kihasználhassa a másikat. A nőket tiszteli, a fontos ügyektől távol tartja őket. Imádja az ékszer és a ritka műkincseket, ért is hozzájuk. Elméjét 50 E-s statikus pajzsok óvják, melyeket nem lehet lebontani. Harcba nem keveredik, testőrei megvédik.

SZT. ALBERICUS KOLOSTOR

A kolostor a shadoni negyedben, a Kálvária-dombon áll, a Szt. Albericus téren. A mártír szerzetes szobra mögött egy széles út vezet a kolostorhoz.

A kolostor falai előtt jobbra karámkok találhatók, balra a kocsiszín. Mind fából épült, csak egy ajtaja van. Az állatok gondozása a szerzetesek feladata, a novíciusok is besegítenek néha. A kocsiszínben egy díszes hintó, két társzekér, és egy bricska áll. Hátszló nincs, mind igavonó.

A kolostor fala jó méter vastag, 5 méter magas, és tökéletesen sima. Égetett téglából épült, alapjában még látszódnak az előző kolostor gránitfalainak maradványai.

A falon egyetlen bejárat nyílik: a boltíves, duplaszárnyú kapu erős tölgyfából készült, fém vasalással. A kapu fölött félkörívben domborművek, melyek Domvik arcait ábrázolják (Septameron). Csak belülről nyitható, kívülről nem is látszik a zár.

Kapusszoba - A bejáratnál balra a kapusszoba található. 2*2 m-es téglapépület egy ajtóval és egy ablakkal. Az ablak a kapura néz, a berendezés egy szék és egy asztal. A kapusszolgálatot csak szerzetes láthatja el, öten vannak kijelölve erre a posztra, ők váltják egymást.

Konyhák - Két földszintes téglapépület a bejáratnál balra és a kapusszoba mellett. Mindkettőben egy laikus testvér főz három-három segítővel a kolostor összes lakójára.

Malom - A délnyugati fal mellett áll, fából készült zsúpfedeles ház. Egyetlen hatalmas helyiségből áll, melynek közepén az őrlőkerekek helyezkednek el, amiket mágia hajt. Három laikus testvér dolgozik itt, egyikük szakképzett molnár. Az őrlőt gabonát a pékhez viszik, vagy a magtárba.

Szabó - 5*4 m-es faház sátoztetővel, ajtaján egy méretes ollóval. Két helyiségből áll, az egyikben a szabó lakik, a másikban dolgozik. Arelon laikus testvér feladata a ruhák és a textíliák(pl. terítő) karbantartása.

Pék - Közvetlenül a szabóság mellett található 5*3 m-es faház. Egyetlen helyiségből áll, melynek nagy részét egy búbos kemence foglalja el. Tarnin laikus testvér munkáját két segéd segíti.

Prés - A malom mellett, a szabóság mögött álló faház. Két helyiségből áll, az egyikben a prés áll, a másik egy raktár, tele van hordókkal. 3 laikus testvér dolgozik itt.

Raktár - A pék háza mögött található, földszintes, lapos tetős kőépület. Egyetlen hatalmas helyiség egy masszív tölgyfaajtóval megerősítve, melyen vaskos lakat függ. Ablakait rács fedi, kulcsa az alamizsnás testvérnél van. Berendezése igen szegényes, csupán fa polcok találhatók benne, a szerszámok a falnak támasztva pihennek, a jobb sarokban hordók sorakoznak. A polcokon csupok, agyagedények, egy-két üveg, és több rőf vászon sorakozik. Fegyver nincs.

Magtár - Egy 5*6 m-es faház, magasított padlással. Két emelet magas, de felső szintjét a padlás foglalja el, amely egy légtérben van a földszinttel. A duplaszárnyú kapu egy nagy raktérbe vezet, ahol liszteszákok és gyümölcsösrekeszek sorakoznak. A padláson széna van elterítve, a hideg tetőtérben hús van felakasztva, erősen besózva. Ablak csak a tetőtérben nyílik, biztosítva a szellőzést.

Baromfiudvar - A kolostor délkeleti felében féltucat kas áll egy szögessdróttal elkerített részen. Kb. 40 baromfi kapirgál itt.

Kert - A baromfiudvar mellett található a kolostor konyhakertje. Egy 5*5 m-es területen hagyma és virágos növények termesztése folyik, közülük nem egy gyógyhatású.

Kertész - Kis faház a kert szomszédságában, amelyben a kertész, Doranan laikus testvér lakik. A ház csupán hálólhelyiség, és a szerszámok is itt pihennek.

Temető - Egy félméteres kőfallal elkerített rész, a kert szomszédságában. Bejárata egy faragott boltív, melyet egy imarészlet díszít Lingua Dominiul. A temetőben az elhunyt kolostorlakók fekszenek, idegent nem temetnek ide. A sírkertet a szerzetesek gondozzák, a kertész be sem léphet.

Ispotály és novíciuslak - Két, egybeépített emeletes téglaház, melyet egy kápolna köt össze. A novíciusok lakhelye szerény külsejű épület, szűk ablakokkal, vastag cseréptetővel. Belsejében cellák sorakoznak, amelyekben csak fekhelyek vannak, mindenféle pompa hiányzik. Egy ajtón be lehet jutni a kápolnába.

A **kápolna** egy hosszú, keskeny terem, végén apszissal, melyet rózsauveg borít. Belül egy hasáboltáron kívül Domvik Hét Arca látható szoborformában, a falakon. A tetőt keresztboltozat tartja, alapját négy oszlop adja, melyek a terem közepén és oltár felé eső részén helyezkednek el. Ülőhelyként fapadok szolgálnak, egy kis ajtó vezet az ispotályba.

Az ispotály egy egyszerűen berendezett kőépület, az elfekvő mellett egy kis konyha is van benne. 30 ágy adja a berendezés nagy részét, 2 szerzetes és 2 novícius állandóan itt tartózkodik.

Felcsere háza - Merdonius laikus testvér a kolostor felcsere, általában az ispotályban tartózkodik. Háza egy kis faház, mely alvólhelyként szolgál.

Az apát szállása - Egyszerű kőház, egy dolgozó- és egy hálósobával. Ablakai kicsik és rácsozottak, teteje cseréppel fedett. Berendezése szolid, de nem szegényes, az apát csak este van itt.

Iskola - 4*6 m-es, földszintes téglapépület, sátoztetővel. Belsejében kis udvar(átrium) található, innen nyílnak a tantermek. Itt folyik a novíciusok képzése, minden teremben a Tanító stilizált alakja található.

Vendégház - Emeletes, cseréptetős kőház, széles, nagy ablakkal. A kolostor „legvilágibb” épülete, kényelmes szobákkal, fürdővel, árnyékszékekkel. 10 vendég fogadására alkalmas, az egyházi vendégeket is itt szállásolják el. Vendégség esetén egy szerzetes gondoskodik a kényelemről.

Szt. Albericus templom - A kolostor legnagyobb és legimpozánsabb épülete. Kőből épült, két harangtorony is tartozik hozzá, mindkettőt mártír szerzetesről nevezték el. Egyetlen hajóból áll, végén széles apszis, itt áll a hasáboltár. A kápolna felőli főbejárat egy duplaszárnyú kapu, a nagy ünnepeket leszámítva zárva van. Az oldalbejárat a kerengő felől nyílik, itt mindig be lehet jutni. A hosszú oszlopsor íves keresztboltozatokat tart, a falakat helyi legendákat megörökítő freskók borítják. Az oszlopokat imaszövegek díszítik, természetesen az Egyetlen nyelvén. A Septameron az oltár körül helyezkedik el, embermagas szobrok alakjában. Az ablakokat rózsauveg fedi, jó 3 m magasan nyílnak. A padsorok kétoldalt helyezkednek el, a kolostor teljes személyzete elfér itt. A belső tér tágas, a belmagasság 5 méter. A tornyokba oldalajtón lehet bejutni, mindkettőben sekrestye és harang található.

