Északi kavalkád

M.A.G.U.S. kalandmodul
3-6. szintű kalandozók számára

Írta: Paci és bitschak

Közreműködtek: Antail, Daelon, Morrick, Nekdolan, Silver, tetra, Weilon

Írta:
Paci és bitschak

Közreműködtek:
Antail, Daelon, Morrick, Nekdolan, Silver, tetra, Weilon

Tesztcsapat:
Andoron, BigMac, Silver, tetra

Kalandmesterek
Andoron, Antail, BigMac, bitschak, Daelon, Morrick, Mosquito, Nekdolan, Silver, tetra, Weilon, Wolio

Felhasznált irodalom:
Első Törvénykönyv (ETK)
Valhalla Páholy (1997, Budapest)
első kiadás

Bestiárium
Valhalla Páholy (1996, Budapest)
második kiadás

Papok, paplovagok kézikönyve (PPL I; PPL II;)
Valhalla Páholy (1999, Budapest)
első kiadás, első és második kötet

Északi Szövetség
Delta Vision (2009, Budapest)
első kiadás, első kötet

Borító:
Papok, paplovagok Második kötet

Jelen mű készítése és közzététele még közvetetten sem szolgál jövedelemszerzést vagy -növelést, és e korlátozással mások által ingyenesen és szabadon felhasználható, a szerzők személyhez fűződő jogainak tiszteletben tartása mellett. Jelen anyag felhasznál olyan karaktereket, helyszíneket, egyéb jellegzetességeket, amelyek más személy szellemi alkotásai, illetve olyan védjegyeket, amelyek más személy tulajdonában vannak - ezek önálló felhasználása csak a jogtulajdonosok hozzájárulásával lehetséges. A jelen mű a hivatalos kiadók kiadványaitól független, nem hivatalos rajongói alkotás.

Készült:
A XVII. Kalandozok.hu Nyári Táborára
2019

TARTALOMJEGYZÉK

TARTALOMJEGYZÉK **3**

BEVEZETÉS **4**

A történet vázlata **4**

Helyszín és időpont **6**

Időjárás **6**

Manaháló **6**

Időszámítás **6**

A MODUL FELÉPÍTÉSE **7**

ESEMÉNYSOR **8**

A DWYLL UNIÓ **9**

Hilom városa **11**

Hilomi "Ranil fénye" templom 14

Városi börtön 15

Fellegvár 16

Kaszárnya 16

Főtér 17

Ranil Sororitas rendház erődje 17

Da Drimdull erődház 17

Gyógyfüves ház (da Dromkon erődház) 17

Temető 17

Céhnegyed 17

Naptorony 18

Fogadók 18

A város főbb nemesi házai, céhei és a rendház **19**

A megszerezhető "ereklyék" **24**

A hagymafesztivál **25**

Elvégezhető feladatok **28**

NJK-k ismertetése **33**

Térképek, helyszínek, alaprajzok **38**

Kiadható anyagok **46**

BEVEZETÉS

A történet vázlata

Háttér: Psz. 3704-ben a manifesztációs háború egy, a XIV. zászlóháború hét éve ért véget, a Pyarron-Krán-Shadon közötti szövetség teljesen felbomlott, mindenki nyalogatja a sebeit. Már korábban látomást küldtek az égiek Kyel főpapjának álom formájában, hogy istene Ynevre lehajított fegyveréből egy szilánk előkerül majd. A legenda szerint Kyelnek valaha volt egy hitvese, akit egyszer hazugságon ért, majd dühében halálra sújtotta. Feleségének elvesztése olyan bánatot okozott, hogy a gyilkos fegyvert Ynevre dobta (Forrás: PPL 1, 95. oldal). A látomással a manifesztációs háború alatt nem volt lehetőség foglalkozni.

"Álmomban egy korongot láttam, amely egyszer csak erősen izzani kezdett, majd jellegzetes nap ábrázolást öltött, ami később egy gömbbé vált, azután rétegeit levetve, egyre kisebb és fényesebb lett. Miután az utolsó réteg is lekerült már csak a tiszta ragyogás maradt, melybe nézvén egyértelműen éreztem istenemet. Egy pillanat alatt egy főtéren találtam magamat, ahol amint körbenéztem az álom véget ért."

Eltelt egy teljes hónap az álomban látott város jellemzőinek keresésével, mígnem az északi összeköttetések révén, valamint a krad egyház komoly munkájának köszönhetően sikerült megtalálni a helyszínt, ami nem más, mint *Hilom* városa, a *Dwyll Unió* területén.
A háború után Pyarronnak nagyon jót tenne, ha megszerezhetné ezt az isteni ereklyét. Újra lángra lobbanthatja a tüzet és lelkesedést a hívőkben, erőt adhatna az amundok által elpusztított területek újjáépítésében.

Viszont a Dwyll Unióba nem sétál csak úgy be az ember, főleg ha egy szent ereklyét szeretnének onnan épségben kijuttatni. Ha erről az Unió is tudomást szerezne, úgy azon nyomban elpusztítaná az ereklyét és az azt kereső csapatot is. Így hát teljes titokban kell tartani az akciót.
Eltelik jó pár hónap, szóbeszédek és pletykák terjednek, az egyes országok kémjei is bevetik legjobb tudásukat, így a küldetésről mások is tudomást szereznek, többek között Domvik Egyháza is. Titokban hát ők is cselekednek, hogy az ereklye ne kerüljön Pyarron kezébe, így lehetőséget biztosítva, hogy a kereskedő hercegség területén élő lakosság körében jobban elterjedhessenek Domvik tanai.

Hilomban minden évben megrendezésre kerül a hagymafesztivál, amelyen számos külhoni is részt vesz, messze földről érkeznek ide az egész kontinensről. Az ilyen környezetben pedig remekül be lehet osonni az amúgy elég zárkózott országba, így Pyarronban kiadják a feladatot, hogy keressék meg az ereklyét, és hozzák haza.

Itt kezdődik a kaland a játékosoknak: A játékosok a modulban két oldalon foglalhatnak állást. Feladatuk mindenképpen az ereklye megtalálása lesz, de míg az egyik oldalon az épségben kijuttatás, addig a másik oldalon az elpusztítás a cél. Ha a csapatot *Pyarron* bérli fel, egy hű emberükön keresztül, a **valódi ereklyét** *Pyarronba* kell majd visszajuttatniuk. A küldetés teljesen titkos, senki nem tudhat róla, a JK-knak is így kell eljárni. Amennyiben nem Pyarron kéri a csapat segítségét, gonosz parti, esetleg más

motivációs háttérrel rendelkező csapat esetén természetesen más lesz a megbízó is. Ehhez mérten kell az összes JK-t a történetbe szőni! A feladat minden esetben az ereklye felkutatása lesz az adott fél számára.

Az első napon megkapják a feladatukat a megbízótól abban a városban, amelyet korábban a közös előtörténetükben megjelöltek, mint kezdési helyszínt. Amennyiben az adott város ezt lehetővé teszi, úgy lesz idejük, hogy bevásároljanak, összeszedjék a szükséges felszerelést a küldetéshez. Kaphatnak továbbá előleget is (legfeljebb 50 aranyat), amit elkölthetnek. Bármi amire még szükségük lehet, azt itt szerezhessék meg. Itt már tudják pontosan, hogy hova mennek, és hogy mi a feladatuk. A második lehetőség, hogy a hagymavásáron ajánljuk fel nekik ezt a lehetőséget.

Kapni fognak továbbá a játékosok egy régebbi várostérképet a megbízójuktól, melyeken a főbb helyszínek lesznek megtalálhatóak lesznek.

FIGYELEM KEDVES KM-EK MINDEN FELSZERELÉS ÁRA AZ E.T.K-BAN LEÍRTAK DUPLÁJA. 7 ÉVE SZÁLLT KI MINDENKI A HÁBORÚKBÓL, MINDEN DRÁGÁBB!

Majd megérkeznek Hilomba (vagy környékére), megismerik a várost, és a szállásukat a város külterületén, ahol maga a fesztivál is megrendezésre kerül. Ekkor kapják meg a látomás leírását is. A látomás, illetve a pletykák alapján 5 külön tárgyat tudnak beazonosítani:

- **Főtéren lévő napóra fő dísze**
- **A napbuzogány**
- **da Drimdull család áldott kardja**
- **Hilom Ranil templomának díjnyertes óriási vöröshagymája**
- **Ranil főtemplom oltára előtt lévő parázstartó** *(Ez valóban Kyel Ynevre dobott buzogányának egy darabja.)*

Minden “utánzat” valamint az eredeti megszerzése kihívást nyújt a csapatnak, erősen őrzik, viselik vagy nyilvános helyen vannak.

Nagy szerepe lesz a későbbiekben a pletykáknak, amelyeket a hagymafesztiválra érkezettektől fognak majd hallani (hol igazat, hol egymásnak ellentmondó hamis információkat)!

KÖRÜLMÉNYEK

Helyszín és időpont

A modul helyszínét és időpontját tekintve Észak-Yneven, a *Dwyll Unióban*, javarészt *Hilom* városában, helyi időszámítás szerint **3418 Mezők évében,** Psz. 3704-ben, Adron Lángok havának első napjától kezdődően játszódik.

Időjárás

A kaland időpontja alatt **nem valószínű a záporok** előfordulása, többnyire napos idővel számolhatunk, felhők is csak szórványosan lesznek az égen. A hőmérséklet **éjszaka 15** (enyhén hűvös), **nappal pedig akár a 27**-et is (már-már igen meleg) elérheti.

Manaháló

A helyszín Mana-sűrűség szempontjából a közepesen **sűrű mana** kategóriába tartozik (lásd, PPL I. 159-162. old.). Ez azt jelenti, hogy **300 Mp**-tal lehet számolni, melynek visszatöltődési intenzitása **20 Mp/perc**.

Időszámítás

A modul napi **20 órában** számol, az egyes órák térségben használt neveiről a következő táblázat tájékoztat. Ennek tükrében a nap kb. 5:44-kor kel és 17:15-kor megy le.

óra	elnevezés	óra	elnevezés
00	*Éjközép*	*10*	*Ragyogás*
01	*Csillagok*	*11*	*Fényesség*
02	*Szikrák*	*12*	*Ranil*
03	*Pirkadat*	*13*	*Napfény*
04	*Káprázat*	*14*	*Tündöklés*
05	*Reggel*	*15*	*Csillogás*
06	*Derengés*	*16*	*Szürkület*
07	*Hajnal*	*17*	*Alkony*
08	*Világosság*	*18*	*Holdak*
09	*Napsugár*	*19*	*Sötétség*

A MODUL FELÉPÍTÉSE

- **Az első ciklus - 1. napi játék:** Az első ciklus a bemesélésről, a karakterekkel való megismerkedésről fog szólni főként. Itt a KM feladata, hogy életre keltse a várost és a külterületét, ahol az ünnepség zajlik.
  Előkészületek, indulás a városba, majd a létrehozott sátras külterületen elfoglalják a helyüket a JK-k. Egy hatalmas, színes tömeggel találkoznak, láthatják, ahogy számos ember készül a hagyma próbájára furcsábbnál furcsább dolgokat szaglászva.
  Éjszaka muzsikusok, színészek szórakoztatják a városon kívül lévőket.
  Még korán reggel, ugyan ezen a napon a városőröknek kiadják utasításként, hogy minden rendbontót börtönbe kell szállítani, és regulázzák meg a tömeget, amennyire csak lehet.

- **Második és harmadik ciklus - 2. napi játék:** Lovagi próbák, főzőversenyek, szerencsejátékok és számtalan esemény, amit a JK-k az ünnepség ideje alatt megtapasztalhatnak. Amennyiben erre nincs igény, úgy nyomozhatnak a városban az ereklyék után. Ha az ereklye keresése közben lebuknak, akkor ezekben a ciklusban lesz lehetőségük szabadulni is a börtönből. Ebben a két ciklusban fogják megtalálni és ellenőrizni a hamis ereklyéket. Továbbá lehetőségük van, hogy a küldetések teljesítésével közelebb kerüljenek a valódi ereklyéhez.
  Megtörténik az ünnepség a főtéren, ekkor már akár láthatják is a karakterek az igazi ereklyét, de annak mibenlétéről még nem tudnak. Az ünnepség után, amint leszáll az éj, a két iker imádkozással fogja tölteni az éjszakát (virrasztanak), így az igazi ereklyét nehéz lenne/lesz megszerezni.
  A toroni banda is itt jön a képbe, ugyanis a 3. ciklus végén betörnek a főtemplomba, de csúfos kudarcot vallanak, mert találkoznak az ereklyével. Miután az ereklye önvédelmi célból ráijesztett a toroniakra, azok menekülőre fogják, amit a városőrség szépen meg is akadályoz. Egy toroninak sikerül csak elmenekülnie, ő az addig használt rejtekhelyen húzza meg magát.

