

A NAP ATYA ARCA

M.A.G.U.S. KALANDMODUL

A XVI. MENTÁLCSAVAR TALÁLKOZÓRA

VÁLTOZÓ SZINTŰ KARAKTEREKRE

Sinassir városa
Dwyll Unió

P.sz. 3701
Meleg évszak

Lord Rufus

2014
Debrecen

Röviden

A kalandmodul középpontjában Sinassir dwoon városa és Ranil egyik ereklyéjének sorsa áll, melynek pontos kiderítése a karakterek feladata. Az ereklye, a Nap Atya Arca egy színarany tányér, mely különféle mágikus képességekkel rendelkezik.

A karakterek különböző céllal érkeznek Sinassirba:

- (1) az ereklye megszerzéséért vagy
- (2) egy törpe bankár megkerítéséért vagy
- (3) egy bebörtönzött toroni kalmár tisztázásáért.

A városról hamar kiderül, hogy egy északi nomád betörés feldúlta a külső városrészeit, többek között felégetve Ranil katedrálisát, melyben az ereklyét őrizték. Kiderül, hogy az ostromban magát kitüntető zsoldoscsapat Ranil főpapjának személyes serege volt, de fenntartásuk komoly költségeket rótt az egyházra. A főpap ezért hiteleket vett fel a város törpe bankházától, no meg elzálogosított néhány templomi ereklyét.

A jelek egyértelműen arra mutatnak, hogy az átadott ereklyék között volt a Nap Atya Arca is, de mielőtt vissza tudta volna vásárolni, meghalt, a bankár pedig az ostrom hírére összecsomagolt és elment a városból. Az országhatár elérése előtt azonban eltűnt, mint kiderül, meghalt.

Kiderül, hogy habár a zsoldosokat a városban sokan magasztalják, valójában többen idegenkednek tőlük származásuk (főként ereniek és gianagiak), hírnevük (a város zsoldja előtt állítólag egy ereni rablólovagot szolgáltak), régi hitük (csak nemrég vették magukra Ranil áldását) és magatartásuk (nagy pofával verik a pénzt, amiért mások keservesen dolgoznak) miatt.

A kalandozók a nyomokból kikövetkeztetik, hogy a zsoldosok tehetők felelőssé nem csak a törpe bankár távozásáért és későbbi haláláért (az ereklyék megszerzése érdekében lerohanták és kardélre hányták), de a nomádok támadásáért (ők maguk hívták be őket gazdag zsákmányt és könnyű portyát ígérve) és a Ranil pap haláláért is (a nomádok érkezése előtt pillanatokkal megölték a katedrálisban); mindezekért pedig Ranil ragállyal sújtotta a főpaptól kapott birtokait, egy kisebb várat és három falut. A zsoldosok mintegy fele éppen ezért nem mutatkozik egy ideje a városban.

Az ereklye visszaszerzéséért és a zsoldosok parancsnokának, egy kékköpenyes haramiának felelősségre vonásáért a csapatnak a zsoldosok birtokára kell zarándokolnia, ahol a vezér hűlt helyét találják egy különös térkapu-féle mellett.

A kapu túloldalán meglelik a törpe bankárklán egyik mágikus rejtéktermét számos értékes tárgy és több zsoldos, no meg a tárgyakat őrző szörnyetegek társaságában, így sor kerülhet a helyzet tisztázására, a haramiavezér elszámoltatására vagy megbüntetésére.

Így aztán a kalandozók sikerrel teljesíthetik feladatukat:

- (1) megtalálják az elveszett ereklyét
- (2) felderítik a törpe bankár szomorú sorsát
- (3) tisztázzák a toroni kereskedőt.

Bemesélés

A karakterek három lehetséges úton kapcsolódnak be a ereklye sorsába. Más-más feladattal és különböző belépési infóval kezdik a kalandot.

Törpe-ág

Kiknek: A Dwyll Uniótól alapvetően független, jó, de legalábbis Rend jellemű vagy jellegű csapatoknak, így pyarroniaknak, az Északi Szövetség küldötteinek stb.