Dormitórium - A szerzetesek szállásai, két emeletes kőépület szűk ablakkal, cseréptetővel. Teljesen dísztelen épületek, belül cellák sorakoznak, akárcsak a novíciusok esetében. Mindkét épületből ajtó vezet a refektóriumba.

Refektórium - A kolostor étkezője, 150 ember befogadására alkalmas. Földszintes kőépület, három bejárattal, az egyik a kerengőre nyílik, a másik kettő a dormitóriumba. Az étkezőasztalok 3 sorban futnak végig a termen, a déli oldalon, egy emelvényen az apát asztala áll. A fehérre meszelt falon nomád vallási eszközök hirdetik az Egyetlen győzelmét, köztük az öregsámán dobja is.

Kerengő - Nagyobb udvarféle, a dormitórium és a refektórium felé eső oldalát árkádsor alkotja, így esőben is körbe lehet járni. Közepén shadleki akácfa törnek az ég felé, puha pázsit borítja földjét. A csendes elmélkedés színhelye, ezért fapadok állnak a fák között.

A kolostor lakói

- 50 szerzetes, vezetőjük Venidus apát
- 20 novícius
- 30 laikus testvér és egyházszo

Szerzetesek

50-70 év közötti, kopasz, kissé görnyedt tartású férfiak. Szürke szerzetesi csuhát viselnek, harcban nem ellenfeleik a JK-knak, de rendelkeznek 19 Ψ ponttal, amiből az összes pyarroni diszciplínát MF-on használják, továbbá az alábbiakat a Slan Útból: levitáció, aranyharang, tetszhalál, testsúlyváltoztatás, statikus pajzs, és az alábbiakat a kyr metódusból: transz, láthatatlanság észlelése, asztrál szem, mentál szem.

VENIDUS APÁT „venidusz”

6.szintű Benignus szerzetes, Rend, Domvik

60-as éveik közepén járó, szúrós tekintetű, vékony férfi. Szürke csuhát visel, kopasz, de ez nála már természetes állapot. Hacsak nem nappal törnek be a kolostorba, nem találkoznak vele, mert alszik. Diszciplínák: mint a szerzeteseknél, ezen felül auraérezékelés, jelentéktelenség, észlelhetetlenség és belső idő

Erő	9	Fp	70	Démonológia	MF	Éneklés/zenélés	AF
Gyorsaság	8	Ép	4	Lingua Domini	MF	Étikett	AF
Ügyesség	8			Méregsemlegesítés	MF		
Állóképesség	10	ψp	37	Emberismeret	MF		
Egészség	7	AME	45	Vallásismeret	MF	Shadoni	5.
Szépség	8	MME	45	Legendaismeret	AF	Gorviki	3.
Intelligencia	16			Történelemismeret	AF	Közös	5.
Akaraterő	18	Mp	40			Nomád	4.
Asztrál	18			Hosszúbot	MF		
Érzékelés	12	SFÉ	-	Lefegyverzés	MF		

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	1	5	25	105	-
Hosszú bot	1	14	45	131	1k10/2

MELLÉKSZEREPLŐK

Abdzsan al-Ratta testőrei

8. szintű hadzsik, Rend, Dzsah

6 erős testalkatú, nagydarab dzsád férfi. Szürkés-kék theubot és fehér turbánt viselnek. Arcuk kőmerev, igazi profik, sok veszélyes helyzetben megmentették gazdájukat. Páncélt sosem öltenek, fegyvereiket csupaszon viselik, lássa mindenki a széles pengéket. Összeszokottan mozognak, igyekeznek egymást fedezni és a lehető legkisebb veszteséggel megúszni egy összecsapást.

Erő	15	Fp	76	Ökölharc	12 MF	Sivatagjárás	- MF
Gyorsaság	17	Ép	14	Kétkézesharc	25 MF	Harci láz	- AF
Ügyesség	15			Kínokozás	20 MF	Lovaglás	- AF
Állóképesség	18	ψp	28	Handzsár	27 MF	Futás	- AF
Egészség	18	AME	40	Jatagán	- AF	Hadvezetés (gyalogság)	5 AF
Szépség	12	MME	40	Dárda	- AF	Hadrend (shadoni páros)	3 AF
Intelligencia	13						
Akaraterő	14	Mp	-	Pszi	10 AF	Dzsád	- 5.
Asztrál	13					Közös	- 4.
Érzékelés	16	SFÉ	-	Esés	9 47%	Shadoni	3 3.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	2	36	84	110	+2
Handzsár MF	2	47	108	135	1k6+4
Támadó taktika	4	47	108	135	1k6+4
Védekező taktika	2	47	108	150	1k6+4
Ismétlő csel	2	47	132	135	1k6+4
Ököl MF	2	46	88	111	1k6

Városi Gárda

6.szintű harcosok (shadoni birodalmi zsoldos), Rend, Domvik

Erő	16	Fp	14	Pajzshasználat	MF	Hosszú kard**	MF
Gyorsaság	15	Ép	65	Nehézvértviselet	MF	Hárító fegyver**	AF
Ügyesség	15			Shadleki buzogány*	MF	Hadvezetés**	AF
Állóképesség	17	ψp	-	Ökölharc	AF		
Egészség	17	AME	45*	Belharc	AF	Shadoni	5.
Szépség	12	MME	45*	Hadrend	MF	Közös	3.
Intelligencia	13					Nomád	3.
Akaraterő	14	Mp	-	Futás	AF		
Asztrál	14						
Érzékelés	14	SFÉ	4	(mellvért)			

* pszi pajzsait a papok építették

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	2	31	72	103	-
Shadleki buzogány*	2	44	95	127 (152)	
Közepes pajzs*	1	-	-	+35	1k6+3
Hosszú kard**	2	42	98	147	
Alkarvédő	-	-	-	+18	1k10

* csak közkatona ** csak tiszt

NEM JÁTÉKOS KARAKTEREK

GUIRO D'ERMONT „*guiró di ermont*”

5. szintű erigowi íjász, ember, Élet - Káosz, pyarroni

Egy erigowi mondás úgy tartja: „*Ha békés öregkorra vágysz, másodszülöttedből papot, vagy hivatalnokot nevelj!*”

Aramand D'Ermont – a gazdag erigowi nemesi család feje – bölcs ember lévén meg is szívelte a tanácsot, második gyermekét Krad lovagnak, harmadik fiát törvényszéki írnoknak adta.

Hogy az ötvenes éveit taposó családfő lassan kihunyó férfiasságának utolsó fellángolása-e a negyedik kései gyermek, vagy egy Izabell úrnőt megkörményező merészlelkű ifjú széptevő aggatott szarvakat őszülő fejére, arról még a jól értesült udvari körökben is megoszlanak a vélemények.

Minden esetre Guiro úgy hiányzott a D'Ermont családnak, mint ágyastól a vérbaj. Megfogadásának pillanatától (jobban mondva csak pár hónappal későbbtől, mikor már a családfő számára is egyértelművé váltak a gyermekáldás jelei), pletykák és családi veszekedések forrása volt. Apja szemében ő volt a család szégyenfoltja: (vélt? valós? talán még most is viselt?) szarvainak arcátlan tanújele, de anyja számára sem jelentett többet egy kétes és egyre kínosabb fajt affér nem kívánt mementója.

Aramand, feleségével folytatott hosszas civakodás és rövid lelki tusa után (amelyben a sértett erv önértet elsöprő diadalt aratott a naivan pislákoló atyai szeretet felett) elhatározta, amint Guiro betölti 14. életévét, kiadja az útját és végleg elküldi a háztól. Ezzel Izabell és Aramand - akár Toron és a Szövetség - gyerekügyben ideiglenes fegyverszünetet kötött, ami mindkét fél részéről nagyjából fel-fellobbanó határvillongások közötti viszonylag békés acsarkodást jelentette. Férj és feleség lassan eltávolodott egymástól, szeretők és kitartott ágyasok közt keresve feledést lassan kihülő házasságuk gyászos emlékei előtt.