- **Negyedik és ötödik ciklus - 3. napi játék:** Tovább ellenőrizhetnek több, a városban megtalálható potenciális tárgyat. Eközben pedig gnómok próbálnak jósolni nekik, találkoznak a mozgó és pergő fesztivállal.
  Történik még: Az ikrek lovaggá avatására korán reggel megérkezik a két különleges fémből készült kard, melyet ajándékként kapnak a rendtől.
  Számos pletyka kezd el terjengeni kardokkal kapcsolatban is, ami utalhat az ereklyére.
  A da Drimdull nemesi házból elvitetik a templomba a nemesi kardot, amelyet a következő napon fognak használni.
  Napnyugta előtt még megrendezik a hagymaevő versenyt.

- **Hatodik ciklus - 4. napi játék:** *Az összes JK-nak ekkor van igazán lehetősége megszerezni a valódi ereklyét, aminek a városból való kijuttatása biztos, hogy problémákba fog ütközni. Ha valaki korábban megszerezte volna a valódit (amire elég kicsi az esély), úgy a JK-k tervezzék meg az országból való kijutást, majd jöhet az epilógus mindkét esetben.*
  Az ikerpár, amint a nap felkel, átvonul a fellegvárba, ott lesz a lovagrendhez csatlakozásuknak ceremóniája. A templomban csak a papnövendékek lesznek. A városban is csökken az őrök száma, többségük a fellegvárban, az ünnepségen lesz.

ESEMÉNYSOR

3418 Mezők éve (P.sz. 3704, Lángok Hava)

- **1. Nap** (8 óra - *világosság órája*) - Eligazítást tartanak a városőröknek, hogy miként kell eljárniuk a fesztivál alatt.
    - (12. óra - *Ranil órája*) - Valamikor délután megérkezik a Naptanács küldötte.
    - (15 óra - *Csillogás*) - A JK-k megérkeznek Hilom városához, a fesztivál előkészítése már elkezdődött.
    - (16. óra - *Szürkület órája*) - Még sötétedés előtt beérkezik az utolsó hagymaszállítmány.

- **2. Nap** (8 óra - *Világosság órája*) - Megkezdődik a készülődés a fesztiválhoz.
    - (10 óra - *Ragyogás órája*) - Katonák felvonulása körben a városban.
    - (11 óra - *Fényesség órája*) - Megkezdődik a főzőverseny a városhoz közeli területen.
    - (12 óra - *Ranil órája*) - Hivatalos megnyitója az ünnepségnek a város főterén.
    - (20 óra - *Éjközép*) - A város melletti területre rendelnek ki egy katonai csapatot a goblinok miatt.

- **3. Nap** (7 óra - *Hajnal órája*) - Megérkezik a két kard az ikrek lovaggá avatásához.
    - (10 óra - *Ragyogás órája*) - Hilom díjnyertes hagymájának eredményhirdetése, utána pedig a hagymát elszállítják.
    - (19 óra - *Alkony órája*) - Az ikrek elindulnak a templomba, az éjszakát virrasztással töltik.

- **5. Nap** (9 óra - *Napsugár órája*) - Elkezdődik a megmérettetés az emberek között, hogy ki bírja utoljára könnyek nélkül a hagymákkal.
    - (18 óra - *Holdak órája*) - A város mellett megkezdődik az össznépi hagyma sütögetés.

- **6. Nap** - Országból való kijutás az ereklyével (vagy a kijutás tervezése) és epilógus.

A DWYLL UNIÓ

"Zömök testalkat, darabos vonások, sötét színű szem, mézszőke vagy világosbarna haj. Erős harcosok, dwoonoknak nevezik magukat és a napot imádják, akit Ranilnak hívnak.

Mariarr Cenna: Úti jegyzetek"

Hatalmas földterületet birtokolnak, immáron kétezer esztendős államukat előretolt bástyaként tartják számon. A Dwyll Unió 1392 Hegyek évében (P. sz. 1678) az Északi Szövetség tagállama lett, s ettől kezdve a napimádók az erv hercegségekben szívesen látott vendégeknek számítanak. Több Zászlóháborúban is kiállták a fegyelem és a kitartás próbáját, haderejük biztos pontja a Szövetségnek. Képzett, kipróbált vezetőik nevét és hőstetteit Észak-Ynev bárdjai fennhangon zengik.

A Dwyll Unió több szempontból is különleges helyet foglal el Észak-Ynev térképén. Országuk belső felépítése, lakóinak gondolkodása, egyedülálló hitük megkülönbözteti őket a térség más népeitől. Hazájukban különös szívósággal ragaszkodtak régi szokásaikhoz és erkölcseikhez, művészi kifejezőeszközeikhez és kultuszukhoz.

A dwoonok - építészeti tudásuk egy részét Tarin törpéitől szerezték - mesterei a várépítésnek. Hagyományos - körbástyákkal, előbástyákkal, száraz- és vizesárkokkal védett - erősségeik, a titkos folyosókkal és kazamatákkal összekötött várak hatalmas, összefüggő rendszert alkotnak a toroni határ mentén.

A Naptornyok karcsú, magas építmények, nem ritkán mágikus fókuszpontok, amolyan határkövek, megsemmisítésük még Toronnak is óriási nehézségeket okoz. Mesélik, hogy ezeken a szakrális helyeken Ranil papjai könnyebben juthatnak hatalomhoz, némelyiket a napisten angyalai látogatják.

A dwoon tartományi seregek egyik alapköve a jól szervezett nehézgyalogság. Noha az Unió legfőbb fegyveres erejének a lovagságot tartják, azt maguk is elismerik, hogy a nehézvértben hadakozó gyalogosok nélkül aligha szegülhetnének sikeresen szembe a déli határ felől folyamatosan fenyegető toroni veszedelemmel.

Ezen seregtestek kizárólag dwoon születésű harcosokból állhatnak, külországiaknak esélyük sincs rá, hogy bekerüljenek közéjük. A gyalogság toborzóbázisát azok az elszegényedett dwoon kisnemesek alkotják, akiknek anyagi erőforrásai már nem teszik lehetővé, hogy nagyatyáikhoz hasonlóan lovon, kopjával vonuljanak hadba, ám hűek akarnak maradni lovagi hagyományaikhoz, őseiktől örökölt dicsőségükhöz.

Ha valaki az egyházzal vagy a lovagok hatalmával kerül szembe könnyen a számkivetettek sorsára juthat, hiszen **a törvények könyörtelenek, mindenkire nézve kötelezőek, és szűklátókörűségükről híresek. Az atyának például mindig bűnhődnie kell fia vagy lánya vétke, erkölcstelensége miatt, hisz ő volt a felelős a neveltetésükért.**

Az erkölcsösség és a fanatizmus mellett a dwoonok a mély vallásosságról is híresek. Ha nem kérkednek hitük másságával, a külhoniaknak nem eshet bántódásuk, tiszteletben tartják különbözőségüket, de **Ranil becsmérléséért a legjámborabb dwoon is - ha egyáltalán létezik ilyen - azonnal haragra gerjed. Ugyanígy, ha valaki a Napisten hitére tér, a legsúlyosabb bűnei is bocsánatot nyernek.**

A dwoonok nagyon keveset kereskednek a környező államokkal, inkább megtermelik, amire szükségük van. **Az Unió hivatalos nyelve a dwoon, de beszélik az ilort és az ervet is.** A **közös nyelvet azonban csak az iskolázottak bírják.** A dwoon főnemesség, a lovagrendek elöljárói és a papok beszélik az ó-dwoon nyelvet is.

A dwoonok vitás esetekben olykor úgynevezett istenítélethez folyamodnak, amelynek elbírálását Ranil Vére - a tűz - végzi el. Formája tartományról tartományra változik. Lehet tűzönjárás, esetleg lángoszlopok között kell átmennie a vétkezőnek, de előfordul a parázsevés is.

A naphit elterjedése Észak-Yneven a Dwyll Unióra korlátozódik. Más vallás viszont egyáltalán nem vetette meg lábát a dwoonok uralta területen. A dwoonok nem néznék ugyanis jó szemmel, ha Ranil templomainak árnyékában más istenek szentélyei is emelkednének.

Az ünnepek legalább olyan fontos szerepet töltenek be a dwoonok életében, mint az áldozatbemutatások. A két dolog eggyé olvad össze. *Az ünnepek ideje egyben az áldozatok ünnepe is.* **A makacs, önfejű és mogorva dwoon nép az ünnepek alatt leveti álarcát.** Színes ruhák kavalkádja, táncok, mulatság, tréfák jellemzik az ünnepeiket. Egyes tartományokban parázson táncolnak.

Hitvilág: Ranil a nap Istene, az egyetlen, a fényhozó, a meleget és életet adó. Megsértése, más Istenek egy lapon említése halálos bűnnek számítanak. Az országban minden más vallás tiltott, főleg az Ellenor (Morganae káosz kori neve) szektákat üldözik. A csillagok a halott ősök szellemei, akik vigyáznak az útódaikra

Lakossága: Legnagyobb részt dwoon. Átlagos termetű, mézszőke vagy barna hajú nép.

Öltözködési szokások: E tekintetben élesen elkülönülnek a nemtelen szabadok és a nemesek. Az előbbiek sötét, olykor pasztellárnyalatokkal díszített színeket kedvelnek, öltözetükre a gyakorlatias kifejezés helytálló leginkább. Cserzett bőrzeke, vastag posztó nadrág és köpeny. A nemesség közel kilencven százaléka valamely lovagrend tagja. Öltözködésük túlzó színorgia: sárga, vörös, lila, kék selymek, és finoman kidolgozott kelmék rafinált szabású együttese. Mivel azonban életük nagyrészét teljes vértezetben töltik, csak ünnepeik alkalmával szembesülhetünk e színkavalkáddal. Páncéljaikat gyakran ezüsttel futtatják, s a lótakarók - ahogyan egy harcos néphez illik - a vér vörös színét idézik.

Hilom városa

2403 Hegyek évében (Kb. P. sz. 2689) jegyezték fel először nevét. Az akkor még módos ***da Dromkon család*** **építette,** törp építészek vezetésével. 15 láb magas, és helyenként akár 25 láb vastag falak veszik körül. Minél beljebb haladunk a várfalak szintjein át a középpontja felé úgy helyezkednek el a létfontosságú épületek és egy naptorony. A város építésénél jelen volt Evern da Ranga, az akkori főpap és többedmagával együtt hatalmas erejű varázslatokat szőttek a falba.
Ezért a faltól 50 yard távolságban nem jönnek létre az I. nekromancia osztályú varázslatok és az addig feltámasztott, hasonló osztályú halottak szétesnek. A falon belül hasonló a helyzet III. nekromancia osztályig. A falon belül a halál szféra varázslatai kétharmados erősséggel, dupla mana felhasználással jönnek létre, ettől eltérően viszont a természet szféra varázslataival Ranil hívei figyelmen kívül hagyhatják a szokásos limitációkat (fény, bezártság), nappal a kettőnél több szegmenst igénylő varázslatok egy szegmenssel rövidebb idő alatt hozhatók létre.
Jelenleg is tart a városfal újjáépítése, a falon még látszanak a háború nyomai egyes helyeken. Tartozott továbbá egy vizesárok is a falhoz, de jelenleg ez se kiásva, se vízzel feltöltve nincs, a háború után nem végeztek helyreállítást még, azonban tervezik az árok helyreállítását.

Hilom urai 2610 Mocsarak éve (P. sz. 2896) óta a *da Drimdull* család. A vezetés privilégiuma vérvonalon át öröklődik, legyen a gyermek lány vagy fiú, a dwoon törvények nem tesznek különbséget. Nyílt titok, hogy a várost is alapító, de hatalomból eltávolított ***da Dromkon*** család már egy ideje próbálja visszaszerezni az irányítást Hilom felett.

A város a híres dwoon végvárrendszer fontos része. Toron még soha nem foglalta el. Nagy számú **gyalogos (3500)** és **íjász (1500)** vigyázza a falakat. Ő mellettük állandó jelleggel a **Ranil Sororitas paplovagjai (100-150 fő)** szolgálják a Napúrt és védelmezik híveit.

A városban és a hozzá tartozó falvakban összesen 10-12 ezren élhetnek. Nagy részük katona, földműves vagy mesterember.