Indulási hely: Erion, Erigow vagy Eren

Infó: Rufiusz mester Sinassir városának bankárja, akinek legutolsó üzenete szerint elégedetlen a városi hangulattal és kilátásokkal, ezért átmenetileg Erenbe tér rokonához, Uralf mesterhez, míg elcsitulnak a kedélyek; Erenbe soha nem érkezett meg, ahová viszont egy Sinassirt érő nomád támadás híre futott be. Rufiusz mester házát a rejtett bejárat felől két rackla-gólem őrzi, de egy híl nyelven elmondott "Marad" parancs azonnal kikapcsolja őket.

Cél: Kideríteni Rufiusz mester sorsát, megtalálni a klán egyik közös kincstárának mágikus kulcsát

Központi épület: Rufiusz mester háza, a városi bank

Ranil-ág

Kiknek: A Dwyll Unióhoz szervesen kapcsolódó csapatok, Ranil papjai, paplovagjai, kidolgozott dwoon iskolából származók, vagy akiknek az előtörténete indokolja.

Indulási hely: Davalon, Elharsesse vagy Erion

Infó: Elharsesse (leendő) főpapjának szüksége van arra az ereklyére, melyet Sinassir templomában őriznek, hogy megőrizhesse pozícióját a város lovagrendjének jelöltjével szemben. A Nap Atya Arca Sinassir katedrálisában külön helyiségben, a da Emars szentélyben került elhelyezésre, ahová "a Nap felől csak a tiszták és szerények léphetnek be, míg másokat elnyel a sötétség és a mocskok, ahová tartoznak"

Cél: Megkeresni Dalmaron atyát, Sinassir főpapját és átadni neki a kérvényező levelet Elharsesse főpapjától, majd az ereklyét biztonságban visszajuttatni a városba.

Központi épület: Ranil leégett temploma

Független-ág

Kiknek: Mindazoknak, akiknek a korábbi két ág nem lenne alkalmas, így (erkölcstelen) kalandor-kompániáknak, portyázóknak, renegátoknak stb.

Indulási hely: Erion vagy Toron

Infó: Egy toroni kereskedő és kísérete fogságba esett Sinassirba, mert nem állt időben tovább egy nomád portya előtt; a kalmár teljesen ártatlan, ettől függetlenül kivégzés vár rá árulás miatt; az Északi Magános Ház még ez előtt szeretné szabadon tudni. Targerast a város szolgáltában álló északi zsoldoskompániával próbált egy nagyobb üzletet nyélbe ütni, mielőtt a nomád portyázók támadást vezényeltek volna; őt, mint toronit, természetesen az egész város látni szeretné meghalni.

Cél: Kiszabadítani és lehetőleg tisztázni Targerast.

Központi épület: Targerast börtöne

Érkezés az Unióba

A kapott információk birtokában a gyorsaság érdekében térkapuval érkeznek Sinassir közelébe. A térkapu az Arany Sugár Lovagrendhez tartozó kis falu, Halvún mellett nyílik egy hideg, sötét barlangban, melyet a helyiek a Sötétség szájának neveznek, hiszen odabent azonnal kialszik minden fáklya és lámpás.

Ezt az itt elhelyezett, tűztől és más elemektől oltalmazó erős, mágiával leplezett varázsjelek okozzák, melyeket a térkaput nyitó varázsló helyezett el zóna varázsjele mellett, hogy megvédje azt.

A karaktereknél lévő mindenféle fényforrás azonnal ellobban és csak odakint tudnak újat gyújtani, ahol azonban vár rájuk a kaland első meglepetése. Az Arany Sugár Lovagrend elrendelték a falubelieknek, hogy minden éjjel legyen valaki a barlang közelében és figyelje, miféle sötétséget köp az Igazak földjére; ezek jelenleg hőseink lesznek, akik ráadásul fényforrás hiányában valóban éji rémeknek tűnnek a szeles éjszakában. Az utóbbi időben egy hitehagyott, vezeklő lovag figyelmeztet napról napra a barlangszáját, hogy Ranil akaratóból azonnal visszaverhesse az érkező démonfattyakat a másvilágra. Meg is támadja rögtön a karaktereket, kérdés nélkül - és mivel a lovag szeme már nem a régi, különösen nem sötétben, Ranil szolgálói éppúgy ki vannak téve "vezeklésének".