Guiro – a család „fekete báránya” – így megtűrt gyermekként, három bátyja árnyékában nevelkedett. A három idősebb testvér valahogy úgy voltak vele, mint toron marakodó hatalmasai a kényszerűségből együtt töltött évszázadok alatt. Bár egymást sem állhatták, mégis mindig volt valaki, akit még egymásnál is jobban rühellnek, és ez kovácsolja őket egységbe. Gyűlöletük tárgya pedig a még gyermek Guiro lett.

Mikor legidősebb bátyja először nevezte undok kis fattyúnak, apjától büntetésül még kiadós verést és fejmosást, majd feddő nézést, később már ennyit se kapott, s végül a név rajtamaradt. Mikor Erhard, a másodszülött nagykorúvá válása napján felvételt nyert Krad egyházába, mintegy tréfából meg is kérdezte apját, nem fogadhatná-e Guirot apródjául, hogy „*legalább valami hasznát is vegyék*”. Aramand atyai érzelmeit remekül jellemzi, hogy három napig töprengett az ötleten, mielőtt elvetette. Csupán anyja ágált olykor (meghitt anyai pillanataiban, amik azonban felettébb ritkán jelentkeztek) a férfiak kiállhatatlan viselkedés ellen, ami azonban rendszerint újabb családi perpatvarba torkollott, ezért óvakodott nyíltan is kimutatni azokat.

Mikor aztán elérkezett Guiro életében a tizenegyedik nyári napforduló, apja mégsem tette ki a szűrét azonnal. Rosszindulatú pletykák szerint Aramandnak agarászás közben támadt a kósza gondolata, hogyha a nemes vadászkopó sem löki ki vackáról satnya kölykét, mért épp ő alacsonyodjon le lucskos falusi robardoarok szintjére?! Nem! Senkise mondja Aramand D'Ermontra, hogy ne lenne nagylelkű! Ilyen, és ehhez hasonlatos gondolatok kavarghattak a fejében, amikor elhatározta, Guiróból katonát nevel. A Hercegi Vörös Lovagrend neve persze fel sem merült a lehetőségek között, a Szabad Lovasokat is túlzásnak, a Talpasokat meg túlon túl póriának, egy D'Ermont számára lealacsonyítóknak találta, így esett hát választása a jó hírű Sigranomói Íjászezredre.

A fiú számára szűkös évjáradékot vásároltak, majd még aznap kiadták az útját.

Guiro fékezhetetlen, zabolátlan, dacos kölyök volt. Makacs, akár egy dwoon, és szabadságszerető mint a vándorsólyom, ami elpusztul ha idomítani próbálják. A kötelező öt esztendő kényszerrel bár, de derekasan leszolgált az ezrednél. Dévaj kicsapongásai azért nem egy botrányos ügybe keverték az addig makulátlan D'Ermont nevet. Valószínűleg nem volt az írott történelemben olyan renitens katona, aki szolgálatából több időt töltött volna zárkában mint Guiro, s a kalodától és nyilvános botozástól is csupán nemesi származása védte meg. A kötelező öt év után kényszerből újabb hármat kellett szolgálnia, hogy megválthassa felszerelését, mivel könnyelmű életvitele miatt nemhogy csengő aranyai, inkább tengernyi adóssága maradt a szolgálat lejártával.

Ekkoriban szokott rá a kedélyes, unaloműző kártyázgatás helyett a nagypénzes zsuugázásra. Volt olyan hónap, hogy készhez kapott zsoldját egyetlen éjszaka alatt eljátszotta, utána pedig hetekig csak vízen és korpakenyéren tengődött, de amint ismét pénzhez jutott, a Vörös Hold felbukkanó félkaréja már a szerencsebarlangok asztalai közt találta. Szenvedélye lassan úgy elhatalmasodott rajta, hogy már hetekkel előre eljátszotta következő havi pénzét.

Egy reggelen azonban, senki (talán még ő maga) sem tudja mért, talán kalandvágyból talán kiábrándultságból, de mikor kézhez kapta zsoldját, a felhalmozott számlák kiegyenlítését a kedves rokonságra bízva maga mögött hagyta Erigowot, majd pár héttel később a Szövetséget is.

Hosszas kóborlásai végén a szerencsevadászok és köztörvényes gazemberek Quiron melléki gyülekezőhelyén, Ifinben kötött ki. A szerencse ismét elszegődött mellőle, a léha Guironak nem kellett egy esztendő, hogy teljesen elzúllva, végül már kétes hírű aszisz arénák porondján lyukas dukatókért szórakoztassa a szájtáti közönséget a Toroni szokásokat majmoló cinkelt viadalokon. Hogy enyhítse nyomorát italhoz, feslett nőkhöz majd végső kétségbeesésében mákonyárusok bódítószereihez fordult.

Nagyon jól tudta, hogy nem telik bele még egy év, és ha addigra a szikrafű el nem viszi, hát feltehetőleg törrel a hátában fogja végezni valamelyik koszos sikátorban. Ő, tudta ezt Guiro nagyon is jól, és hogy legalább az illúzióját megteremtse annak, hogy tett is valamit sorsa jobbra fordításáért, az egyetlen általa ismert módszert választotta a mocsokból való felemelkedéshez: nagyban fogadott, és feltett mindent egy lapra. Mivel a Láncharátokkal kötött alku szerint a „minden” a 25 aszisz dénárt fialó évjáradék eladásán kívül az életét is magában foglalta, ezért ha netán mégis nyerne, hát nyugot akart szakítani.

Áldozati mécesst gyújtott Antoh templomába, aztán csukott szemmel, találmra választott a viadalok közül. Mint utólag kiderült, kilenc az egyhez fogadott, egy olyan viadalon, amiéről biztosan tudta, a Kobrák jó előre megbundáztak. Persze az ő fogadása ellenében... Guiro már előre leszámolt az életével, hamvaiba halt reményei közt, magába zuhanva, fásultan ülte végig a viadalt. Csak percekkel a küzdelem végétével fogta föl: az ő gladiátora nyert...

Megjelenés: Középmagas, vékony de izmos testalkatú. Arca férfias, sármos, de elég ápolatlan, gyakran négy-öt napos szürkés-kék borosta keretezi, arcán koravén, erőszakos ráncok gyűlnek gúnyos félmosolyra álló a szája szegletében. Világoskék szeme fáradtan, közönyösen csillog, mint aki túl sokat tapasztalt a világból, és amit látott, közel sem volt inyére.

Ruházatával is meglehetősen keveset törődik, inge gyűrötten, viseltesen csüng rajta, cserzett bőr, rövid ujjú zekéje a hátán már elfeslett, csizmája kopott, sáros. Széles karimájú kalapot visel, az oldalára fegyverövet és kardhüvelyt köt, kevés holmiját egyelten ütött-kopott tarisznyába gyűrve, a vállán átvetve hordja. Kétvájatú könnyű számszeriját – amire látszólag több figyelmet fordít, mint a külsejére – mindig keze ügyében tartja, unaloműzéseként naponta többször is megtisztítja, a válltámaszt, a lövedékcsatornát törölget, az elsütő szerkezetet olajozza.

Meglehetősen antiszociális személyiség: közönyös, cinikus, életunt, pesszimista, ha nagy ritkán meg is szólal, általában ironikusan élcelődve. Ivásra, züllésre hajlamos, az estéket legszívesebben félrészegen, magába zuhanva tölti. Alapvetően (saját bevallása szerint legalábbis) egyenes, becsületes, szavatartó ember, bár ezeket a fogalmakat meglehetősen szabadosan értelmezi. Öntörvényű, önfejű, független, zabolátlan természet, nem szívleli, ha megmondják neki, mit csináljon. Emellett rendkívül szétszórt, hanyag, felületes és könnyelmű, semmit nem lehet rábízni. De ha ezt valaki a szemére is veti, csak elhúzza a száját, és röviden kommentálja: „Igen, tudom.”