Az utcák tiszták, a macskakövek alatt húzódó kanális rendszernek és a nyilvános illemhelyeknek köszönhetően. A város főbb utcáin állandó szél fúj azért, hogy a felgyülemlő szagokat kipucolja. Ezt a rendszert még a törpök építették, akik a fő utcákat az uralkodó széljárás szerint tájolták. A friss ivóvizet a hegyi forrásokból és a távol folyó Armagass

folyóból nyerik. Van a közelben egy víztározó is, hogy a termőföldek és az állatok vízellátását abból biztosítsák.

Dwoon építészeti szokásokhoz hűen, a város kaszárnyája, fellegvára, őrtornyai és az erődházak egy, szakaszosan lezárható föld alatti járattal vannak összekötve. Ez a katonák minél gyorsabb átcsoportosításáért hozták létre. A nagy, végvárrendszert összekötő Alúthoz a fellegvárból vezet egy elágazás.

Hilom uradalmának a legfontosabb és legjelentősebb árucikke a hagyma. Hatalmas, néha 2-3 ökölnyi méretű, lédús hagyma, aminek szüreti ünnepségére, a hagymafesztiválra egész Ynevről érkeznek emberek. Ilyenkor a város mellet 5-6 ezer fő is letáborozik a fesztivál idejére. Ezért ezekben az időszakokban a környező városokból még érkezik kétezer nehézgyalogos, hogy a rend fenntartásában segítsenek. Őket a falakon belül szállásolják el a laktanyában.

A város külső falain lévő őrtornyokat egy-egy hősi halált halt rendházparancsnokról nevezték el. Összesen hat ilyen őrtorony található, melyeknek nevei a főkaputól kezdődően óramutató járása szerint: Elenor da Drimdull, Kerenak da Drimdull, Rentoa da Drimdull, Falkniven da Dromkon, Floreal da Dromkon és Kerton da Drimdull.

Az utcákon napközben párban, éjszaka többedmagukkal járőröznek a dwoon katonák. Az éjszakai őrjárat létszámának eldöntésére javasoljuk a 2k6-ot, míg a nappali őrjáratokhoz az 1k6+1 formulát ajánljuk.

Éjjel a falakon és az utcákon is szinte nappali világosság uralkodik, mert fáklyákkal, lámpásokkal és fénykövekkel kiszorítják a sötétség írmagját is. Ezenkívül az őrjáratok minden tagjánál fáklya van.
A közemberek kizárólag a dwoont beszélik, az ervet a katonák közül többen is beszélik hármas szinten, viszont csak a nemesek, néhány kereskedő és nagyon kevés csempész beszéli a közöst alacsony szinten.

A hivatalos fizetőeszköz a dwoon ezüstgaras, ami egy nagy ezüsttartalmú, egyik oldalán a nap, másikon Ral da Rangának, a legfőbb nap-papnak a portréja látható. Arannyal fizetni lehetetlen és nem is ajánlott megpróbálni, ugyanis az arany tiltott fémnek számít az unió területén. 1 aranyat kb 8-9 garasért váltanak a törpök.

Mivel a háború nemrég vonult vissza az üregébe, Hilom falain még látszanak az ütközet nyomai és az árak is a békeidő duplái.

A városban egy naptorony is található, a keleti oldalon, egy újonnan épített bástya tetején áll, amit állandóan 5 nehézgyalogos őriz.

Gazdaság: A város gazdasága több lábon áll és igen jövedelmezőek a környék birtokai. A város mellett található több erdőség is, amelyet Hilomban az erre szakosodott céhek

dolgoznak fel. Így aztán érthető, hogy miért népszerű errefelé a favágó szakma, a háború után pedig a leszerelt katonák egy része is favágónak állt. A várostól 1-2 mérföldre találhatóak a fakitermelő raktárak. Meghatározó a város melletti faszénégetők céhe is, ami főként eladásra állít elő faszenet.
Természetesen a kézművesség is jelen van: fatárgyakat, edényeket és mindenfélét készítenek, amihez nyersanyag található.

Városőrség és közbiztonság: A város közbiztonsága kifejezetten jónak mondható. A kevés idegen és a dwoon törvényeket betartó lakosok eredményezik ezt. A városban jelen lévő csempészek soha nem lépik át azt a határt, ami már a városvezetés figyelmét rájuk összpontosítaná, így nem jellemző a katonai fellépés ilyen téren. Éjszaka azonban a városban kijárási tilalom van. A céhek és a magasabb pozícióban lévő kereskedők, nemesek rendelkeznek meghatalmazással az éjszakai szabadságra vonatkozóan. Akit kint találnak a városőrök éjszaka, azt hazakisérik.
A közbiztonságért továbbá a da Drimdull család felel. Az őrséget a városőrség parancsnoka koordinálja, akit a da Drimdull család vezetője nevez ki. A fesztivál ideje alatt a városőrök is sokkal elnézőbbek, inkább mint felügyelők, sem mint azonnali végrehajtóként kell rájuk gondolni.

Épületek: A városban található épületek nagy része ralanitból épült. Ezt a sárgás anyagot Ranil csontjának is fordítják. A sárga agyagot napon szárítják, mely magába szívja Ranil hatalmát, ezzel pedig egy igen tartós, csontfehér anyag keletkezik. A házak közepén, a központi udvar felett a tető hiányos, az épületben folyó élet szempontjából központi szerepet töltenek be ezek, hiszen ide a napfény szabadon áramolhat.
Jellemző még az épületekre az oszlopcsarnokok alkalmazása. A nap fiai ugyanis szeretik a magas, karcsú oszlopok által körbefogott nyitott tereket, így a céhek műhelyei, kereskedő házak, valamint több hivatal is rendelkezik ilyennel.

Kanális, csatornarendszer és kutak: a város tisztasága szempontjából fontos szerepet tölt be a csatornahálózat, ami a város alatt helyezkedik el. Méreteit tekintve akkora, hogy egy ember térdelve/guggolva elfér benne. A csempészek előszeretettel használják az alagutak nyújtotta sötétséget. A városban továbbá nem lehet az utcákra üríteni, és figyelnek arra, hogy tisztaság legyen, ezzel is el akarják kerülni a fertőzéseket. A csatornarendszert is úgy alkották meg, hogy lehetőleg ne kerüljön szennyeződés a város alatti földterületbe, mivel ez súlyosan szennyezné a korábban kiépített kúthálózatot.
A kutak pedig fontos szerepet töltenek be a város életében, tekintve, hogy a legközelebbi folyó legalább egy napi járóföldre van. A városban találhatóak nyilvános kutak, valamint olyanok, amelyek valamely céh, rendház, nemesi ház vagy lakóközösség irányítása alatt áll.
A csatorna a város melleti tónak ellentétes irányába lejt, még a városban összegyűjtik a szennyet az erre épített emésztőben. A mocskot az emésztőből elszállítják a városból.

Város melletti tó: Ez igazából egy vízgyűjtő, a várostól nem messze, egy mérföldön belül. Ez a környező területek vízellátásáért felel, a közeli parasztok innen nyerik a vizet a növényekhez, valamint a vizesárkot is ezzel a vízzel tervezik majd feltölteni.

Hilomi “Ranil fénye” templom

Egyetlen istennek vannak csupán templomai és szentélyei a városban, az pedig Ranil. **Szigorúan tilos más istent imádni!**
2403 Hegyek évében kezdték meg az építtését, ami 2411 Lápok évéig tartott (Psz. 2689 - 2697).
Az épület 140 láb hosszú, oldalirányban a legszélesebb részén a 90 lábat is eléri, míg magassága a legmagasabb ponton 118 láb. Legmagasabb pontja kupolájának teteje. Robosztus méreteiről az is árulkodik, hogy mintegy 1100 ülőhely és még 300 további állóhely áll rendelkezésre.
A templommal szembe állva nem látható más, csak az ajtót és a falak. Belépve a templomba viszont azonnal szembetűnőek a díszes ablakok, amelyek igyekeznek teljesíteni feladatukat, és a lehető legtöbb fényt átengedni az épület falain. Napfelkeltétől így természetes fényesség uralkodik Ranil házán belül.
Ragyogóan fehér falai vannak, a kapui aranyozottak, majd fél láb vastagok, 20 láb magas, 8 láb szélesek, bükkfából vannak. A templomba belépve lenyűgöző látvány tárul mindenki szeme elé. A csarnokban állva az ember azt érzi, összeroppantja az épület magassága és a hatalmas, súlyos fehér márvány tömbök, amiken arany napok ragyognak a közepükbe helyezett fénykövek segítségével. A mágiára és asztrálra érzéketlen élőlények is külső-belső, kellemes, napsütésre hasonlító meleget éreznek a templomban járva. A fogékonyak pedig mintha nappal a sivatagban járnának. A templom végében egy kisebb emelvényen található a fő oltár, ami előtt egy hatalmas parázstartóban állandóan izzó, áldott zsarátnokokat tartanak.
Két melléképülete van, mindkettő a felszín alatt helyezkedik el, így kívülről ezek nem látszódnak. A főkapuktól jobbra van a mindenkori törvénykezéshez használt napbuzogány szentélye. A szentélyt több tűzcsapda védi. [4 a padlólemezeken, 1 a plafonon]
A bal oldali helyiségben a pap ideiglenes szállása található, valamint az istentiszteletek megtartása előtt is itt szokott felkészülni.

A templom a város közepéhez közel helyezkedik el, főbejárata a főtér felé nyílik, pontosan Hilom napórájárának irányába. A főtérről egy kikövezett út vezet a templomhoz.

Ebben a templomban fogják megtartani az istentiszteletet a hagymák ünnepekor, a versenyen résztvevő hatalmas hagymákat a templom előtti főtéren vizsgálják meg, ott lesz egy mérleg is, amin lemérik a hagymákat a verseny folyamán. A templomban éjjel-nappal van őrség, hívők és papok-papnövendékek vannak jelen. Őrök a kapuk közelében, valamint a templom körül, A papnövendékek általában az oltárnál segédkeznek.

Kivételt csak az képez, ha valaki a lovaggá vagy pappá avatása előtt virraszt, ilyenkor a templomban csak a virrasztók vannak, őrök csak a templom körül, a papnövendékek pedig alszanak.

A templomban található **Kyel buzogányának egy darabja, vagyis a valódi ereklye.** Egy ragyogó napra hasonlító, középen lyukas, látszólag egyszerű fém. **Az ereklye nagyjából 45 centiméter átmérőjű és 23 centiméter magas. Közepén egy 20 centiméter átmérőjű lyuk található, nagyjából 100 fontot nyomhat. Ha a játékosok megtalálják, ketten már elegek ahhoz, hogy lassan, de el tudják vinni. Ha a JK-k már eljutottak ide, itt még lehet húzni egy kicsit az időt a súlyával, de ha a KM úgy látja, akkor egy személy is cipelheti, nyilván lassabban, de akár kreatívak is lehetnek a játékosok, más megoldást is találhatnak.** Jelenleg egy nagyobb fémtálat tartanak a közepén, amelyben Ranil papjai által megáldott parazsak vannak (szertartásokhoz), kijuttatása **kicsit** komplikált lesz.