Halvún népe nem veszi jó néven, ha a lovag esetleg belehal a karakterek érkezésébe, melynek a lovag faluban pihenő kíséretének fellármázásával és a közeli lovagrend azonnali és sürgős értesítésével adnak hangot.

Egyébként viszont, ha nem is kedélyesek, azért néhány információval szolgálhatnak az érkező karaktereknek, melyek közül néhányat pótol a Helyismeret és a Kultúra képzettség.

- a dwoonok nem szeretik az éjszaka közlekedőket, érkezőket; a karaktereket sem
- a lovag az Igaz Akarat Rendjének egy vezeklő naplovagja, Iggiran da Ogalvún, akitől a zászlóháborúban fordult el Ranil, mikor feladta magát és hadtestét a nomád túlerővel szemben egy tisztességes önfeláldozó roham vezényelése helyett
- Sinassirt két hete egy kisebb nomád szabadcsapat feldúlta, de csak úgy tudtak bejutni a külső városba, hogy valaki kinyitotta nekik a kapukat; csak néhány órát maradtak, fosztogattak és pusztítottak, több épületet felgyújtva, köztük Ranil katedrálisát is
- a katedrális védelmében elesett Dalmaron, a város főpapja is; az Arany Sugár Lovagrend most is üldözik a portyázó csapatot, a várost addig is maréknyi lovag-testvér és azok apródjai irányítják
- ha a beszélgetők **átlagos Szépsége > 14**, kiderül, hogy habár Dalmaron teste a katedrálisban feküdt a tűzvész végéig, Ranil mégis sértetlenül megőrizte holttestét, azt nem fogta a portyázók boszorkánytüze
- ha a beszélgetők **átlagos Szépsége > 17**, úgy beszélnek a várost oltalmazó zsoldoscsapatról, a jórészt Ranil hitére tért ereniekből álló *Vinali testvéreiről*, akik gyakorlatilag Dalmaron atya személyes seregét jelentették, de csak mostanra bizonyították elhivatottságukat a Nap Atya vallása és országa iránt - kár, hogy ez már nem segít a bennük mindvégig bízó és őket Ranil fényébe vezető Dalmaron atyán

Kivégzés Sinassirban

Másnap reggel indulnak, indulhatnak tovább Sinassirba, ahol a modul illetve nyomozásuk lényegi része játszódik. A városba érve láthatják, amint a romos külvárosból épp a közeli temetődombra vezetnek egy megkötözött nőt egy vén Ranil-lovag vezette fegyveresek, emberek népes csoportjával kísérve. Jobban utánakérdezve megtudják, hogy

- a hetérát a zsoldosok kapták el a város ostroma során, mikor egy oldalsó menekülőalagúton megpróbált meglógni; azóta Ranil széke előtt bevallotta, hogy a nomádok rajta keresztül tartották a kapcsolatot a város elárulójával a támadásuk előtt
- a temetődomb nem a holtak, hanem az élők eltemetésére szolgál, a "klasszikus" akasztódomb helyi változata az itteni halálbüntetés kivitelezésére
- ha a beszélgetők **átlagos Szépsége > 14**, kiderül, hogy a nő toroni származású, így feltehetőleg a toroni kalmárasszony sorsa is megpecsételődött
- ha a beszélgetők **átlagos Szépsége > 17**, úgy beszélnek róla, hogy a zsoldosok igen aktívan foglalkoznak a várost elárulók felkutatásával, büntetésével és őrzésével, így igazolandó saját bukásukat a külváros és az egykori Dalmaron atya védelmében

Az, hogy a játékosok merre mennek a városban, teljesen rájuk van bízva. Alapvetően valószínűsítjük, hogy a bemesélési iránytól függő helyszíneken kezdik a nyomozásukat, de további fontosabb pontokat, helyszíneket is leírunk.