Beteges, szenvedélyes kártyás. Mindene a szerencsejáték. Ha fogadról van szó, kapva kap az alkalmon, irreálisan magas összegekben képes fogadni egészen lehetetlen dolgokra. Pl. „Fogadjunk egy aranyba, hogy át tudom úszni a folyót!” Azzal ruhástól a vízbe ugrik, elragadja a sodrás, visszaevickélni is alig bír, nemhogy a túlpártot elérni. „Jól van, te nyertél! De fogadjunk, hogy másodszorra megcsinálom!”

Erő	12	Fp	62	Könnnyű számszerij	- MF	Nyelvtudás (erv, közös, aszisz)	5. 4. 4.	AF
Gyorsaság	16	Ép	9	Nehéz számszerij	- AF	Írás/Olvasás	4	AF
Ügyesség	17			Rövidkard	- AF	Lovaglás	1	AF
Állóképesség	10	ψp	-	Úszás	- AF	Hamiskártya	10	AF
Egészség	12	AME	4	Futás	- AF	Kocsmai verekedés	3	AF
Szépség	14	MME	1	Hadvezetés	- AF	Fegyverismeret	10	AF
Intelligencia	13			Hadrend	- AF	Értékbecslés	5	AF
Akaraterő	11	Mp	-	Ökölharc	15 MF			
Asztrál	14			Célzás	35 MF			
Érzékelés	16	SFÉ	-					

Akt. KP: 3

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap	2	30	50	113	39	-
Könnnyű számszerij MF	2	37	-	-	65	1k6+1
Rövid kard AF	2	39	62	127	-	1k6+1
Pusztá kéz MF	2	45	64	124	-	1k6

MOREL NURO „morel nuró”

5. szintű aszisz gladiátor, ember, Káosz, pyarroni (Arel)

Morel egy ácsmester és egy mosónő második gyermekeként látta meg a napvilágot Ifinben. Sosem szerette a mesteremberek békés életét, mindig izgalomra vágyott. Mivel nagydarab gyerek volt, apja a városőrséghez adta, hogy fegyverforgatást tanuljon. Mindig önfejtő volt, így a városi őrség szigorú regulája nem ízlett neki, pár balhé után ki is vágta. Bár szabad ember volt, úgy döntött felkeresi apja korábbi ügyfelét, Antelont, aki az Otlokir Aréna kiképzője volt. Morel szabad emberként, hírnévre vágyva választotta az aréna világát, és lett gladiátor.

Apja sosem bocsátotta meg neki, hogy „rabszolga” lett, anyja állandóan aggódott fia miatt, aki bármelyik nap meghalhatott. Mivel bátyja átvette a családi vállalkozást, Morel véglegesen az arénában maradt, ráadásul apja nem volt hajlandó kibékülni vele. Lassan haladt a ranglétrán, első évében hozzá hasonló kezdőkkel verekedett, és ekkor még kevés viadal végződött halállal. Az évek során volt része toroni rendszerű viadalban, de legtöbbször aszisz rendszerű viadalban harcolt. 27 évesen már elismert viador, persze az igazán nagyoktól még messze van. Sokszor segít be mesterének az újoncok képzésekor, szabadidejében sokat jár Ifin játékbarlangjaiban, ahol jelentős összeget hagy.

28 évesen a Nyktalos Ház egy tagja látogat Ifinbe, és benevezi embereit egy toroni rendszerű viadalra, de gladiátorát titokzatos módon megölik. Mivel kényszerhelyzetben van, elfogadja Morel ajánlatát, aki azért is ajánlkozik, mert az ellenfél egy Tharr-hítű ifini nemes. Hála az isteneknek a pyarronitákból álló csapat győz, a hercegkapitány rokona hálája jeléül egy mágikus vértet adományoz a hősnek, aki legyőzte a nemes irdatlan orkját.

Nemsokára pár korg kerül az arénába, akik sajátos stílusukkal gyorsan népszerűek lesznek. Morel féltékeny lesz az új jövevényekre, de a sors, vagy az istenek, máshogy rendel. Éppen a barbárokkal készült összeecsapni, mikor a Kobrák helyi csicskása vont a félre, közölte vele, hogy vesztítenie kell, mert pár befolyásos ember ezt akarja. Morelnek ez nagyon nem tetszik, de nem sokat tehet. A viadal közben földre kerül, de ellenfele észreveszi, hogy hagyta magát. Ekkor pár szót váltanak, és a korg közli, hogy ő majd elintézi a dolgokat. Miután Morel feltápáskodik, tovább ütik egymást, de a korg szándékosan beelép Morel ütésébe. Mivel nem a megbeszéltek szerint zajlott a viadal, a Kobrák megkeresték a viadort. A késelők közül a korg menti ki, aki meglepődik a nagy felhajtáson. Menekülniük kellett, mivel a Család ezt nem fogja annyiban hagyni. Antelon saját fegyverét adta tanítványának, és a Délvidéket javasolja, mert oda t'án nem ér el a Kobrák keze. A piacon vágta át, mikor belefutottak egy erigowi zsoldosba, aki felháborodva kérte számon ezt a modort. Sok idő nem volt a beszélgetésre, mert megérkeztek a „kígyók”, így most már hárman menekültek. Az erigowiról időközben kiderült, hogy jól bánik a nyílpuskával, és Guironak hívják. Erionba mentek, és éltek a kalandozók kényelmes életét, majd hírül vették az amund istenség visszatértét, és úgy döntöttek, ők is szembeszállnak vele. A Kereskedő Hercegségben találtak Navayoval, a furcsa déli vándorral, aki még délebbre vezette őket.

Megjelenés: 192 cm magas, 112 kg, erős testalkatú, kissé napbarnított bőrű férfi. Barna haját rövidre vágva viseli, nem szereti, ha a szemébe lóg. Egyszerű szabású vászoninget visel, hozzá kopott pantallót húz. Gladiátorvértjét csak harc esetén ölti fel teljesen, az alkarvédőket mindig hordja. Lábára vékony bőrcsizmát húz, oldalán szürke tarisznya rejt a számára fontos dolgokat. Fő fegyvere a buzogány, azzal harcol, a csatabárdot akkor veszi elő, ha a buzogány valamilyen okból nem elérhető. Büszke, barátságos ember, a hírnevet hajszoja. Gladiátor, de szabad ember, és erre büszke is, önszántából lett az, ami. Pyarroni elveket vall, gyűlöli Tharr híveit, becsüli a méltó ellenfelet, ha nem muszáj, nem öl. Tiszteli a dolgos embereket, amilyenek a szülei, tudja, hogy nélkülük ő sem lenne senki.

Erő	18	Fp	60	Kétkezes harc	- MF	Nehézvért viselet	-	AF
Gyorsaság	16	Ép	14	Láncos buzogány	- MF	Pajzshasználat	-	AF
Ügyesség	17			Egykezes csatabárd	- MF	Aszisz, közös, toroni	5. 4. 2.	AF
Állóképesség	17	ψp	-	Hosszúkard	- AF	Fegyverismeret	10	AF
Egészség	16	AME	2	Birkózás	- AF	Fegyvertörés (csatabárd)	15	AF
Szépség	13	MME	3	Ökölharc	- AF	Esés	-	30%
Intelligencia	11			Földharc	- AF	Ugrás	-	20%
Akarakteró	13	Mp	-	Belharc	- AF	Észlelés	14	48%
Asztrál	12							
Műveltség	10	SFÉ	6*	* 93 MP-os galdiátorvért				

Fegyver	Tám	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	2	32	66	113	+4
Láncos buzogány MF 63mp	2	43	94	139 (159)	1k6+8
Egykezes csatabárd MF	2	42	88	134 (154)	1k10+4
Kis pajzs	2	-	-	+20	1k6

INTERES NAVAYO „interessz návájó” (jelentése nomád nyelvjárásban: semmirekellő vándor)

Váltott kasztú 2. szintű sámán - 4. szintű harcos, Káosz, szellemkultusz

Navayo azok közé az ifjúsámának közé tartozott, akik még Shan-Alionból menekültek el a haragvó nép és a törzsfők bosszúja elől. Közülük Navayo jutott legmesszebb, bár akkor még nem így hívták természetesen. Ezt a nevet is csupán akkor vette fel, mikor már elég messze érezte magát elhagyott otthonától és pyar földre ért. Itt utcai mutatványos volt mindaddig, míg az Örök Város, Pyarron papjai rá nem találtak és ki nem utasították különös praktikák üzéséért.