Kyel buzogányának darabja felülről, majd oldalnézetből

Városi börtön

A börtönt külhoni törpék építették, ami már önmagában sok mindent elmond arról, hogy mennyire jól strukturált börtön is ez, valamint az ide bekerülőknek milyen nehéz is megszökni innen. Egy kör alapterületű, 60 láb sugarú, 20 láb magas, ablaktalan, fekete színű kőből készült építmény. A világítást fénykövekkel végzik el, a szellőztetést egy régi törp technológiával oldották meg, nagyon jól bevált, még a huzatot se lehet érezni. A szellőztetés pedig fontos szerepet tölt be az épületben: felfelé haladva a cellákban egyre melegebb van és ez bizony egyre inkább kellemetlenné teszi a bentlét. A negyedik emeleten már-már fojtogató a száraz levegő. Attól függően, hogy mennyire követtek el komoly törvényszegést az emberek, az alapján fogják őket elhelyezni a szinteken. Például gyilkosságért azonnal a **4. szintre** helyezik az embert, de egy egyszerű lopás is a **2-3. szintre** juttathatja az elítéltet, a törvények ugyanis elég kemények és szigorúak.
A szobák egy átlagos emberhez képest alacsonyak (1,5-1,6 láb), valamint a padló is szándékosan kényelmetlenre lett kialakítva, hogy se ülve, se fekve ne legyen komfortos. Ez megnehezíti a koncentrációt és a meditációt. Pszi és mágiahasználat előtt a börtönben lévők akaraterő próbát kötelesek dobni, annyival csökkentve az akaraterejüket, ahányadik szinten vannak, tekintve a meleget is, ami a fenti cellákban egyre elviselhetetlenebb. (Pl: a 4. szinten -4-gyel dobja az akaraterő próbát). A mana és pszi gyűjtést is megnehezíti, a megkötések ugyanúgy vonatkoznak ezen cselekedetekre is.
A cellák ajtaját csak kívülről lehet nyitni. A kör alapterületű épület közepén helyezkedik el egy kőasztalon az a forgatókar, amely a cellák ajtaját kinyitja. Két emberes meló, az egyik a kőasztalon lévő kis forgató kart forgatja, míg a másik a megnyitni kívánt cella ajtaját tolja befelé. Ezzel a kapcsolók aktiválódnak és az adott ajtó kinyílik. Az ajtók ugyanolyan fehér

kőből készültek, mint maguk a cellák, így ha nem tudjuk, hogy pontosan hol is helyezkedik el az ajtó, nehéz dolgunk lehet annak kinyitásával. Minden szintre csigalépcsővel lehet feljutni, a körbe-körbe mozgás pedig megnehezíti a tájékozódást az egyes szinteken. Pl: a második szinten könnyen azt hihetjük, hogy észak felé nézünk, de a börtön szándékosan úgy lett kialakítva, hogy nehezebb legyen a tájékozódás, így minden szinten máshol vannak a cellák/ajtók.
Az épület öt szintből áll: egy föld alatti szint és négy további emelet. A börtönben jól képzett börtönőrök teljesítenek szolgálatot, minden szinten 3.
A foglyok felszerelését egy föld alatti szinten helyezik el az őrszoba mellé, ami a bejárattól jobbra eső első kis, 6x6-os terem. A berendezés mindenhol fából készült.
Itt a foglyokat csupán bezárva tartják, hiszen az isteni igazságszolgáltatásra csak fényes nappal kerülhet sor. A börtönnek fontos szerepe van a modul szempontjából, hiszen ide hozzák majd a kalandozókat is, ha olyan dolgot művelnek, amit a törvényt tilt (például mágiát használnak, Ranilt szidják, téríteni próbálnak, lopnak stb).
!FONTOS! A mesélő lehetőleg tegyen meg minél többet azért, hogy ne legyen JK halál. Minden JK kerüljön börtönbe, ha valami nem megfelelően történik, így kaphatnak még egy esélyt!

Fellegvár

Itt vannak elszállásolva a városőrök és a lovagrend lovagjai, valamint a hadiraktár itt található. A fellegvár, ahogy a nevéből már ki lehetett találni, a város legmagasabb pontján található.
Két részből áll a fellegvár: belső és külső várrészből. A belső vár valamivel feljebb helyezkedik el, magasabbak a falak és vastagabbak is. Úgy tervezték, hogy lehetetlen legyen bevenni, a falak is jó néhány helyen 20 láb vastag és 16 láb magasak. A külső vár falai 12 láb magasak és 13 láb vastagok.
A Ranil Sororitas rendház erődje is itt található. Az épület inkább emlékeztet egy kör alakú bástyára, ami a külső várrészen belül helyezkedik el, a várfallal egybeépítve.
A fellegvárban vannak elszállásolva a paplovagok és magasabb rangú családból származó lovagok, valamint a kapitányok.

Kaszárnya

A kaszárnya tulajdonképpen maga a városfal. A városfalat szándékosan úgy építették, hogy több ezer embernek szállást tudjon adni háborúk idején is. Hadmérnökök komoly tervezése áll az egész mögött. A várfalban végig szobák/szállások találhatóak két és három emelet magasan, a földszinten pedig istállók vannak.
Egyszerre akár 30 ezer gyalogosnak, valamint akár 12 ezer lovasnak is lehetőséget tud biztosítani a pihenésre.

Főtér

A város mértani középpontjában helyezkedik el. A közepén egy hatalmas, 4-5 láb magas napóra áll, aminek az árnyék vető fémje a legenda szerint egy "égből a földre hullott fémdarabból" lett kovácsolva, ez az egyik megszerezhető "ereklye".
A tér maga majd 100 méter átmérőjű, fehér kövekkel kiépített terület.
Ezen a téren állva tisztán látható a templom és a hozzá vezető tér, a Mezők éve fogadó, valamint a da Dromkon és a da Drimdull családi erődházak. Itt épült továbbá a hivatalnokok háza is, ami mintegy "városházaként" funkciónál.

Ranil Sororitas rendház erődje

A várost vezető lovagrend erődített székháza, falai vastagok, jól védhető épület. Elhelyezkedését tekintve a fellegvárban, ezen belül is a külső várrészben található. Az épület fala együtt épült a fellegvár falával. Kör alakú, hadibástyára emlékeztető épület, ahol a tanácstermek találhatóak.

Da Drimdull erődház

A várost és a Ranil Sororitas rendházat is irányító, Hilom legnagyobb és legbefolyásosabb családjának otthona. Négyszög alapú erődítmény-palota, a közepén egy 10x10 láb területű kis kerttel. Öt emeletes, eggyel több, mint a da Dromkon erődház. Állítólag akkor építettek hozzá egy plusz szintet, amikor a da Dromkon családtól átvették a város vezetését.

Gyógyfüves ház (da Dromkon erődház)

Egyházi megrendelésre állítanak elő gyógyhatású készítményeket, a hely sajátossága miatt főként hagymából. A készítményeket nem itt, hanem a kézműves negyedben készülnek. A helyiek is vásárolhatnak készítményeikből, a hatalmas házukban megtalálható központi udvarban és a fő falak mentén értékesítenek.

Temető

A városfalon kívül található. A temetőt nem a hétköznapi értelemben kell elképzelni. A dwoon szokás szerint az elhunytakat máglyán égetik el, ezért a maradványokat egy láb sugarú kör méretű, a földbe süllyesztett rézüstbe helyezik, amiknek a tetejét fehér márvánnyal fedik le. Ide csak a tehetős emberek hamvait helyezik, az dwoonok többsége saját házában, kis urnákban tartja a hamvakat.

Céhnegyed

Itt található több, a városban jelenlévő céh. Az épületei a város bemutatásánál már ismertetett stílusban épültek. A városban megtalálható céhek: vargák, molnárok, pékek, ácsok, kovácsok, asztalosok, fazekasok, szabók, takácsok, gyertyaöntők.

Ezek közül a fafeldolgozással foglalkozó céhek a legnagyobbak, a városi döntésekbe is nagyobb beleszólásuk van.

Naptorony

A városban egy naptorony is található, keleti oldalon, egy újonnan épített bástya tetején áll, amit állandóan 5 nehézgyalogos őriz. Egy, a falak fölé nyúló kő építmény, aminek a tetejében szent tűz ég, amit olajjal táplálnak. Érdekessége, hogy ezt a tornyot használják kommunikációra a városok között, ezért a tűz fényét egy lencsében fogják össze, ami irányítható és egy fém lappal letakarható.

A torony tetejében a JK-k mozgást láthatnak, ha megdobják az érzékelés próbát, viszont az asztrálra és mágiára érzékeny karakterek (papok/paplovagok) furcsa, meleg, szinte napsugárzásra hasonlatos érzést éreznek a belsejükben, ha a torony mellett vannak/torony felé tekintenek. Az érzés kíváncsivá teheti őket, már-már vonzza a tekintetét az embernek.

Ha tudnak mesélni az érzésről az őröknek (akik dwoont beszélnek, ervet pedig éppen hogy megértik), akkor egyikük elkíséri őket 2 emelettel feljebb egy arannyal borított szobába ahol egy Ranil angyallal találkozhatnak. Az angyal segítheti a JK-kat céljuk elérésében.

Fogadók

A városban és városon kívül több fogadó és kocsma is megtalálható, azonban kevés az olyan, ahol a külhoniakat is szívesen látják. Három olyan fogadó van, ahol a JK-k megpihenhetnek a városon belül:

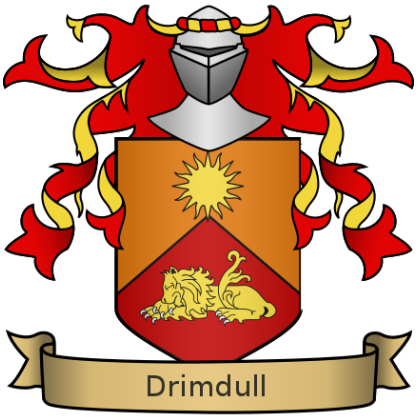
- **Arany kakas** fogadó: Egyszerű, visszafogott fogadó. A hátsó kertben tyúkok vannak, nevét is innen kapta, a reggeli kakas kukorékolásról. Egy óriási tábla lóg a ház elején, ami egy kakast ábrázol.
- **Fényes páncél** fogadó: A Hilomi fegyver és páncélkovács céhmesterek közös vállalkozása. A messze földről ide érkező törpe mestereket, akik időről-időre idelátogatnak, hogy tanítsanak valami újat, itt szállásolják el.
- **Ranil Angyala** fogadó: Egyházi fogadó. Kapui bárkinek nyitva állnak. Kolostorként kell elképzelni, ahol papok/papnövendékek adnak szállást a rászorulóknak és utazóknak. Robosztus, nagy építmény.

A város főbb nemesi házai, céhei és a rendház

Ranil Sororitas Rendház

A várost vezető lovagrend. Jellegzetessége, hogy azon kevés rendházak egyike, melyet női paplovag /Esethee da Drimdull/ vezet jelenleg. Címerük: egy fekete kapun kilépő, vörös ruhás nőnemű angyal, feje körül nap glóriával, kezében szent pengével.

A legendák szerint Hilom első ostromakor majdnem levágták az összes védőt a toroni seregek, már a fellegvárat ostromolták, amikor a végső ütközet közben megjelentek a legelső napsugarak. Ekkor imába kezdett az akkor még 15 éves Ferheln da Dromkon, előtte pedig megjelent egy Ranil angyal és átadott neki egy szent pengét, ezzel győzelemre segítve a dwoonokat. A kard magától kettétört abban a pillanatban, amikor az utolsó toronit levágták a városban. A penge darabjaiból aztán a **Ranil sertuseat, azaz Ranil csókját kovácsolták**. Ennek a csodának az emlékére alapították ezt a rendházat, és erre utal a címerük. A kard pengéjének anyaga az elsődleges anyagi síkon ismeretlen fémből készült, csak a papok által teremtett lángoló pillantással tudták az újrakovácsoláshoz felhevíteni. Ennek a mondáját az egész város ismeri.



Da Drimdull nemesi ház

Otrena, a forró csókú leszármazottainak tartják magukat. Egy nagyon ősi, de mára már kissé elszegényedett nemesi ház.

Címerük: egy vörös dombon alvó oroszlán, amire a nap süt. Jelmondatuk: a forró csók eljön érted. A dwoonokra amúgy is jellemző akaratosság és egyenesség ebben a családban számottevően jelentősebb. Számukra az adott szó többet ér mindennél. A Toron ellen vívott háborúkban a székhelyük (Hilom) rendszeresen a hullámtörő szerepét tölti be, éppen ezért rengeteg mártírjuk van. Jelenlegi családfőjük: Esethee da Drimdull úrnő, aki születése szerint Drimdull, férje Elvertoree aki a da Rakbert család, Ghaddir a lángoló leszármazottja volt. Az utolsó zászlóháborúban tért vissza Ranilhoz, a nap mögötti birodalomba. Gyermekeik: Riganna (lány) és Doir (fiú) a család utolsó leszármazottai.

Esethee da Drimdull

A 40 es évei végén járó, csodaszép (17-es szépségű!) asszony. Mézszőke haját hátrafogva hordja. Izmos, formás testére simuló, elfek által tervezett és törpök által acélból és mithrilből kovácsolt páncélban jelenik meg mindenhol, csak az alváshoz veszi le. Kardját, **Ranil csókját**, rendjének szent fegyverét mindig magánál tartja.

Megjelenése erőt és magabiztosságot sugároz, messziről lehet érezni az parfümök édes illatát, ami körüllengi. Rendkívül nagyra tartja az elfeket és gnómokat a remekmívű és értékes munkáik miatt. Testőrségének a második tagja egy Erigowból az udvarba menekült, kivágott nyelvű elf harcos, aki a rossz nyelvek szerint a szeretőjévé lépett elő a férje halála és a gyász lejárta után.

Két gyermeke van, akik a hagymafesztivál utolsó estéjén a város legnagyobb Ranil templomában fognak virrasztani a lovagrendbe felvételük előestéjén.