Raszim távozása

Sokat segíthet a nyomozásban, ha a karakterek felfigyelnek az érkezésükkor zajló másik, jóval kisebb horderejűnek látszó eseményre. Nem messze a városkaputól egy leégett polgári ház udvarában egy dzsadt és társzekerét szorítja sarokba néhány (6) zsoldos. Első ránézésre semmi különös nincs benne, hogy a városiak ellenőrizni kívánják a távozókat - és ha a karakterek figyelme nem fordul erre, nem is látható a különbség. Hogy egyáltalán szóba hozzuk az eseményt, sikeres **Érzékelés-próba (+1)** szükséges.

A **Hadrend (Af)** vagy **Hadvezetés (Af)** mellett látszik, hogy egyértelműen fenyegető, támadó helyzetben állnak fel a zsoldosok, **Emberismeret (Af)** birtokában pedig az, hogy az ereni fegyveresek egyértelműen "nehéz természetű, vad, bajkeverő" embereknek tűnnek, akik ezt nem is rejtik véka alá. A **Lélektan képzettség (Mf)** rámutat, hogy a kalmár, habár jól leplezi, meglehetősen riadt. Akár feltételezhető volna, hogy valamiféle lopás van a dologban - épp ezt teszik a zsoldosok is -, de közben valamiért mégis úgy látszik, a dzsad igazat mond, amikor azt állítja, hogy semmiféle vagyont nem szerzett jogtalanul. A **Kultúra (dwoon)** és a **Jog/törvénykezés (Af)** együttes birtokában tudható, hogy idegen születésűek hadiállapot idején csak egyházi vagy lovagrendi engedéllyel kereskedhetnek; ennek felmutatása viszont különösebben nem zavarja a zsoldosokat. A képzettségek birtokában azt is lehet tudni, hogy csak a városi számvevőszék delegáltja előtt vizsgálható át bármilyen gyanús rakomány (mely szabályt erigowi kereskedők ügyeskedték ki alig száz évvel ezelőtt).

Vinali testvérei a dzsad oklevelét és kenőpénzét egyaránt elveszik, aztán, mint (egyelőre) feltételezett együttműködőt a várost kiadó toroni kalmárral, őrizetbe helyezik. Ez azt jelenti, hogy a testőrei a városi börtönbe kerülnek, ő maga és rakománya pedig a zsoldosok ellenőrzésében egyelőre, "a helyzet tisztázásáig" az *Ezüst pajzs fogadó* kényszerű vendége lesz. A helyzet akkor tisztázódik, amikor a számvevők képviselője átvizsgálja a rakományt, feltételezhetően néhány óra múlva. A **Lélektan** képzettség mindenesetre rámutat, hogy a dzsad valószínűleg tényleg együttműködött, vagy legalábbis kereskedett a toronival. Az odafigyelők hallhatják - ha eddig nyugton is maradtak - ahogy a dzsad felkiált: "Hiába van pénzem, hogy segédelmet fizessek, senki nincs, aki a nyomorultul rászoruló, szerencsétlen Raszim védelmére kél?!"

Nyilvánvalóan látta a karaktereket és reménykedik a közreműködésükben.

Rufius mester háza, a városi bank (ha a törpe sorsa után néznek)

Az ostromot követő tűzben jórészt elpusztult, megrongált külváros egyik legjobban, még Ranil katedrálisánál is szebben megmaradt épülete a törpe bankárklán egykori kirendeltsége. Habár a klán általában nagyszerűen védett kőerőségeket rendel az egyes városokba vagyonának védelmére, Sinassirban még nem telt le az a százötven esztendő, ami után a klán nagyjai elhatározásra juthatnának a végleges bankház alapításának kérdésében. Egyelőre egy vaskos falú, jókora polgári udvarban rendezkedtek be; az épület annak köszönhetően élte túl a tüzet, hogy kőfalakkal építették törpe kezek, ráadásul falait több helyen tűztől védő vésetek borítják. Valójában a tetőszerkezeten és a bútorokon kívül alig esett bántódása.