Navayo nem tört le. Kevés hatalma segítségével egy rablóbandához csapódott, akik félelemmel vegyes tisztelettel néztek rá démoni hatalma miatt. Hamarosan felvirágoztatta a kis útonállókból verbuvált csapatot egy népesebb rablóbandává, amivel jó ideig prédált a Dúlás után lassan ocsúdó pyar államok végtelen erdeiben. Ám mint minden jó, ez sem tarthatott sokáig: a szervezetre felfigyelt a viadomói Oroszlánszív lovagrend és rövid úton felszámolta a kompániát.

Interes maga is alig-alig menekült meg a mészárlásból, csupán csekély hatalmának végsőkéig kiszipolyozásával sikerült végül kerekednie a feltüzelt lovagok orra elől, akik egészen a Hat városig üldözték, majd ott nyomát veszítették. Navayo nem volt szívbarjos. A Hat Városban alkalmi munkákkal tartotta fent magát: hol zsoldosként, hol vajakosként, nemegyszer orgyilkosként dolgozott, míg az itteniek is, egész pontosan a Gyöngyhalászok szervezete felfigyelt rá és csapatát állítottak neki. Valóban nem sokon múlt hogy a sámán-harcost végleg kézre és kötélre kerítsék, de ez a kevés ismét elég volt neki arra, hogy kivágva magát a szűkülő gyűrűből a Soony puszták felé vegye az irányt. Itt nomád származása miatt hamar elfogadták őt, múltjáról nem kérdezték sosem. Ezen az otthonához igencsak hasonló helyen ismét megszólitották a szellemek és értésére adták: ideje hazatérnie, mert az idő közeleg az elszámolásra.

Navayo elhatározta, hogy visszatér és beteljesíti bosszúját egykori népén, azon a népen, ami meghurcolta volt mesterét és azokon, akik elüldözték őt és egykori társait. Így összeszedte minden felszerelését és elindult a Kereskedő Hercegségek felé vezető úton, hogy onnan hajóval keljen át a Gályákon és hazatérjen. Útján igen megérintette ez a Soony vidék és eltökélte, hogy visszatér, amint feladatát beteljesítette. A Kereskedő Hercegségekben hozzá csapódott egy kalandozó csapathoz, mert igencsak megkedvelte azt a bugyuta óriást ki annak a csapatnak a tagja volt. Navayo és Noka barátsága igen szoros kötelék a két sokat tapasztalt és szenvedett kalandor között, ami a sokáig hazugságokból és csalásból élt Navayo számára nagyon fontos kötelék.

Megjelenés: a legutóbbi hercegségekbeli divatot követő öltözékben lófról fel s alá. Ez egy feketébe hajló mélysötét kék selyem ing és ehhez tartozó feszes nadrág, amihez lakkozott lovalgólócsizmát visel. Oldalszakállt visel és lófarkat, de azt is csupán divatkövetésből mert nem olyan hosszú a haja, hogy zavarná a harcban. Harc közben egy díszes hosszúkartot forgat, de azzal inkább csak védekezik, vagy látványos cseleket hajt végre, amikkel csupán nők előtt imponál, vagy ellenfeleit hergeli. Valójában töreivel bánik igazán jól, amiket furfangosan övébe rejtve visel, ezek alig észrevehetőek. Mérgeket nem használ, mert „nem is ért hozzájuk” (ezt szereti hangoztatni) és nem tartja etikusnak sem. (bár nem egyszer élt velük élete folyamán szükségből) A szentől szembeni küzdelemben szereti kivenni a részét, olykor vakmerőséget sűrölja szertelen tetteivel. Megnyerő modorú, tanult 25-26 éves fiatalember benyomását kelti, bár nehezen tagadhatja le nomád származását. A **medált** a nyakában viseli, mert úgy tartja óvó amulett, és szerencsét hoz.

A varázslatok közül előszeretettel használja a **Szelek**, a **Köd** és a **Szellemujjak** varázslatokat harc közben is az ellenfél demoralizálására és hatalma fitogtatására. Ezen kívül gyógyításra használja a **Forrasztást** és a **Kovácsolást** is, amik közül az utóbbit inkább csak magára használja szívesen vagy végső esetben Nokára. Az erdőben való rejtőzésre, illetve barangolásra használja a **Sasszem**, **Íranymutatás** és **Hangutánzás** varázslatokat. Amikor erejét akarja fitogtatni vagy mindent egy lapra tesz, (ez ritka) akkor a **Villám** varázslatot alkalmazza, de nem elsősorban emberekre, van hogy egy fára sújt le hogy hatalmát bizonyítsa. Igencsak gyakran használt bűbája a **Mágiaérzékelés**, amit általában a piacok környékén használ vagy egy-egy tárgy értékének felméréséhez. Nem egyszer tett szert már ilyen módon igen értékes tárgyakra, amiket aztán jó pénzért adott tovább. Egy ilyen üzleti csel során tett szert egy igencsak ritka árú eladása után egy abbitacél sodronyingre, amit csak akkor nem visel, mikor éppen alszik, de volt rá példa hogy akkor is. Ez alig észrevehető, testhez simuló, valóban mesteri munka, ami a tarini páncéltkovácsok keze munkáját dicséri.

Erő	11	Fp	46	Tőr	AF	Herbalizmus	MF	Kocsihajtás	AF
Gyorsaság	14	Ép	9	Hosszúkart	AF	Erdőjárás	AF	Értékbecslés	AF
Ügyesség	16			Visszacsapó íj	AF	Éneklés/zenélés	AF	Időjóslás	AF
Állóképesség	15	ψp	-	Ostor	AF	Vallásismeret	AF	Hangutánzás	AF
Egészség	15	AME	14	Dobótőr	MF	Legendaismeret	AF	Mászás	15%
Szépség	16	MME	15	Lovaglás	AF	Kínzás elviselése	MF	Esés	20%
Intelligencia	17			Vadászat/halászat	AF	Méregkeverés/sem.	AF	Ugrás	10%
Akaraterő	15	Mp	7	Úszás	AF	Etikett	MF	Jóslás	16%
Asztrál	14			Futás	AF	Sebgyógyítás	MF		
Műveltség	13	SFÉ	4						

Fegyver	Tám	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	-	23	41	89	-
Hosszúkart	1	29	55	105	1k10
Dobótőr (6)	2	43	62	91	1k6

NOKA HONTO „noká hontó” (jelentése korg nyelvjárásban: erős szárnyú)

5. TSZ-ű barbár, Káosz - Élet, Súlyomszellem

Noka északon, a Keleti Barbárok vidékén született a Súlyom törzs tagjai között. Nevét szülőatyjától kapta, aki Gerr Ekhamon („kövek választottja”), a törzs sámánpapja volt, és fiának is ezt az utat szánta. Ám egy falujukra támadó barbár csapat áthúzta az öreg sámánpap számításait, őt magát pedig karóba.

A kis Noka, a többi vele egykorú rabszolgával eljutott a nagy sátorig, ahol a törzsek és az aktuális Fekete Hadúr előtt kellett vére menő viadatok során bizonyítania képességeit hol fenevadak, hol hozzá hasonló rabok életét kiontva. Nokát ez az élet hamar megedzette és számolatlan győztes viadal után a kán, aki fiait elvesztette a legutóbbi Zászlóháború során maga mellé vette az ifjú barbárt, és fiaként szerette, nevelte.