Állandó jelleggel 2 paplovag, 1 elf harcos, 5 ranil nehézgyalogos és egy napasszony kíséri. Kivéve éjszaka, alvás közben csak az elf van mellette és az ajtaja előtt 2 paplovag strázsál.

Az idegenekkel bizalmatlan és titkolózó, bár egyenes és nem beszél félre (soha nem hazudik és nem is terel!), ha kérdeznek tőle valamit arra válaszolni fog. (Kivéve az elfel folytatott viszonyára, azért kardot ránthat)

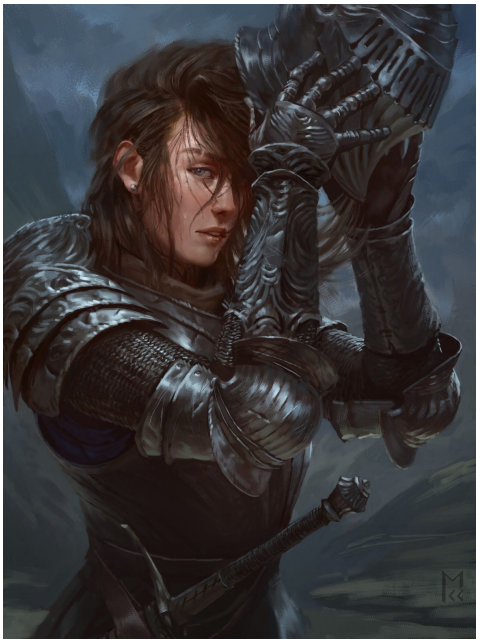
A város körül egy ideje megnövekedett a rablótámadások száma, valamint egy sárkánygyík is felbukkant a hegyekben. Esethee az, akitől bővebb információkat kaphatnak a játékosok ezekkel kapcsolatban, és ha segítenek neki, ő sem lesz hálátlan.

Amire választ kaphatnak tőle, ha a játékosok segítenek neki:

- Ki ő
- A város története
- A hagymafesztivál
- Hétköznapi dolgok /időjárás, helyi különlegességek, politika/
- A sárkánygyík holléte
- Rablóbandák
- Goblin hordák
- A szent fémből készült napóra története
- A szent kard története
- A templom története
- Dwoon mitológia
- A da Dromkon család története

Ha valamelyik társukat börtönbe vetik, egyezkedhetek az úrnővel a szabadon engedéséért, amiért cserébe feladatot fog adni nekik. (Sárkánygyík megölése, rablóbanda elkapása, goblin

horda megtámadása egy ranil nehézgyalogos osztaggal) !



Kaszt: 8. szintű Paplovag
Jellem: Rend
Beszélt nyelvek: dwoon (mf), ó-dwoon (af), közös (5), erv (5), pyar (5), elf (3)
KÉ: 40
TÉ: 120
VÉ: 170
Fp:100
Ép:18
Pszi: 25
Asztál:17
Erő: 16
Inteligencia:18
Sebzés: 2 k6 +4+6
Méregellenállás: 4
Mágiaellenállás: 6
Tűzellenállás: csak elemi tűz sebzi.
Asztrál-mentál: 85

Fegyver: Ranil Csókja lovagi kard + nagy pajzs
Páncél: Teljes mithril + acél vért
Az összes ranil paplovag mágiát ismeri. **Kedvelt mágiák:** Ranil fényessége, lángoló pillantás, ikerfény, fényalak

Esetthee testőrsége: 5 nehézgyalogos, 2 paplovag, 1 elf harcos, 1 napasszony -> értékeket lsd: NJK-k, mezei NJK-k

Riganna da Drimdull (lány) és Doir da Drimdull (fiú)

A da Drimdull család utolsó sarjai, anyjuk és a rend nagy részének számára a legféltettebb kincsek, egy ikerpár. Remek harcosok, rengeteg toroni hullt el a kezük által. Egymás mellett tanultak meg küzdeni, ezért a párosharc mesterei. A nap legnagyobb részében abbitacél teljes vértet hordanak, fegyverüknek a lovagi kardot választották.
A JK-k a templomban találkozhatnak velük, amikor virrasztanak a felkenésük előtt.

Doir da Drimdull
Szint: -
Jellem: Rend
Kaszt: (paplovag növendék)
KÉ: 23
TÉ: 30
VÉ: 75
Fp: 35
Ép: 16
mana:-
pszi: 13
méregellenállás: 4
Tűzellenállás: 3

Párosharc MF!

Riganna da Drimdull
Szint: -
Jellem: Rend
Kaszt: (paplovag növendék)
KÉ: 25
TÉ: 45
VÉ: 90
Fp: 40
Ép: 15
mana:-
pszi:15
méregellenállás: 3
Tűzellenállás: 3

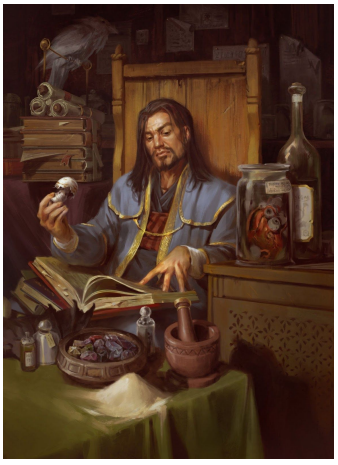
Párosharc MF!

NEM képesek a Ranil paplovag mágiákat használni!
Sebzésük: k6+2, a harcértékeik fegyverrel együtt értendők.

da Dromkon család

Ghaddir, a lángoló leszármazottainak tartják magukat. Egy nagyon ősi, mára már kegyvesztetté vált család. Ők alapították Hilomot, de a da Drimdull család *2610 Mocsarak évében (Psz. 2896)* átvette tőlük a rendház és így a város, valamint a környező falvaik vezetését. Kiderült ugyanis, hogy Erventor da Dromkon (2570 Tavak évétől-2610 Mocsarak éve) egy Hilomhoz közeli barlangban Erlenornak áldozott, hogy segítse a megye vezetőjének, Ravon da Kreon (2567 Völgyek éve-2624 Folyók éve) leváltását, lelkének megsemmisítését. Ehhez pedig erv kereskedőket és kalandorokat áldozott. Miután kiderült ez a rettenet (egy Drimdullhoz hű ember jelentette) máglyahalált halt, hiszen elvesztette Ranil kegyét és megégette a tűz, gyermekei és összes leszármazottja pedig kegyvesztetté váltak.
A család ma kereskedelemmel és állattenyésztéssel foglalkozik, mellyel Hilom környékén találkozhat az ember hatalmas marhacsordák formájában.
Címerük: Nap és Bika
Jelmondatuk: Miénk a megtiszteltetés
Jelenlegi családfőjük: Erten da Dromkon

Erten da Dromkon: Őszes, idős, nagydarab ember. Mindig is tisztelettudó és remek diplomata volt. A családja felemelkedése mindennél fontosabb számára, azonban eszközeit eléggé megválogatja és nem vállal túl sok kockázatot. Családjában többen is úgy gondolják, hogy szükség van a kimért és előre tervező emberre, de kissé halvérű, és nem is várják tőle, hogy a családot újra felemeli majd.



Morthen da Dromkon: A család reménysége. Tanult, emellett remekül bánik a karddal. Erős, vezető egyéniség, aki semmitől nem riadna vissza, hogy családja újra elfoglalja az őket megillető helyet, Hilom csarnokában. Megfontoltnak számít dwoon mércével, és inkább a háttérből rángatja a szálakat, mint egy jó bábos.

A da Dromkon család célja az, hogy minden eszközzel alá ássák a da Drimdull család tekintélyét. Ehhez mérten bízzák meg a JK-kat is.

A család szállással, pénzzel és akár kijárási engedéllyel is elláthatja a JK-kat, ha azok hajlandóak segíteni ennek a régi háznak a felemelkedésében. Ez a segítség lehet néhány ellopott ereklye, amit nekik adnak (így a család tagjai lehetnek a hős megtalálók), a csempészek lebuktatása, a goblinok legyőzése a Dromkon ház nevében, vagy a Drimdull gyermekek lemészárlása, így a másik család kiírtása.

A megszerezhető "*ereklyék*"

A játék során 5 ereklye szerezhető meg. JK csak akkor ismerheti fel, ha visszaviszik a táborba a megbízójukhoz. Maga a folyamat minden esetben erős fénnyel jár. A nem valódi ereklyéket vissza is kéne helyezni a helyükre, hogy ne tűnjön fel senkinek!

Az potenciálisan megszerezhető tárgyak és a hozzájuk kapcsolódó leírás/pletykák az alább olvashatóak. A pletykák felsorolva lesznek a tárgyak alatt. Lesznek igaz és hamis történetek, amelyek mögé nem írjuk oda, hogy hamisak, azokat igaznak kell tekinteni.

- **Főtéren lévő napóra fő dísze:** Egy nagyjából 1 láb átmérőjű, de elég vékony napóra dísz, mely napot formáz.
    - Egy égből hullott meteor darabjából kovácsolták
    - Mindig fényes, sohasem kell tisztítani
    - Éjszaka óriási fényforrásként funkciónál, amely az egész főteret bevilágítja (hamis, a tér van kivilágítva)
    - A legenda szerint a város azért épült ide, mert a "csillag" ide hullott, és ezt Ranil útmutatása volt
    - A háború alatt egyes eseményeket is megjósoltak abból, hogyan esik rá a nap fénye.
    - Ha egyszer eljön az idő és nem fogja az időt mutatni, jön el a világvége

- **A napbuzogány:** Az ítéletek végrehajtásakor használt buzogány. Teljesen aranyból öntött, kétkezes buzogány, amennyiben nem Ranil hitű érinti meg, úgy izzani kezd és megégeti aki hozzáér.
    - A pap az ítéletek végrehajtásakor egy kézzel forgatja (hamis, paplovag forgatja, két kézzel)
    - Davalonból küldte a klérus, ott kovácsolták
    - Állítólag teljesen aranyból készült
    - Azt mondják, hogy gyógyíthatatlan, örök időre maradandó sérüléseket okoznak vele, hogy a bűnös mindig emlékezzen a büntetésre (értsd: bármekkora is legyen a sérülés, az soha nem fog teljesen begyógyulni)
    - Amikor használják, érezhető az isteni hatalom a levegőben
    - Nem marad meg rajta a vér, nem kell tisztítani

- **da Drimdull család áldott kardja:** A karddal a két felavatásra váró fiatalt fogják felavatni. A da Drimdull családi házba fogják majd szállítani és ott is tárolják majd.
    - A kardot egy különleges fémből kovácsolták, teljesen egyedi

- **Hilom Ranil templomának díjnyertes óriási vöröshagymája**
    - 500 ezüstgarast adnak a nyertesnek
    - Ranil áldása ebben a hagymában összpontosul a leginkább
    - Egy parasztcsaládot teljesen ki tudna segíteni anyagilag a fődíj, így nagyon sokan indulnak a versenyen
    - Az idei évi lesz a legnagyobb hagyma, ami valaha részt vett a versenyen
- **Ranil főtemplom oltára előtt lévő parázstartó: Ez a valódi ereklye.** A templomban ezt a tárgyat arra használják, hogy a forró parazsakat ezen tárolják. Ez nem a fő parázstartó, hanem egy kisebb, amit olyan eseményekkor használnak, mint például amikor a templomból a főtérre több parazsat szállítanak a mostani ünnepség során.
    - A küldetések teljesítésével kerülhetnek közelebb az ereklyéhez.

A hagymafesztivál

"Itt minden évben hagymavásárt is tartanak, melyre távoli földről is eljönnek a vevők és eladók, csepűrágók tolvajok és a szájtátiak. A vásárban számtalan érdekesség csábítja a pórnépet: van itt táncoló kékmedve és szakállas törpenő, nyílvesszőt röptében elkapó tiadlani, dzsad kötéltáncos és vasat is hajlító aszisz díjbirkozó; van kristálygömbje fölé hajló gnóm jövendőmondó és rongyokba öltözött, pár rézért eleven békát is felfaló goblin bolond. " (Északi szövetség 56.o)

A város mellett 1-2 mérföldön belül felállítottak egy ideiglenes “várost”, hogy az ide érkezőket itt szállásolják el. Éjszaka Hilom városának népessége és a környéken élő parasztok nem hagyják el otthonukat, ám ez nem igaz az ide érkezőkről. A főkaput éjszakára bezárják, a városvezetés nem akar rendbontást és hangoskodást a falain belül.