Az épülethez közeledve a kalandozók máris **Érzékelés-próbára** jogosultak, sikere esetén pedig hallhatják, hogy "...orkányos törpe vénség háza bezzeg jól megmaradt, pedig épp itt kezdődött az egyik tűzvihar!"

Ha tovább fülelnek vagy rákérdeznek és átlagos **Szépségük > 14**, a karakterek többet is megtudhatnak:

- Dalmaron atya nem sokkal az ostrom előtt boszorkányos hatalommal vádolta meg a törpét, miután Rufiusz egyik cselédje az *Ezüst pajzs* fogadóban az egyház tetemes tartozásáról beszélt
- A törpére vonatkozó vád igaz lehet, mert az se szó, se beszéd az ostrom előtt felszedelőzködött és egész pereputtyával, vagy tucatnyi törpével egyetemben Eren felé indult

Ha pedig **Szépségük > 17**, ezeket is hozzátesszük:

- A cselédet vádaskodásáért megbüntette Ranil; Riaphun az ostrom során megsérült, most a vikárius úr ispotályában gyógyul
- A törpe házára is haragudhatott Ranil, mert dühében még a külső falak átszakadása előtt oda vezetett tucatnyi gyújtónyilat, így elsőként a bankház gyulladt ki, néhány perccel a külső falak eleste előtt.

Mechanika (Af) vagy **Építészet (Af)** vagy **Fegyverismeret (Af)** vagy bármilyen **Íj/számszeríj (Mf)** birtokában azonnal látható, hogy nincs olyan nyílvevő, ami a faltól ideáig elrepülhetne magától. Valószínűbb, hogy a házat valaki felgyújtotta. Ha rendelkeznek **Nyomolvasás/eltüntetés (Mf)** képzettséggel, úgy a kormos házban rálehetnek a gyújtogatás egyértelmű jeleire.

A ház előtti téren három alabárdos zsoldos várakozik, és biztonsági szempontokra hivatkozva, *jó hangos szavakkal* megpróbálják megakadályozni a kalandozókat, hogy bemenjenek. **Lélektan (Af)** vagy **Mellébeszélés (Mf)** mellett azonnal kitűnik, hogy valamit rejtegetnek a házban. Próbálnak a városi helytartó-lovag tiltására hivatkozni, ha saját szavuk nem volna elegendő.

Néhány perce beszélnek mellé, mikor egy sikeres **Érzékelés-próbával (-2)** hallható egy különös súrlódás, majd halk csobbanás odabentről; ezután pillanatokkal megjelennek a zsoldosok társai (3 kékköpenyes) a bejáratban. A kintiek láthatólag megnyugszanak és nem akadékoskodnak tovább. Akik az újonnan érkezőket külön figyelik és sikeres **Érzékelés-próbát (-2)** tesznek, egy apró biccentést ("igen") láthatnak a zsoldosok között. A hatos csoport hamarosan tovább is áll.

Mi történt? A város védelmezői az épület vizsgálata során begyűjtöttek több olyan értéket, amit korábban még nem vittek el, majd a kalandozók érkezésével egy-egy viaszos zsákban a csatornakürtön lehajították; terveik szerint órákon belül visszatérnek a csomagért, odalent.

A ház falai kormosak, egykori csiszolt vörösmész-kő-padlója megfeketedett, hamu és por borítja, itt-ott pedig egy leszakadt gerenda. A falidíszek, egykori vésetek és szobrok már csak állványaikban vagy csúnyán megrongálva láthatók; különös lángok emészthették el a tetőt, melyek a kőszobrokat is megrongálták.