Mondják, a kán örülete már a háborúban kezdődött, de senki nem merte kimondani az igazságot. Szép évek következtek Noka életében, gondtalanul élte törzs vezéreinek kijáró földi javak keretezte életet. Nevelőapja olyasmikre is megtanította, amiket ez idáig álmában remélt csupán ismerni. A solymászat mindig is legkedvesebb sportjuk és közös örömi maradt. Sokat nevettek a világlátott öreggel, aki sokszor valóban elhullott fiai egyikének vélte a jó kedélyű óriást. Ám észak felett újabb viharfelhők közeledtek és a horda zsákmányra éhezve követelte, hogy indulhasson újra hadba. A törzsfőnek engednie kellett így újra csatába indult, „fiának” azonban megtiltotta, hogy vele tartson. Természetesen a fiú ebbe nem törődött bele és a hordával tartott.

Azonban a hadi szerencse elpártolt a vén vezértől és egy vesztesre álló csatából menekülve látta meg fiát elkeseredetten küzdeni. Gondolkodás nélkül segítségére lovagolt hú szolgálival, akik sorra hullottak el. Legvégül már csak a vén vezér és a fiatal barbár állta az ellen nem enyhülő szorítását. Majd egy nyílvevessző, amit a fiúnak szántak az öreg mellkasába csapódott és a veterán harcos fia karjai között adta vissza lelkét a szellemeknek. A fiú bár elkeseredetten küzdött volna tovább végül alulmaradt a túlerővel szemben és fogságba került.

Abaszisz koronavárosába került, ahol a harci játékokon vetették be több barbár rabbal együtt, hogy előadhassák a nemrég lezajlott csatát a súlyos aranyakkal fizető ifini polgárok örömeire és élvezetére. Ám ezúttal, hála Noka helytállásának, a barbárok gyűrték le az ellenük harcba küldött sokat tapasztalt gladiátorokat. Noka így hamarosan itt is az aréna ünnepelet bajnoka lett, egyre nagyobb lett mind a híre, mind az önbizalma. Különös, barbár harcmódora meglepte ellenfeleit, és nyers stílusa lenyűgözte a közönséget. Ám sosem felejtette el azt, hogy ő szabad embernek született és mindig vágyakozott vissza a végtelen rónákra a vén vezér oldalára hogy együtt figyelhessék a súlyom röptét. Tudta, hogy nem ezt a sorsot szánta a végzet, ezért türelmesen várt a napra, amely elhozhatja számára a rég áhított szabadulást.

Megjelenés: közel két és fél méteres óriás, copfba fogott éjfékete sörénnyel. Általában félmeztelenül jár-ke, egy bő vászonnadrágban. Ha társai engedik, akkor egy széles bőrvövel a hátára szíjazza súlyos, kétkezes csatabárdját. A jobb karján visel egy ütött-kopott alkarvédőt, amit harcban ugyebár nincs módja használni, csak ha puszta kézzel küzd. Arcán mindig széles, kissé bárgyú mosoly. Őszintén gyászolja fogadott atyját, és az az álma, hogy egyszer örökébe léphessen.

Harcban, amíg képes magán uralkodni, addig általában az ellenfél fegyverének elpusztításáig küzd, majd harcceptelenné teszi, ösztönösen húzza el így a csaták idejét. Ez az ösztön még az arénákból való, hogy minél tovább szenvedjen az áldozat. Noka a látszat ellenére egy higgadt, nyugodt korg, ami a fajtársai között igen ritka, nem hiába jutott idáig a messzi északról. Ez a harcban megmutatkozik, hatalmas ereje miatt olykor használ viadali elemeket, például az ellenfél pajzsát teszi használhatatlanná vagy egyik kezébe kapva csatabárdját, a másikkal meglepetésből arcba öklözi az ellenfelet. Sőt, fajtársaival ellentétben nem irtózik és idegenkedik a súlyos vértektől sem, bár azzal tisztában van, hogy számára milyen hátrányokkal járhat egynek a felöltése. Végtere is kevés az ő méretére megfelelő páncélt készítenek. Ha csatabárdja valamilyen okból el is vész puszta ököllel esik ellenfeleinek, és ha lát rá reális esélyt, hogy le tudja szorítani a földre, azt teszi. Hatalmas termete ellenére meglepően fürgé ellenfél.

Erő	20	Fp	71	Birkózás	AF	Futás	AF
Gyorsaság	16	Ép	15	Ökölharc	MF	Lovaglás	AF
Ügyesség	14			Kétkezes csatabárd	MF	Idomítás (súlyom)	AF
Állóképesség	15	ψp	-	Egykezes csatabárd	AF	Esés	40%
Egészség	17	AME	31	Hosszú íj	AF	Ugrás	25%
Szépség	16	MME	31	Fegyvertörés	MF		
Intelligencia	12			Vadászat / Halászat	MF		
Akaraterő	14	Mp	-				
Asztrál	12			Erdőjárás	MF		
Műveltség	7	SFÉ	-	Időjóslás	AF		

Fegyver	Tám	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	-	30	96	130	+4
Puszta kéz	2	40	100	131	k6+4
Kétkezes csatabárd	1	35	114	146	3k6+6
Alkarvédő	-	-	-	+15	-

KALKIRA EB ARTA „kalkír eb árta”

5. szintű boszorkány, Káosz, Ranagol (gorviki)

Nehéz a nemesi kisasszonyok élete Gorvikban. Bár sok minden elmondható a Szent Föld lakóiról, de az nem, hogy lányukat bő pórázon tartanák. Ezért is nehezen illett bele a kötelező regulák és szigorú szabályok világába, amelybe nevelték. Apja látva, hogy lánya mily lázadó természet, minél hamarabb férjhez akarta adni, így a lánynak nem maradt más választása, mint hogy 16 éves fejfel háta mögött hagyja otthonát és az oltárt. Abradó tartományig jutott, mire apja emberei beérték. Szerencséjére azonban az Igaz nővérek maguk közé fogadták a fiatal lányt és megvédték őt az atya által felbérelt vértestvérektől. Így a lány új „otthonra” lelt és a következő 4 évben megpróbálta meghálálni a nővéreknek a segítséget avval, hogy maga is felöltötte a félve tisztelt boszorkányrendet jelképező aranysárga kendőt. Ez nem esett nehezére, mivel a rendnek nem voltak nagyon regulái, sem törvényei, így a lány szinte lubickolt az előtte feltárt rejtelmekben és tudásban.

Végül eljött a nap, amikor is Kalkira lehetőséget kapott, hogy bizonyítsa a Rendhez kötődő feltétlen hűségét: egy nagyméltóságú főpapot kellett becserkésznie és megölnie. Sikertől bejutnia a pap szeretőinek körébe, ám mielőtt teljesíthette volna a feladatát, leleplezték és kivallatták. Nem volt képes ellenállni a kínzó mestereknek és mindent elárult, amit csak tudni akartak, fájdalomában mondott volna többet is. A tőle nyert információk alapján felszámolták a boszorkányrendet, mert az állam terveinek útjában álltak (rossz nyelvek szerint a főpap állt bosszút egy régi sérelemért).

A „kis” Kalkira minden hatalmát és praktikáját bevetve végül is kijutott a tömlöcből, de súlyos árat fizetett érte: a bal nagylábujját hagyta a kínvermekben egy harci kutyaival vívott élet-halál harca során. Az üldözők elől menekült shadoni földre, míg a balsors Shan-alion városába vetette, ahol a különös események részese lett.