Egy nagyon zsúfolt helyszínt kell elképzelni, aminek nagy részét fából ácsolt, gyorsan felépíthető épületek birtokolják. Sátrakban csupán a csepűrágók és az árusok laknak.
Folyamatosan keveredik a friss fűszer, a hagyma és a különböző emberek és másfajúak kipárolgásai. A nők édeskés parfümjével a dzsad pipafüst szinte már egybeforr. Este minden sarkon fáklyák égnek, és olajlámpások világítják be a vásár egész

területét, hogy az éjszakát messze elűzzék. A fesztivál teljes területén és a környékén rendszeres őrjáratok vannak, 1k6-tal kidobott számú katonával. Éjszaka 2k6 ra nő a számuk.
Bármennyire makacs is dwoon népe, az ünnepek számukra is nagyon fontosak. Az addig magukba forduló dwoon emberek mintha kicseréltek volna őket. A hölgyek érdeklődőek és kíváncsiak a külhoniakkal kapcsolatban, kérdéseket tesznek fel és nevetgélnek. A férfiak mintha régi barátaikat látnák most újra, úgy bánnak az ide érkezőkkel. Még a városőrök is elnézőbbek. A JK-k sok kérdést kaphatnak, ha ők kérdeznek gyorsan válaszolnak a helyiek, majd kérdeznek egy újabb dolgot. Természetesen ha a városőrség megjelenik, akkor ez a dinamikus közeg megszűnik (nem feltétlen a terror, csak elővigyázatosság okán).
Az ünnepek legalább olyan fontos szerepet töltenek be a dwoonok életében, mint az áldozatbemutatások. A két dolog eggyé olvad össze. Az ünnepek ideje egyben az áldozatok ünnepe is. A makacs, önfejű és mogorva dwoon nép az ünnepek alatt leveti álarcát. Színes ruhák kavalkádja, táncok, mulatság, tréfák jellemzik az ünnepeiket. Egyes tartományokban parázson táncolnak.

A fesztivál 5 napig fog tartani. Az első két napon előkészületek lesznek, a harmadik napon az istentisztelet, a további két napon pedig folytatódik az ünnepség.

A beszélt nyelvek: Ynev összes nyelvéből hallani beszélgetéseket, viszont a közöst a helyiek közül csak az árusok, nemesek, és papok, paplovagok beszélik. A falusiak, egyszerű dwoon polgárok, csak a dwoont beszélik, néhányan az ervet 1-2. fokon. A fesztivál bármely másik turista résztvevője a saját nyelvén kívül beszéli a közöst. A JK-k bérelhetnek fel tolmácsot is, 9 ezüstgaras (dwoon ezüstpénz) értékben naponta.

Fizetőeszköz: Vagy cserekereskedelem vagy a helyi ezüst/rézpénz. Az aranyat a helyiek nem fogadják el és nem is nézik jó szemmel, hogy az isteni fémmel bárki kereskedjen. Ezért a JK-k a törp bankárok valamelyikénél váltani szükségesek a pénzüket. 1 arany 8-9 ezüstgaras.

A JK-k különböző játékokban vehetnek részt:

Késdobálás
Patkódobás
Birkózás
Parázs evés
Parázson járás
Hagymaevő verseny
Hagymaszedés
"Üsd a toronit" (egy szalmabábut kell minél előbb szétverni egy rozsdás buzogánnyal, aki előbb megteszi, az nyer)

És az alábbi árusokat találhatják meg:

Törpe kovács
Törpe bankárok

Elf kovács
Elf ékszerész
Ember kovács
Gnóm ötvös
Gnóm jós
Kalmár
Kegytárgy árus
Napóra készítő
Gyógynövényes

Hagymaevő verseny: A fesztivál lezárása előtt megrendezik a híres hagyma versenyt. Miután kihirdették a fesztivál díjnyertes hagymáját (Hilom legnagyobb hagymáját) kiderül, ki az az ember, aki a hagymák ünnepén sem sírja el magát. A terményeket szagolni kell könnyek nélkül, majd el is kell őket fogyasztani, és aki a legtovább bírja, az nyer. Először a kis csenevészekkel kezdenek (akaraterő próba +3), majd haladnak a falugyilkos erősségűek felé.
Az első három próbát akaraterőre dobják a JK-k, fordulonként eggyel csökkenő értékekkel (a másodikban +2, a harmadikban +1 és így tovább), majd a negyedik körben az akaraterő és az állóképesség 10 feletti átlagát vesszük alapul, felfelé kerekítve.
Ha a játékosok az előző napokban felkészülnek a megmérettetésre, úgy maximum kettővel növelhetik az akaraterő és állóképesség átlagaként kapott értéket, maximum 10-ig.
A verseny legesélyesebbnek mondotta a korábbi bajnok (Áll: 17, Aka: 18 és felkészülésből kapott bónusz +2).

FONTOS!
A vásárban SEM tűrik meg más istenek említését, vagy a térítési szándékot!
Ezért az alábbi plusz szituáció fordulhat elő:
A JK-k tolongásra lesznek figyelmesek, a tömeg közepén 10 nehéz gyalogos és egy Ranil pap éppen egy eltérő vallású, istenét folyamatosan emlegető, Ranilt ócsárló férfit tepernek a földre, majd láncra verik és esetleg kivágják a nyelvét, vagy kipeckelik a száját és magukkal viszik.
A JK-kat is elfogják ha közbelépnek, vagy Ranilt ócsárolják és vagy a saját istenüket hirdetik, varázsolnak.

FIGYELEM! Észak szinte egyetlen olyan államában vagyunk egy nagyon népszerű fesztiválon, ahol tilos a faj vagy nem alapú megkülönböztetés. A vallási térítést, varázslást, nyilvános papi mágia használatot és Ranil ócsárlását viszont nem nézik jó szemmel, halállal vagy börtönnel jutalmazzák.

Elvégezhető feladatok

Tekintettel arra, hogy a modul fő feladata az ereklye felkutatása, így nem lesznek meghatározva kötelező, illetve opcionális feladatok. Minden feladat, amelyet a játékosok elvégezhetnek az információszerzést fogja szolgálni, és azt, hogy közelebb kerüljenek az igazi ereklyéhez. Ha a játékosoknak éppen nem sikerül valami, akkor az egyes frakciókból 1-1 ember épp arra járhat és felkínálhatja nekik a segítségét, amennyiben ő is megkapja amit akar.
A feladatokat két részre osztottuk, vannak segítő és bonyodalmi szálak.

Segítő szálak

- **Kijutás a városi börtönből**

Ha a JK-k börtönbe kerülnek, akkor lehetőséget kaphatnak a kijutásra, ha elvégeznek egy feladatot. Ha teljesítik, megválthatják a bűnüket. Két feladattal is megbízhatják őket:

- Csempészek lebuktatása
- Sárkánygyík megölése

Az utóbbi feladat elvégzését javasoljuk első körben, meg nem is biztos, hogy ha valaki kétszer börtönbe kerül, akkor másodjára is kap egy esélyt.
A feladatokat úgy kaphatják, ha egyezkednek vagy a da Drimdull, vagy a da Dromkon család vezetőivel. A börtönőrőktől ezeket az információkat meg fogják kapni, így valamelyik család lesz az, aki felbérli őket (a da Dromkon emberek akár fel is kereshetik azokat a JK-kat, akiket nem zártak börtönbe, és ajánlatot tesznek nekik a társaik kijutásának segítésére).
A feladat ismertetésekor ott lesz Hilom főpapja is, aki a JK-kat megérintve egy napkorong tetoválást helyez a tenyerükre, ami emlékeztetni fogja a játékosokat a feladat mihamarabbi elvégzésére.

- **Az ellenállás**

A városban már pár éve szerveződik egy ellenállás, akik jobbnak látják továbbállni, mivel a hatalmat nem tudják átvenni. Az új város alapításához szükség lesz pár szimbolikus értékű tárgyhoz, amiről már össze is állították a listát. Az ellenállás fő problémája, hogy a várost egy nő irányítja. Ahol a JK-k megszállnak majd, az ottani fogadós az ellenállás embere lesz. Simán hazudnak, hogy mindenben segítenek a JK-k nak, és hogy mindent tudnak. Céljuk, megkapják, amit akarnak (közben persze ők is adhatnak kijárási engedélyt, könyvtárba való belépést stb). Nekik kettő-három fontos tárgy kell: viasszállítmány (nagy értékű szállítmány, sok pénz); 1-2 irat a könyvtárból; Ranil áldott parazsa (az új település alapításához elengedhetetlen. Minden családnál ott ég ranil tüze, szükségük van sok szent parázsra, de nem az összesre, hogy ne legyen feltűnő). A JK-kat informálják, mikor van a legnagyobb esélye a sikeres parázs lopásnak: a virrasztás idején. A JK-k előtt pedig felfedheti magát az igazi ereklye. Persze ha parázs nélkül térnek vissza, úgy az ellenállás megnehezíti a JK-k helyzetét.

Az ellenállás felveheti a kapcsolatot a játékosokkal a fogadóson, egy kereskedőn keresztül, de ha a játékosokat éppen kidobták valahonnan (pl. könyvtából), akkor az ellenállás egyik embere ott várhatja őket, hogy "segítséget" kínáljon nekik.

- **Papok/paplovagok a csapatban**

A pyarroni istencsaládot szolgáló papoknak/paplovagoknak lehetőségük van más módon is felfedezni az igazi ereklyét. A papok és a paplovagok érzékelhetik az ereklye szakrális kisugárzását:

- A játékos 50-100 láb távolságból érzékelés (-2) próbára köteles. Ha sikeresen megdobja, akkor megérzi az ereklyét. Távolabbról már nehezen kivehető az ereklye, így 100 lábon túl nem ismerhető fel. (Amikor kiosztják Hilom Főtemplomának Díját akkor a játékosok észlelési távolságon belülre kerülhetnek, ugyanis az eredményhirdetés a főtéren fog megtörténni. Ide pedig kihozzák a parazsakat is, az ereklyével legalul).
- Ha a játékosok veszik a bátorságot, és bemennek a templomba, úgy pyarr papok/paplovagok 20 láb sugarú körön belül megérzik az ereklyét.
- Ha pedig megérintik, az ereklye felfedi magát, mert érzi, hogy keresik (ehhez nem kell pyarroni istencsaládba tartozó papnak/paplovagnak lenni). Az ereklye vonzhatja is a játékosok tekintetét.

- **Fenur Akhai - A sárkánygyík legyőzése**

Kitől kaphatják:

- Esethee da Drimdull, a város vezetője
- Börtönbe kerüléskor, a szabadulás végett
- A da Dromkon család is felbérelheti a játékosokat (vagy felkínálhatja, hogy kihozza őket a börtönből, ha teljesítik a küldetést), hiszen ha sikerrel járnak, az elismerés a családra. És jelen helyzetben minden eseményre szükségük van, ami pozitívan tünteti fel őket.

- **Városi könyvtár**

A várossal kapcsolatos információk találhatóak itt. Ide bejutni nemesi ház, céhmesterek és nagyobb kereskedők segítségével lehetséges. Több eltöltött óra után megtalálhatják a feljegyzést a városközeli hullócsillagokról (a hullócsillagoknak Ranil vallásban fontos szerepet tulajdonítanak). De a feljegyzés hiányos/tönkretett, furcsa. Ha utánakérdeznek megtudják, hogy van egy másik irattár a városban, a naptoronyban. Itt pedig találkozhatnak az angyallal.

- **Viasszállítmány megszerzése**

A sárkánygyíkra a hegyekben találhatnak rá. A bestia több esetben is rátámadt már a környéken elhaladó utazókra. Egy ilyen csoport korábban viasszállítmánnyal indult útnak Hilom városába, de célját soha nem érte el. Nem hivatalos források szerint több, jól megrakott szekér várja, hogy valaki megmentse. Sokan beszélik még, hogy Toronból származó viaszt is szállítottak, és ez az oka annak, hogy eddig még senki sem indult a

felkeresésére, és Ranil így büntette vétkezőket (Tilos a toroni birodalommal való kereskedés). Azonban a csempészek szívesen átvennének egy ilyen szállítmányt, titokban találhatnak olyan kereskedőt akit érdekelne az áru.
Ha sikerül megszerezni a szállítmányt, megtalálhatják a korábbi szállítmányos naplóját, ahol feljegyzésekre bukkanhatnak (infót szerezhetnek a fő ereklyéről).

- **Kereskedő elveszett naplója**

A kereskedő toroni kém volt, és a mostani, városba érkező bandának jelentett azokról a dolgokról, amelyeket érdemes lenne ellopni/megrongálni, hogy bosszút álljanak. Említés van a könyvtárról is, hogy ott érdemes lehet még utána olvasni (itt egy irányt kijelölve a JK-knak), valamint megjelenhet ranil parazsának a megszentségtelenitése. Infót szerezhetnek itt akár a virrasztó ikrekrõl, és az ekkor kevésbé őrzött templomról.