Ha a kalandozók átkutatják a házat, három érdekes dolgot is találhatnak. Az egyik legnagyobb földszinti helyiség falába rejtve megtalálóra várakozik ön tekerstartókban néhány adósságlevél-másolat (természetesen kézjegyekkel, pecséttel hitelesítve), melyek a város és Ranil egyházának több fontos személyét, többek között a *Sasok lovagrendjét általánosságban*, a néhai *Dalmaron atyát* és a jelenlegi *vikáriust, Raleg da Rangát* (a nagytiszteletű Ral da Ranga nagyúr egyik távoli rokonát) is kényelmetlen helyzetbe hozhatja, hozhatná. Valószínű, hogy Rufiusz mester épp a bekövetkezett események esetére rejtett el egy példányt épp itt. Egyébként a rekeszt megtalálni keresés nélkül lehetetlen, keresve sikeres **Titkosajtó-keresés próbával (-50)**. A zárat kinyitni **Zárnyitás-próbával (-35)** lehetséges, míg az egyes óntartókon lévő varázspecséteket **35 Mp-ra elegendő mágiatöréssel** és egy Csapda-hatástalanítás próbával lehet biztonságosan kinyitni. A pecsétek megtörése Rettegést és Undort kelt az áldozatban sikertelen AME esetén, míg a csapda 6. szintű, 6 óra alatt ható, "érzékelhetetlen" kontaktméreggel borítja be a papírokat, mely sikeres próba esetén émelygést, sikertelen esetén lázat, görcsös fájdalmat (Fp maximuma a felére csökken) és nyomasztó víziókat okoz.

A ház emeleti helyiségeinek egyikében, egy kormos kandallóban három levágott ujj megégett maradványait találhatják a kalandozók. A nyomokból csak annyi olvasható ki, hogy nagyobb súlyú vágófegyverrel történt a művelet, jó eséllyel hoszú-, lovag- vagy másfélkezes karddal. Valószínű nem a törpe műve volt a dolog. Nem messze az egyik csatornanyílás felé (az egyik árnyékszék vájátában) begyömöszölve megtalálhatják a maradék testet is. A holttest elég jó állapotban maradt meg. Kifeszelve és megvizsgálva az alábbiak ismerhetők meg róla, mágia nélkül is: (1) törpe volt (aki maga is **törpe** vagy **Élettan (Af)** birtokában tudható, hogy fiatal, szinte kölyök volt még, alig száz éves) (2) valószínű szörnyű kínok között, lassan halt meg, valószínű megkínózták (**Kínzás (Af)** mellett az is látható, hogy elég durva, szinte hóhérmunka volt ez); (3) hozzá tartozik a meglelt három ujj; (4) tetoválásaiból nem sok ismerhető fel, de a **törpék**, a **Kultúra (tarini) (Af)** vagy a **Szakma (tetováló) (Mf)** birtokosai ebből is láthatják, hogy Rufiusz mester házához tartozott, valószínű az unokája volt.

Az épület titkos ki/bejárata a pince egyik álfalában választja el a pincét a csatornától; ez utóbbi felől a bemesélésben említett két racklagólem őrzi a bronzajtót. A ház felől a rejtekajtó egy sikeres **Titkosajtó-keresés- és Zárnyitás-próbával (-35)** található meg illetve nyitható ki. Csapda nincs rajta, viszont törpe vésetek borítják, amelyről kiderül, hogy a racklák nem csak nyugton tudnak maradni, de további parancsokat is ismertek. Sajnos nem írja a véset, hogy melyeket és azt sem, hogy mik a parancsszavak. A kalandozóknak nincs lehetősége találgatással rájönni, akkor sem, ha történetesen beszélnek a törpe híl nyelvet.

