

Ad un tratto compare una visione nella tua mente: *la rapida vista di un vortice per un attimo, poi un baratro infinito, con una distesa di stelle sul fondo... un punto luminoso pende appeso a qualcosa sopra di te, la sua luce è dolorosa e ti acceca; non puoi nemmeno avvicinarti ad esso. La scena diviene più cupa e vedi che è presente anche Veg'ha, il tuo nemico, che ti deride per la tua debolezza. Ma, accompagnato da altre quattro figure, arriva un elfo dai lunghi capelli bianchi e due cerchi dipinti sulla fronte; il suo tocco ti dona una grande energia. Grazie ad essa afferri la luce con una mano, provando un dolore mai conosciuto, e la porgi all'elfo.*

Egli ti ricambia con una folgore splendente che tu, aiutato dagli altri quattro misteriosi accompagnatori, prontamente scagli verso Veg'ha, distruggendolo... la vendetta è compiuta.

Lentamente, la visione svanisce e ritorni alla realtà...

Biglietto oracolo
Yin'Fheyad (elfo)

Ad un tratto compare una visione nella tua mente: *una spirale si ingrandisce sempre di più... ora vedi meglio, è una specie di immenso vortice; la visione si spinge all'interno, poi il buio. In un improvviso flash, un ragno vestito con abiti clericali tesse tele di oscurità che avvolgono il mondo... La scena diviene ancora più cupa, ma ecco arrivare cinque elfi... no, uno è umano... sei tu. Il gruppo recita una sorta di rituale evocando lo spirito di un elfo dalla lunga chioma bianca e due cerchi dipinti sulla fronte; i cinque evocatori porgono all'elfo un dono che emette una luce accecante, ed egli trasforma l'energia da esso sprigionata in un lampo di fuoco che distrugge il ragno. Poi da oltre l'oscurità ora spezzata, in un'aura di saggezza e bontà si fa avanti il Papa e tutti i presenti (umani ed elfi) si inchinano a lui con umiltà.*

Lentamente, la visione svanisce e ritorni alla realtà...

Biglietto oracolo
Padre McMayhay (chierico)

Ad un tratto compare una visione nella tua mente: *una panoramica dall'alto delle flotte umane che se ne vanno da Andor... poi la luce diventa più rossastra e la scena cambia. Un immenso vortice, da cui si solleva lentamente una torre dalla strana forma a spirale. Tu sei sulla cima, insieme ad altre quattro persone... alzi in aria una specie di pugnale, da cui si forma, immensa, la figura di un elfo dalla lunga chioma bianca e due cerchi dipinti sulla fronte: è questa figura, con il suo potere, che mette in fuga gli umani.*

Lentamente, la visione svanisce e ritorni alla realtà...

Biglietto oracolo
Kolynsé (guerriero)

Ad un tratto compare una visione nella tua mente: *una spirale si ingrandisce sempre di più... ora vedi meglio, è una specie di immenso vortice; la visione si spinge all'interno, poi il buio. In un improvviso flash vedi cinque esseri (non riesci a capire se umani o elfi), uno dei quali però ha sembianze demoniache. Riappare la luce, più rossastra e cupa, e ti ritrovi in una foresta dove crescono fiori affilati come rasoi. Ti volti e vedi un elfo identico a te, ma con l'anima oscura: non ha onore, né ideali, né pietà. Coglie un fiore e si getta contro di te, usandolo come arma: non rimane altra scelta che combattere, così anche tu cogli un fiore tagliente. Il duello è duro, ma riesci a disarmare l'avversario, gettandolo a terra senza ucciderlo. Il fiore sboccia nella tua mano, e sui suoi petali vedi il disegno di due cerchi affiancati.*

Lentamente, la visione svanisce e ritorni alla realtà...

Biglietto oracolo
Ylcé (guerriero)

Ad un tratto compare una visione nella tua mente: *una foresta misteriosa in lontananza... avvicinandoti percepisci l'essenza della magia. Vicino a te hai quattro persone... la loro presenza ti dà un inusuale conforto. Ora sei là. La luce è più cupa e rossastra, ma noti lo stesso un muro con una porta su cui è intagliata una specie di spirale; la spirale ruota, sembra un vortice. Scassini la serratura della porta e ti inoltri in un labirinto... dopo aver vagato per quelle che ti sembrano ore vedi una grossa cassa chiusa con un'immensa serratura: scassini anche quella, e ti trovi davanti ad un pugnale di antica fattura. Prendendolo in mano, senti la magia rifluire di nuovo in te...*

Lentamente, la visione svanisce e ritorni alla realtà...