- **Csempészbanda**

A városban tevékenykedő csempészek a viaszszállítmányra fenik a fogukat, azonban a sárkánnyal nem bírnának el egyedül, hogy megszerezzék azt. Megszereznék továbbá szívesen Hilom Díjnyertes hagymáját, amit ők tovább tudnak adni csörgő ezüstökért. A játékosok, ha segítenek a csempészeknek, úgy megismertetik velük a csatornarendszer kusza ösvényeit. Sikeres küldetés után a csempészek a KM belátása szerint megpróbálhatják likvidálni a csapatot, hogy a JK-k soha, senkinek ne fedhessék fel titkaikat, vagy azonnal támadhatnak is, hogy ne kelljen kifizetniük őket/megszerezzék az értékeiket. Amennyiben a csempészekkel nem volt konfrontálódása a játékosoknak, és a mesélő is úgy ítéli meg, a küldetést is sikeresen végrehajtották a csempészeknek, akkor a kölcsönös segítség után elválnak útjaik.

Bonyodalmi szálak

- **Goblin horda**

A goblin horda a közeli erdőbe fészkelte be magát, ahol a terepviszonyok miatt a katonák csak nehezen, vagy egyáltalán nem tudnak mozogni és harcolni. A goblinok különösen a favágók életét keserítik meg. Ha a csapat kitakarítja őket az erdőből, úgy kaphatnak céhmesterektől belépést a könyvtárba, vagy akár éjszakai kijárási engedélyt is a fesztivál idejére.

- **Toroni boszorkánymester**

A városban és környékén tevékenykedő boszorkánymester olyan főzeteket árul, amivel a hagymaverseny könnyen megnyerhető. A címvédő hagymaevő bajnok - aki a bajnokságok okán előjogokat szerzett - gyanúba keveredik.

- **A toroniak**

Ellophatnak 1-1 fontos iratot a könyvtárból, a hagymaevő versenyt szabotálhatják. DE akár az utolsó ciklusban a parazsak közelébe is kerülhetnek. Az áldott parazsak is fontosak a napisten gyermekeinek. A toroniak megtudhatják, hogy csak a két iker és rajtuk kívül 2-3

személy lesz a templomban (a virrasztás estéjén), így betörhetnek oda, de a parázstartó megérintésekor megrémülnek, ugyanis ekkor fedi fel magát az ereklye! A toroniak berezelnek, és futnak az életükért. A játékosok elkaphatják őket, kikérdezhetik, és az elmondottak alapján következtethetnek az ereklyére (pl: az egyik toroni az elmondása szerint egy vak ember arcát látta, amikor megérintette a parázstartót). Ezt a szálat lehet még színezni, a lényeg, hogy a JK-k segítségére váljon. Lehet egy nagy csetepaté a toroniak és a város őrei között, ugyanis ha nem futamodnak meg a toroniak akkor ők akarják az ereklyét maguknak. A játékosok elől akár el is lophatják az ereklyét, ezzel is nehezítve a csapat dolgát. Ha a toroniak megölik a két ikert, majd a JK-k nagy erőkkel keresik a toroni csapatot, úgy a városőrség is felfigyelhet rá, és ők a JK-kat követik majd. Így vagy úgy, a JK-k hallanak a parázstartóról és a katedrálisban történtekről.

A toroniak a következők mentén fognak haladni:

- 0. nap: A toroniak egy mit sem sejtő erv kereskedőt kísérnek, aki őket az útonállók ellen fogadta fel. Majd megérkeznek Hilom városába, a kereskedőnegyedben szállnak meg.
- 1. nap: Utánanéznek, hogy hol is tűnt el az a kereskedő, aki nekik jelentett. Megtudják, hogy egy sárkánygyík végzett vele, de a sárkánygyíkkal nem küzdenek meg szívesen. Hilom városába visszafele tartva találkoznak egy csapattal, akiket a sárkánygyík megölésére küldtek. A csapat igazoltatni akarja a toroniakat, akikkel hosszas szóváltás után harcba elegyednek, melyből a toroniak jönnek ki győztesen. A hullákat a lehető legközelebb szállítják a szörnyhöz, hogy úgy tűnjön, a sárkánygyík végzett a csapattal. A JK-k a sárkánygyík legyőzése után, ha átkutatják a helyszínt akkor megtalálhatják a hullákat. Ezután a toroniak visszatérnek a kereskedőnegyedbe, a kereskedő szállására.
- 2. nap: Éjszaka betörnek pár fontosabb dokumentumért az irattárba, majd visszatérnek a kereskedőnegyedbe, a kereskedő szállására. Pár pletykát már hallhatnak itt a játékosok, hogy éjszaka mászkált valaki a kereskedőnegyedben. A naptoronyban lévő irattárba is szívesen betörnének, de túlságosan is őrzik a helyet. A Ranil angyal ekkor szerez tudomást a toroniak itt létéről.
- 3. nap: Sötétedés után nem sokkal betörnek a főtemplomba, majd megrémülnek az ereklyétől, így a betörés teljes kudarc lesz. Az örök elkapják őket (párat akár ki is végezhetnek), és a börtönbe kerülnek. Egy toroni azonban megszökik, ő a kereskedőnegyedbe tér vissza, az erv szállására, de így is csak sérülésekkel tudott elmenekülni. A kereskedőt megöli, és a szolgálókat is, majd a házban bújik el, és a következő nap szándékozik megszökni a városból.
- A csapatok a következők alapján juthatnak el a toroniakhoz:
    - Teljesítik a sárkánygyík megölést, és kérhetnek belépést a börtönbe az elfogott toroniakhoz, hogy beszéljenek velük.
    - A kereskedőknek hozzák vissza a viasszállítmányt, és ekkor hallanak pletykákat az éjszaka kint járó egyénekről.
    - Egyszerre kerülnek börtönbe a toroniakkal.
    - Az ellenállás kapcsolatot ápol az erv kereskedővel, akivel találkoztak volna, de nem jelent meg. A játékosokat elküldhetik, hogy nézzék meg, miért nem jött el a kereskedő.

- **Opciónális nehezítés: ellopott tekercsek**

A toroniak betörnek az irattárba, majd elemelnek onnan pár dokumentumot. A játékosok is be akarnak majd jutni oda, és mivel ők lesznek az idegenek, akikről tudnak, hogy legutóbb jártak ott, így őket fogják megvádolni a dokumentumok ellopásával. Ezzel akár kötelezővé is lehet tenni, hogy börtönbe kerüljenek a játékosok. És itt jön majd az igazság próbája, amikor parazsat kell enni/fogni a játékosnak. Hiszen nem tudni, hogy valóban elemelnek/lemásolnak-e pár dokumentumot a csapatok. A Nap Atya viszont keményen megbünteti azokat, akik hazudni merészelnek, így könnyen égetővé válhat az parázs a szájban/ kézben, ha a játékosok valóban elcsentek/lemásoltak valamit az irattárból.

- **A mérgezett hagymák**

A toroni banda megmérgezte az egyik hagymaraktárat, az így előtörő hasmenéses gyengeséget és hallucinációt okozó járvány alááshatja a város neves eseményét, amiből a JK-k vagy előnyt, vagy mellékszálat kovácsolhatnak.

- **Az ereklye rejtve marad**

A játékosok hiába járnak a templomban, az ereklye rejtve marad, ugyanis túl kockázatos lenne, ha felfedi magát. Ezt akkor érdemes alkalmazni, ha a JK-k túl korán ismernék fel az ereklyét, ezzel pedig ideje előtt oldanák meg a modult.

NJK-k ismertetése

Az alább felsorolt NJK-k harci értékei fegyverrel együtt értendők, azok már minden plusz értéket tartalmaznak

Ranil angyal

A naptorony második szintjén találhatják meg a JK-k, egy arannyal futtatott szobában. A közelében (25 láb) olyan érzés fog el mindenkit, mintha a nap folyamatosan sütné őket kívül-belül.
2 láb magas, vékony, ragyogó emberalak. Rettentően kíváncsi lény. Biztonságot és kedvességet sugárzó.

KÉ: 35
TÉ: 70
VÉ: 125
Sebzés: 3k6
Támadás: 1/kör
Fp: 95
Ép: 20
Asztrál ME: 95
Mentál ME: 95
Méregellenállás: immunis
Pszi: 40
Intelligencia: Magas

Az angyal megérzi, ha hazudnak neki. De kíváncsi természetéből fakadóan szívesen segít a kalandozóknak (érdekli a végkifejlet), ha azok elárulják neki céljukat. A város alapításával egyidős, így a játékosok megtudhatják tőle a valódi ereklye helyét és kinézetét. Ezt viszont feltételhez fogja kötni: a JK-k el kell kapják a városban lévő toroniakat. Ha ezt teljesítik, akkor az angyal elárulja, mit is keresnek, hogyan néz ki, és hol találják.

Ha megtámadják, nem csak azt az 5 őrt riasztják aki lenn strázsál, hanem az egész várost. Erre figyelmeztetheti őket a mesélő !

Sárkánygyík

A helyiek csak **Fenur Akhai**-nak hívják. Közösre fordítva annyit tesz, hogy **a sötétség szolgája.** A legenda szerint egy békés lény volt több száz évvel ezelőtt, amíg egy csapat Erlenornak áldozó dwoon kisnemes meg nem átkozta. Morgaena segítségével (Erlenor

Morgaena káoszkori neve) tették egy dühöngő fenevaddá. Már nem egy naplovag és kíséretük próbálta megölni, ezért egy súlyosan sérült, páncélpikkelyeitől nagy részben már megfosztott, gennyes kelésekkek és tályogokkal tarkított, rendkívül agresszív, állati intelligenciával rendelkező lény vált belőle.
Egy hatalmas rakás emberi és állati csontokon fekszik a barlangjának a mélyén. A hallása már nem az igazi, az évek alatti folyamatos küzdelmekben feltehetőleg megsüketült. A szaglását az orrából folyton csordogáló genny gátolja, viszont a látása még mindig kiváló.

Fellelése: a térképen jelzett sárkány ikonnál egy barlangban. A barlangban éjsötét honol

Segítség a küldetéshez: Ha segítséget kérnek az úrinőtől és a mesélő is úgy ítéli meg, csatlakozik hozzájuk 2 dwoon nehézgyalogos. Nem ajánlja fel őket önszántából, szükséges a meggyőzése!

KÉ: 4
TÉ: 103
VÉ: 89
Fp: 75
Ép: 60
SFÉ: fejen 10, nyak: 8, törzs és máshol: 6

Sebzés: 5k6 harapás / 8k10 farokcsapás/ 5k10 mancs csapás. Körönként legfeljebb kétszer támadnak, de nem harapnak és csapnak a mancsukkal egy körben! Mindkét vége csak egyszer támadhat.
Méregellenállás: 11
Asztrál ME: 35
Mentál ME: 35

Infralátása van! (Morgaena adománya) és 4 körönként 10 fp-t gyógyul, ha nincsen felgyújtva. (Morgaena adománya)

Dwoon nehézgyalogosok/ városőrök

Az ajánlott elosztása egy csapat városőrnek 2:1:1, tehát egy négy fős őrjáratban 2 lándzsás, 1 kétkezes vértes és 1 számszeríjász található.

	Lándzsás, közepes pajzzsal	**Kétkezes karddal**	**Számszeríjász, nagy pajzzsal**
KÉ	24	15	22
TÉ/CÉ	60	54	44 TÉ és 53 CÉ (50m)
VÉ	123	100	148 (98 pajzs nélkül)
FP	44	48	38
ÉP	12	13	12
SFÉ	5	6 (teljes vért)	3
SEBZÉS	k10	2k6+8	k6+1
TÁM/KÖR	1	1/2	1
Méregellenállás.	1	1	1
Tűzellenállás	3	3	3
Mentális	8	8	8
Asztrális	7	7	7

Zárt alakzatban küzdenek! A lándzsások előszeretettel folytatnak védekező harcot (+40 VÉ), amíg az erősítés meg nem érkezik. Ugyanis a harc legelején az egyik őr elindul segítséget kérni, mert nem akarnak kockáztatni. **1 őrnek 5-6 körre** van szüksége, hogy elszaladjon, és erősítéssel térjen vissza. Az erősítés mértéke ekkor 2k6+30 ember, és továbbiak lehetnek úton.