Ha valaki mágiával belenéz a hely történetébe, a megfelelő időbe, a következőket tudhatja meg: A város elöljárói a háború után egyre rendszeresebb látogatói voltak a bankárnak és soha nem törlesztést hoztak, inkább zálogtárgyakat és ígéreteket. Egyszer aztán a papok és lovagok helyett a zsoldosok közül jöttek többen és megfenyegették a törpét, aztán a törpe úgy döntött, hogy távozik. Elcsapta a cselédjeit (kettő kivételével) és a goblin rabszolgájával együtt összepakolta legfontosabb értékeit (főleg a különböző adósleveleket), majd elment. Elrejtett néhány másolatot az adóslevelekből a falakban. Távozása után a zsoldosok betörték hozzá, a hátrahagyott unokáját megkínózták, mert tudni akarták, hogy hol vannak az ereklyék. Végül a fiatal törpe megtört, mikor megmutatták neki anyja fejét, és elmondta, hogy egy apró város modellje az a tárgy, amivel a titkos kincstárat el lehet érni. A fiatal törpét hátrahagyták megégni a felgyújtott házban, de ő az árnyékszéken keresztül majdnem elmenekült - de beszorult, aztán megfulladt.

Ranil leégett temploma (ha az ereklye vagy Dalmaron atya sorsa után néznek)

A katedrális a város egyik kisebb terének közepén emelkedik. A város katedrálisa a város éke lehetett; hófehér falait most fekete korom lepi, a márványpadló itt-ott megrepedve, összetörve. A templom padlóját borító koromszőnyeg le van terítve egy brokátlepelrel. Nappal egy pap felügyeletével épp takarítják néhányan a falakat.

Épp elcsípi, ahogy egyikük odaszól a társának: "...pedig alig egy hete még, hogy fedezetbe hordtuk a kegytárgyakat". Ha beszédbe elegyednek velük és a pappal (külön csak bajosan megvalósítható), a következőt tudhatják meg:

- A főpap testét a főtéren ravatalozták fel; akkor adják testét a Napnak, mikor a Sasok visszatérnek
- A lepel Ranil csodáját rejt el az emberek elől, hogy azok egyelőre a munkával foglalkozzanak, hogy Sinassir mielőbb korábbi fényében tündököljön
- A Nap Atya Arcát a portyázó nomádok elragadták, mikor feldúlták a templomot, s a Sasok most is üldözik őket, hogy visszaszerezzék a szent ereklyét.

Ha átlagos **Szépségük > 14**, a rakodók hozzáteszik, hogy az ostrom előtt biztonságba, a Sasok erődjébe hordták a templom legtöbb kegytárgyát; Ranil többszörözte az erejüket, mert némelyik vaskos aranykandelláber és tál olyan volt, mintha csak párnát vagy falécet hoztak-vittek volna. Azoknak, akik jártasak a **Hamisításban (Af)** illetőleg **bárd vagy tolvaj** kasztúak, azonnal leesik, hogy Ranil miért áldotta meg ezt a két egyszerű lelket.

Ha átlagos **Szépségük > 17** és a pap épp nem figyel, egyikük azt is elárulja, hogy nem akkor először dolgoztak a templomban, de sajnos most utoljára. Korábban főleg a törpe udvarára vittek át bizonyos dobozokat, melyek tartalmával nincsenek tisztában, de azok igen súlyosak voltak. Dalmaron atya bőkezűen fizetett ezekért: ezüstöket kaptak ezekért az éjszakai rakodásokért.

Ha a lepel alá szeretnének benézni, a papnak el kell magyarázniuk, hogy miért - vagy más megoldást kell találniuk, míg a pap nem figyel. Ha nem Ranil iránti mély hódolattal magyarázzák, hogy látni akarják a csodát, nem sok esélyük van a pap meggyőzésére. A brokát alatt egy emberi forma rajzolódik ki, mely nincs megégyve, sőt, mintha szárnyai is volnának. A formát aranypor borítja.