Biglietto oracolo
Naym Ysonlain (ladra)

Sulla lama del pugnale vedi una scritta in Yertë, un'antica lingua usata per partiture musicali che tu hai studiato per curiosità storica personale ma che ormai non è più utilizzata da nessuno per la sua complessità.

Si tratta di un coro di cinque note:

**Eht
Tlea
Nys
Ra
Laanti**

Il testo che ogni voce deve pronunciare è:
"Tymilian Renai Lyaaë"

Ovvero qualcosa di simile a: "Mondi, congiungetevi" (non è possibile una traduzione letterale dallo Yertë)

Biglietto pugnale
Yin'Fheyad (elfo)

Yin'fheyad

Poteri memorizzati all'inizio dell'avventura

Primo Livello:

Dardo oscuro
Buio
Protezione dal Bene

Secondo Livello:

Filamento viscoso
Immagini illusorie

Terzo Livello:

Protezione da proiettili normali
Palla di fuoco

Magie pre-memorizzate
Yin'Fheyad (elfo)

Padre McMayhay

"Incantesimi" memorizzati all'inizio dell'avventura

Primo Livello:

Resistenza al freddo
Cura ferite leggere
Protezione dal male

Secondo Livello:

Benedizione x2
Resistenza al fuoco

Terzo Livello:

Cura malattie
Scaccia maledizioni

Quarto Livello:

Cura ferite gravi

Magie pre-memorizzate
Padre McMayhay (chierico)

Suggerimento per concludere il torneo con una frase epica (puoi usarlo o non usarlo a piacimento).

Guardi verso il cielo e dici con calma ai tuoi compagni: "sapete, secondo la leggenda, quando muore un demone nasce un nuovo drago nel cielo..."

Sorridi, e lentamente svanisci.

In alto, nel cielo del crepuscolo sembra accendersi una stella; ma forse è solo un'impressione...

Biglietto finale
Yin'Fheyad (elfo)

Durante il traumatico processo di morte e rinascita ricordi gli inizi della tua vita: eri un'entità di pura energia che vagava libera nel cielo. Ma fosti catturato dalle tele oscure dei demoni ed infettato con il germe del male, divenendo un essere oscuro tu stesso, al servizio di Veg'ha. Quando Veg'ha venne nel mondo perse insieme a te la maggior parte dei suoi poteri lottando contro il Secondo Drago e rimase legato a questa faccia del mondo. Lui tesseva i suoi intrighi per distruggere la Runa della Pace di questa faccia, mentre tu cercavi di acquisire maggior potere personale creando un culto che ti adorasse: **TU** sei l'Oscuro Messia... o almeno lo eri. Veg'ha non apprezzò l'interferenza nei suoi piani e ti punì nel modo che conosci, prendendo poi il controllo del Culto per i suoi fini.

Ma ora, morendo e rinascendo con la conoscenza della Pace sei cambiato. **Tutto il male con cui eri stato infettato è svanito, insieme ai poteri demoniaci.** Vuoi sempre distruggere Veg'ha, ma non più per vendetta: per Giustizia.

[note tecniche: non possiedi più poteri, tutte le altre caratteristiche rimangono invariate. L'allineamento diventa Legale Buono].

Biglietto rinascita
Yin'Fheyad (elfo)

Vedi un tuo "collega", il sanguinario Gwaith, uno dei più in gamba fra tutti i cacciatori di taglie.

Vi sta fissando...

Biglietto Andermoth
Naym Ysonlain (ladra)

Lanthir, un tuo vecchio amico terrorista del Lyonwë, passa per la strada; credevi che fosse morto in una delle ultime missioni contro gli umani e non hai ricevuto altre sue notizie...

Sparisce ora nella folla.

Biglietto Andermoth
Kolynsë (guerriero)