A számszeríjászok rövidkarddal is képesek harcolni (de ők inkább távol próbálnak maradni), annak az értékét is feltüntettük a táblázatban. Képzettségek: **Fegyverhasználat:** Mf /**Fegyvertörés:** Mf /**Úszás**: Af **/Futás:** Af /**Nehézvért:** Af /**Harc helyhez kötve:** Af /**Hadrend:** Af

Szintjük: 2-3

Dwoon lovagok, paplovagok és papok

A játékosok az alább felsorolt NJK-kal a fellegvárban, illetve a nemesi házakban találkozhatnak, továbbá a rendházban és Ranil templomában.

	Lovagok, lovagkard és közepes pajzs	Paplovagok, lovagkard és közepes pajzs	Papok
KÉ	14	18	20
TÉ	58	62	55
VÉ	125	137	119
FP	58	70	69
ÉP	13	14	10
SFÉ	7 (teljes vért)	8 (teljes vért)	-
SEBZÉS	2k6+4	2K6+6	k6+1
TÁM/KÖR	1	1	1
PSZI	7	24	33
MANA	-	45	63
Méregellenállás .	2	2	3
Tűzellenállás	3	5	7
Mentális	15 (S:7/D:4)	38 (S:24/D:10)	52 (S:33/D:15)
Asztrális	14 (S:7/D:3)	40 (S:24/D:10)	54 (S:33/D:15)

A mentális és asztrális pajzsok esetében a statikus és a dinamikus pajzsok összegezve vannak. Lovagoknál és paplovagoknál a dinamikus pajzs 10-10, míg a papoknál 15-15-tel növelte az ellenállás értékét.

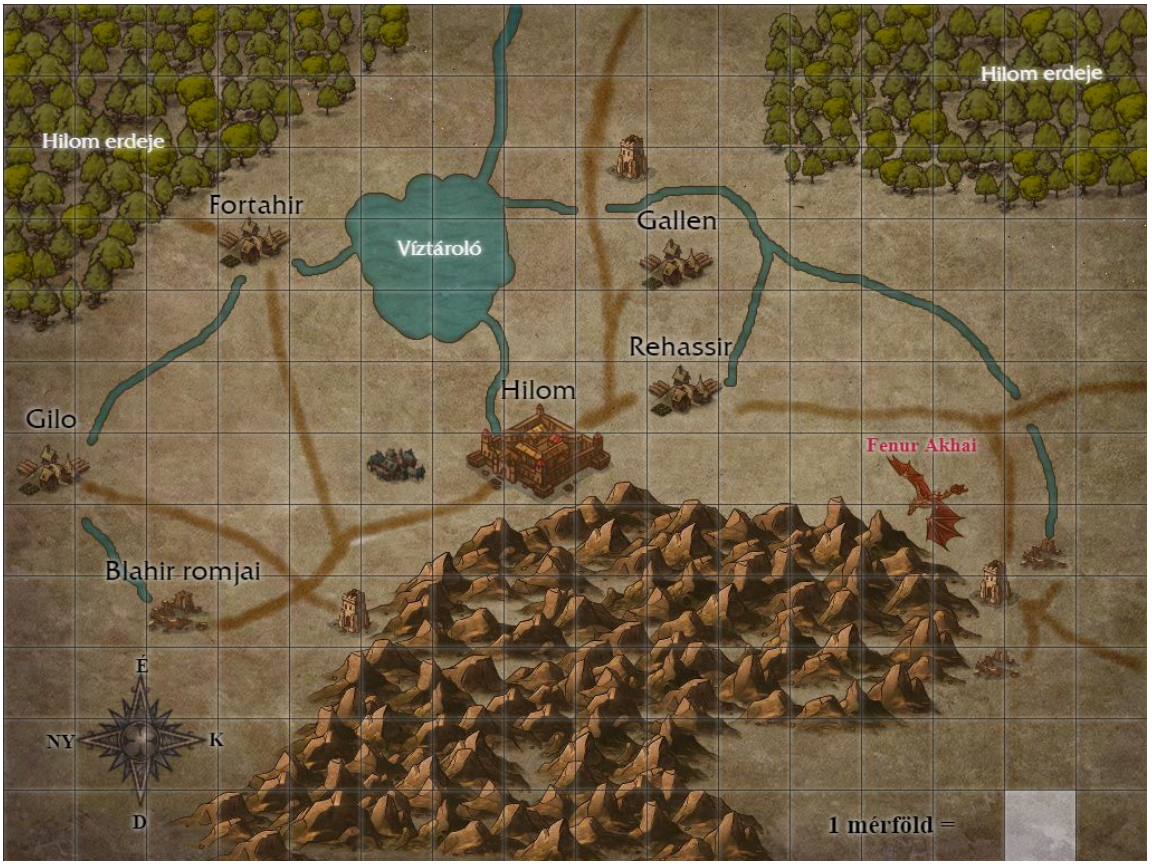
Használt képzettségek a lovagok és papvolagok álltal: **Fegyverismeret:** Af /**Kíntűrés:** Af **Harci láz:** Af /**Vakharc:** Af /**Hadrend:** Af /**Harc helyhez kötve:** Af /**Pusztítás**: Mf
A paplovagok a természet szféra kis arkánuma, míg a papok a lélek és természet szféra felett rendelkeznek. További használt Ranil egyedi varázslatok (PPL Egyistenhit, 78-81. oldal): **Ranil fényessége, lángoló pillantás, kiszárítás, ikerfény, fényalak, a fény hatalma.**

Csempészek, goblinok

	Csempészek	Goblinok	
Megjelenők száma	2k6	3k6	
KÉ	19-25	25-35	
TÉ	55-70	60-70	
VÉ	105-120	80-90	
FP	37-45	20	
ÉP	13-14	10	
SFÉ	2	-	
SEBZÉS	2K6+2	k6/ k6+1/ k5	
TÁM/KÖR	1	2/1/2	
Használt fegyverek	Másfélkezes kard	Tőr, rövidkard, kés	
Mentális	5	4	
Asztrális	4	4	

A goblinok mindig hordában és lesből támadnak, valamint kihasználják a terep által nyújtott előnyöket.

Térképek, helyszínek, alaprajzok



Falu

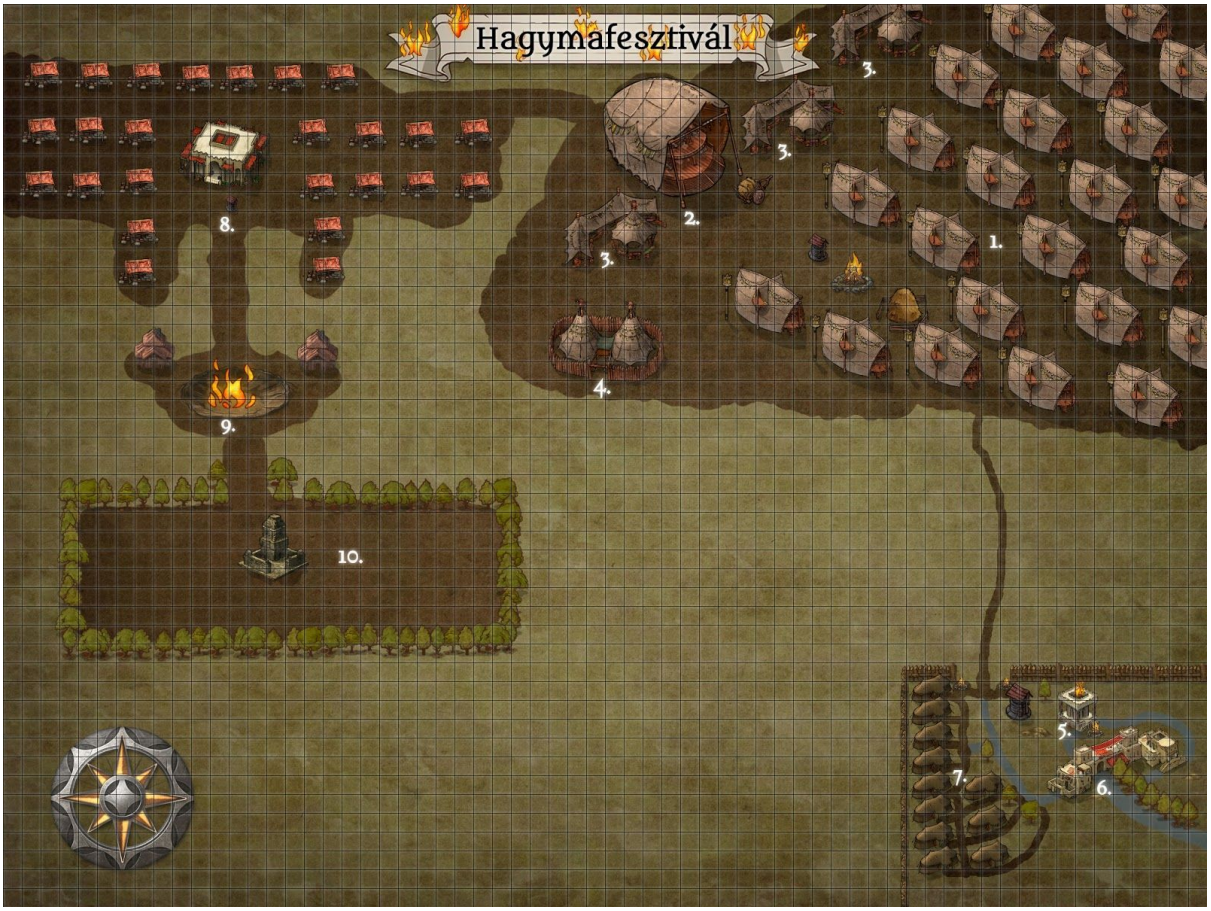
1. Börtön
2. Temető
3. Fellegvár negyede
4. Katonai parancsnokság
5. Főtér
6. É-kapu
7. D-kapu
8. Piactér és a
9. Naptorony
10. Da Drimdull erődház
11. Da Dromkon erődház
12. Arany kakas fogadó
13. Fényes páncél f.
14. Ranil angyala f.
15. céhek

Főtér

1. Napóra 2. Könyvtár 3. Ranil fénye templom

Fellegvár

1.Főépület 3. A városvezetés szállása 5.Ranil Sororitas rendház
2. Kaszárnya 4. Ranil szentély 6.Istállók
7. Fegyvertár



1. Szállások
2. Taverna sátor
3. Étkező sátrak
4. /az örömlányok/
5. Ranil oltár
6. Őrség parancsnoksága
7. őrség szállása
8. Vásártér
9. Megmérettetések és játékok tere
10. Lovagi torna helyszíne

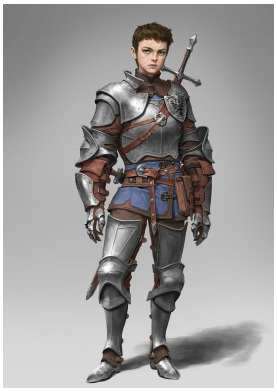
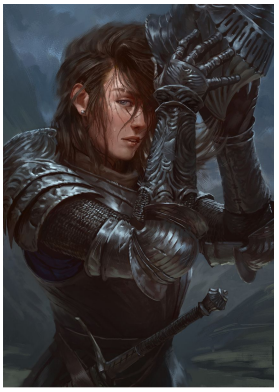
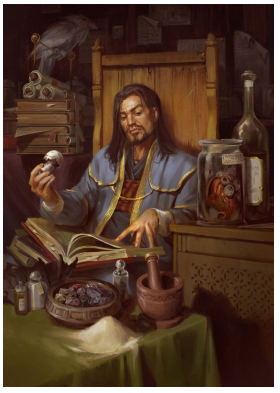
Piactér

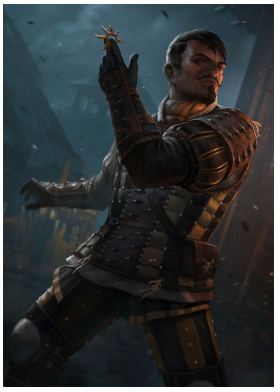
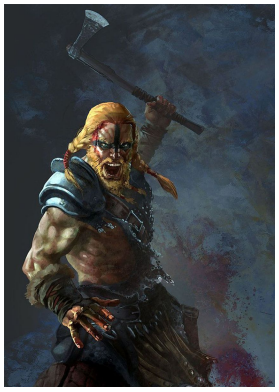
Temető

Goblin tábor

Sárkányverem

Kiadható anyagok

Városőr	Ranil lovag	Ranil paplovag	Ranil pap
			
Riganna da Drimdull	Doir da Drimdull	Rendház vezető	Ranil napasszony
			
Csapat megbízója	Törpe kereskedő	Kereskedő	Gyógyfűves

			
Goblinok	Gnóm kovács	Domvik titkosügynök	Csempészek
			
Banditák			