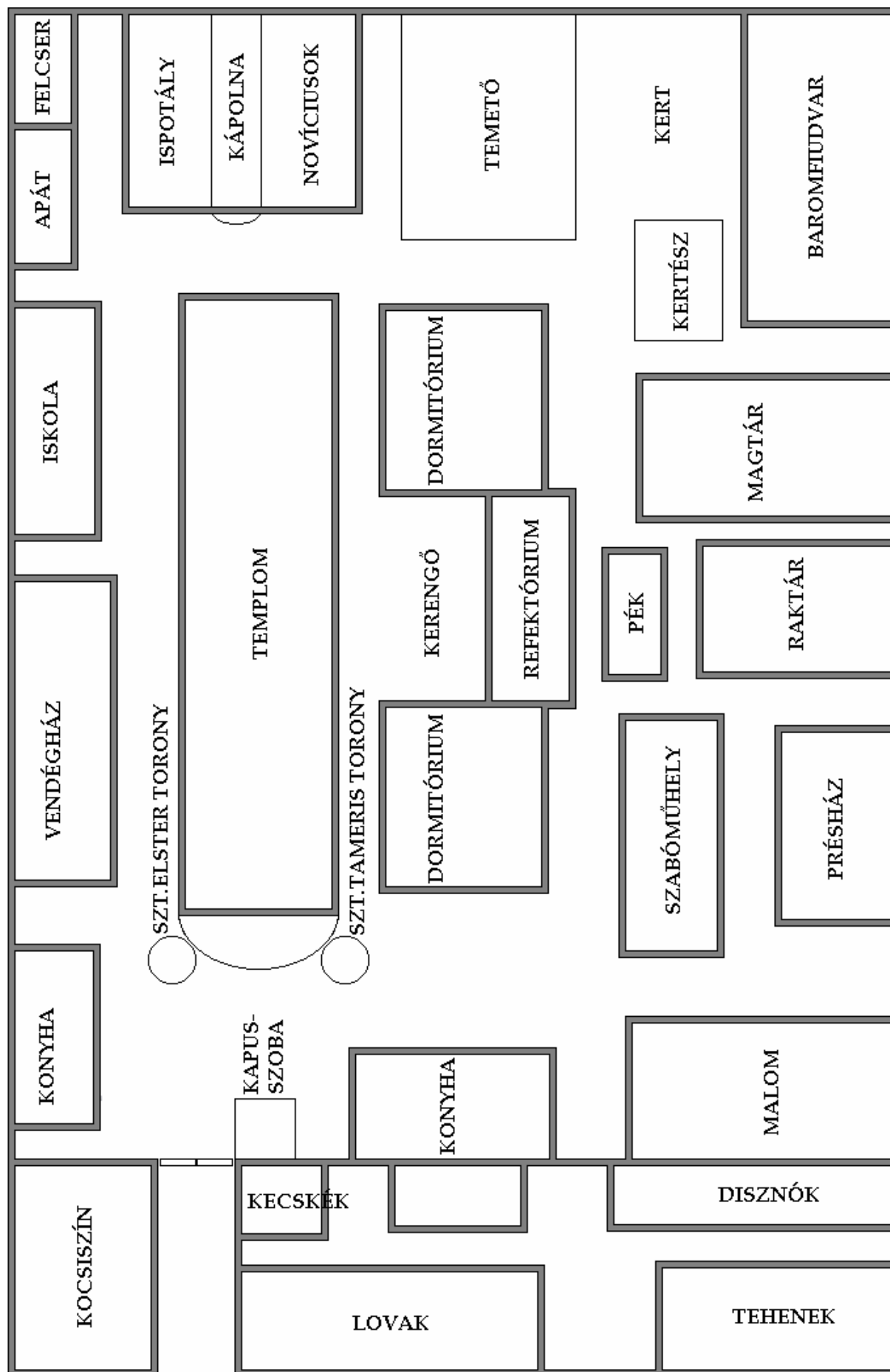
Megjelenés: Kalkira ha teheti testhez tapadó, szűk estélyiszzerű ruhákban jár, amik kiemelik nőiességét. Hosszú, éjsötét haját copfban hordja. Még korához képest is vadítóan néz ki, a külső szemlélő számára inkább tűnik buja ragadozónak, mint hűvös profinak. Pedig nem ostoba. Ha a helyzet forróbb a kelleténél, nem rest otthagyni csapatát. A maga életét mindenek felett valónak érzi és tartja. Ha azonban harcra kényszerül, sosem használ fegyvert, (bár a ramiera forgatásában igen képzett, amelyet a Kobramarás nevű fegyverméreggel preparált) mindig tűzvarázslataival töri meg ellenfeleit, bár a direkt vérontást nem kedveli, ha lehet, inkább méreggel végez ellenfeivel, vagy láthatatlanul ontja rájuk a poklot. Hihetetlenül megalomán, és mint ilyen vonzza és vonzódik a hasonszőrűekhez.

Erő	10	Fp	32	Ramiera	MF	Heraldika	AF
Gyorsaság	12	Ép	8	Dobótőr	AF	Etikett	AF
Ügyesség	18			Pszi	MF	Tánc	MF
Állóképesség	13	ψp	26	Herbalizmus	MF	Szexuális kultúra	AF
Egészség	15	AME	28	Írás - olvasás	AF	Nyelvtudás:	
Szépség	17	MME	30	Méregkeverés -	MF	Gorviki	5.
Intelligencia	15			semlegesítés		Közös	4.
Akaraterő	14	Mp	40			Shadoni	4.
Asztrál	12						
Műveltség	17	SFÉ	-				

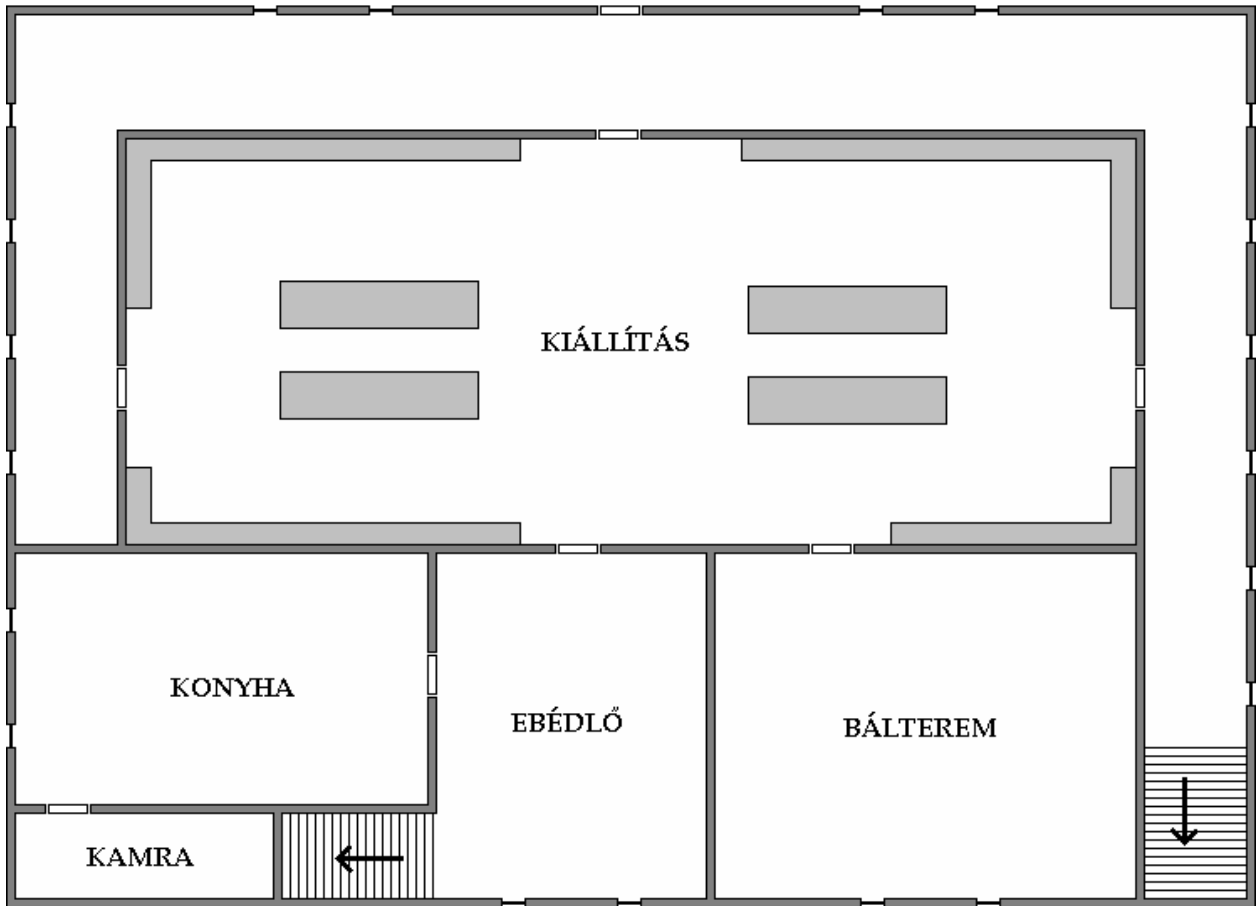
Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	-	20	28	87	-
Ramiera	1	28	45	101	1k6+1

TÉRKÉPEK

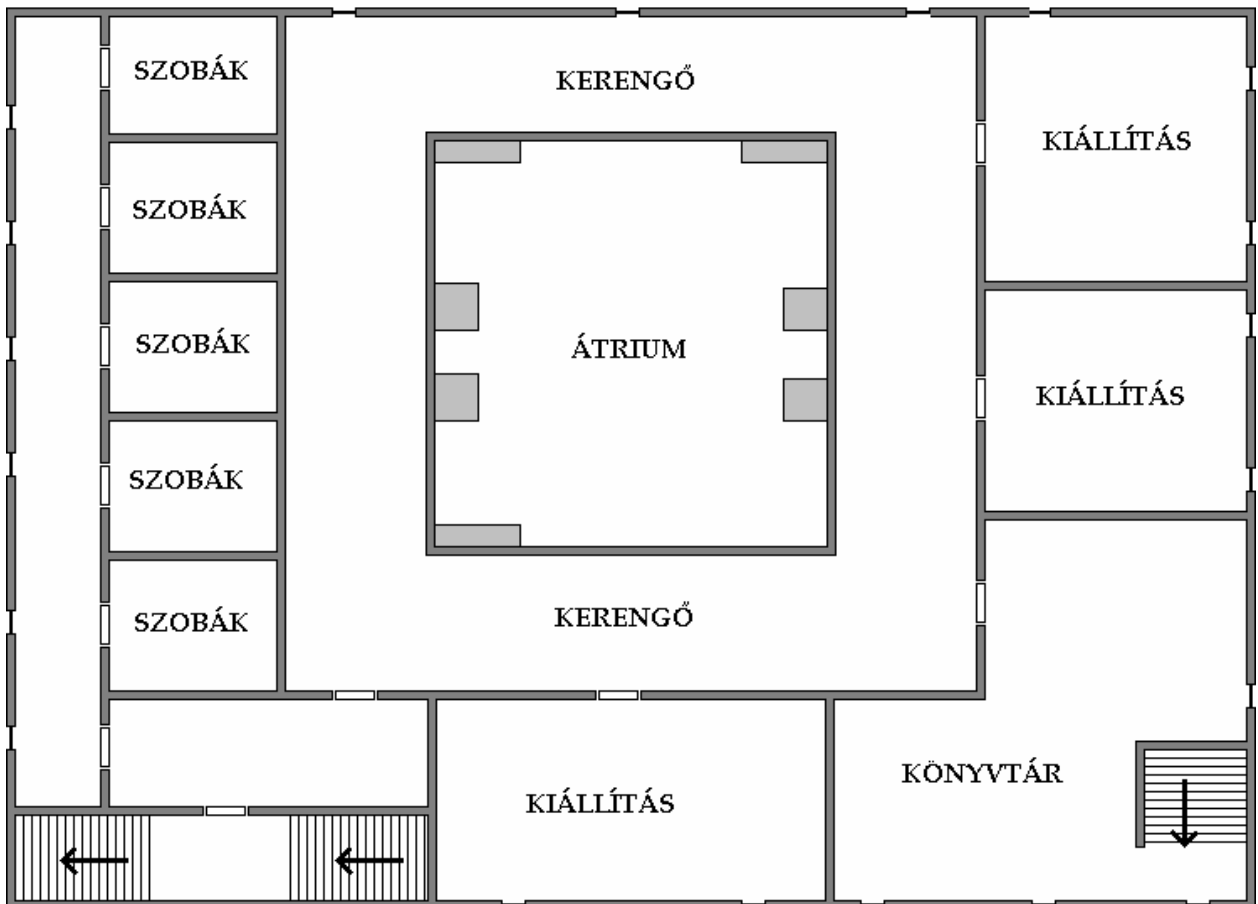
SZT. ALBERICUS KOLOSTOR

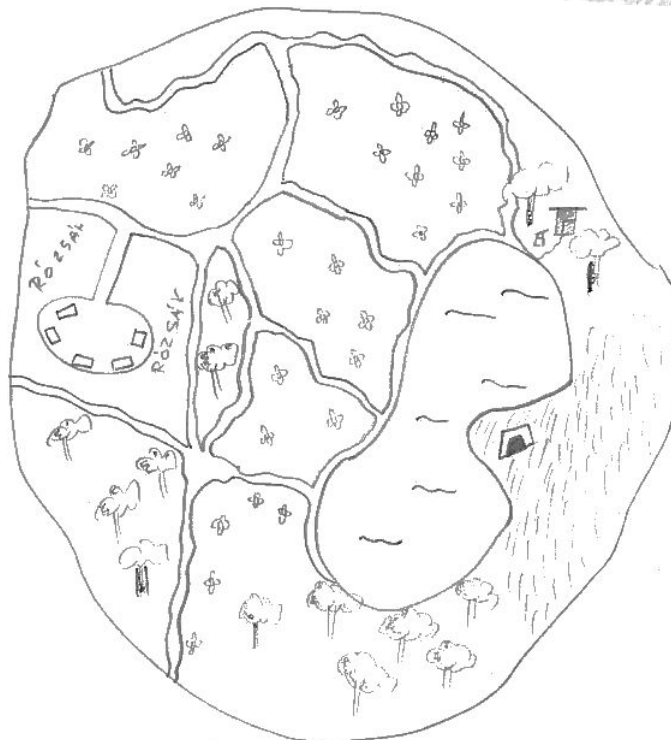


A TE'EMER HÁZ - FÖLDSZINT



ELSŐ EMELET





A TÁRGYAK KÉPEI



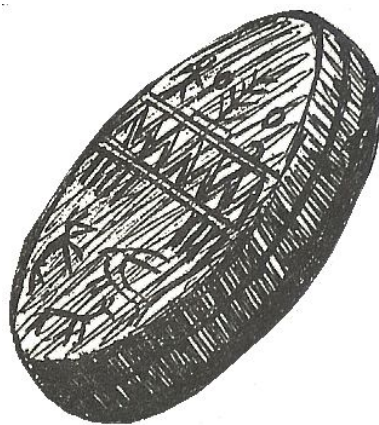
Fejdísz



Medál



Ruha



Dob

PUSKA A DOMVIK VALLÁSRÓL

A papi kasztrendszer:

Szerzetesek (*faiosz*)
Boszorkányvadászok (*mendraiosz*)
Paplovagok (*liosz-thari*)
Papok (*leiosz*)
Inkvizítorok (*taleiosz*)
belső inkvizítorok (*chon-taleiosz*)
felső papság (*leiosz pan-thia*)
Kortalanok (*Phora-kroinosz*)

A hat tudományos fokozat:

I. Tiszta Lap (*Charta Pura*)
II. Pallérozott (*Exploitus*)
III. Beavatott (*Initiatus*)
IV. Fehér (*Albus*)
V. Ragyogó Fehér (*Candidatus*)
VI. Ezüstfehér (*Canus*)

A hat vallási méltóság:

Atya - *pater*
Pap - *sacerdos*
Főpap - *sacerdos maximus*
Érsek - *archiepiscopus*
Bíboros - *cardinalis*
Főatya - *Pater Maximus*

Domvik hét arca:

Első - az Élet Teremtője
Második - a Hit Védelmesője
Harmadik - a Jóság Forrása
Negyedik - a Gyógyító
Ötödik - a Tanító
Hatodik - az Eretnekek Ostora
Hetedik - a Fekete Angyal