Ha valaki mágiával belenéz a hely történetébe, a megfelelő időbe, a következőket tudhatja meg:

A pap sokat és sokszor celebrál a templomban, aztán nagyritkán fogad néhány gyanús alakot, akik hamisítvány ereklyét és kegytárgyakat adnak el neki. Ezek után az éj leple alatt bepakolja az eredetiket dobozokba és a munkásokkal viteti el. Külön szertartásokat tart a zsoldosoknak is, mikor azok Ranil hitére térnek. Az ostrom előtt azonban egyre többet idegeskedik, végül elviteti a szent ereklyét is. Utána azonban egy éjszaka, miközben épp az ostromra készül és az oltárnál imádkozik, egy szőröcsuha érkezik, aki néhány halk szót vált vele, aztán széles, lapos (dwoon) tört döf a nyaka mellett, felülről a mellkasába, majd futva távozik; a pap hamarosan kiszenved. Mindezt a gerendákról leereszkedő goblin rabszolga képe követi, aki rohanást távozik. Valamivel később berontanak a portyázók és dühösen, hogy semmit nem találnak, csak egy halott papot, lángot vetnek a brokátfüggönyökre és dülva-pusztítva minden bútort, távoznak. A lángok között egy pár pillanatra aranszín fény kél, aztán csak korom és hamu mindenfelé.

A templom belső termeibe semmiképp nem engedik őket, így kénytelenek harcolni, vagy az éj leple alatt visszatérni. Ezen termek egyike az egykori ereklyének is helyt adó da Emars szentély, melynek bejárata felé, a megkormosodott falakra arannyal vésték a következőt ó-dwoon ősi nyelven: „E szentélybe a Nap felől csak a tiszták és szerények léphetnek be, míg a tisztátalant és gőgöst elnyeli a mély sötétje, hogy eltakarodjon Urunk szeme elől.”

A szentély, ahogy a templom egésze is, továbbra is sugároz valami enyhe mágiát, ámbár a szentély jóval erősebbet. Összességében jóval több, mint 100 Mp-nyi varázslat működik a katedrális legkisebb helyiségében, hogy megóvja az itt őrzött kegytárgyat.

A szentélybe csakis mezítláb, minden, nem Raniltól való (vagyis Ranil-pap készítette) varázstárgy nélkül, a Naphoz intézett imasorok elsorolása közben lehet belépni biztonságosan, egyébként a város egyik legrégebbi csapdája lép működésbe, mely a Nap Atya kegyetlen aspektusához kapcsolódik. A belépési feltételekről **Kultúra (dwoon, egyházi) (Mf)** vagy **Vallásismeret (Ranil) (Mf)** mellett lehet tudni, illetőleg a helyi Ranil-papok segítségével – ha ugyan ők hajlandók segíteni.

Amennyiben a feltételek nem teljesülnek, a szentély falai egyszerre felvillannak, sikeres **Gyorsaság- és Intelligencia-próba (-2)** (reflex és reakció) mellett kábultságot és 1k6 kör vakságot, sikerten próba esetén émelygést és 1k6 perc vakságot okoznak, majd a szentély padlója egyszerűen megzuhan. A karakterek, hacsak nem dobnak sikeres **Mászás-próbát (-40)**, az állapotuk szerinti további levonásokkal, lezuhannak 6 láb mélyre, a mély sötétjébe, vagyis a templom alatti elkerített csatornarészre. Itt várja őket az igazi meglepetés. A húsz láb átmérőjű, Ranil mogorva nap-arcával gazdagon díszített, faragott falú ciszternában derékig ér a víz, a vízben pedig **Vérsápadás** kór tenyészik.

Nem teszi szerencsésé a helyzetet, hogy az esés után a vízben megelevenednek azok a „tisztátalanok és gőgösek”, akik az elmúlt egy hónapban zuhantak alá, vagyis három-öt (a csapat létszámától függően) bosszúálló; a helyzet nekik kedvez. A karakterek vakok, kábák és a vízbe estek, míg a bosszúállók ezek közül semmi nem akadályozza. Az élőholtak felszereléséből egyébként lehet következtetni arra, hogy egykor ők is a zsoldosok közé tartoztak, megjelenésükből ítélve valószínű éhen pusztultak ideleln. Mindegyikük homlokán jókora büntetőbélyeg, hasonlatos ahhoz, amelyet Ranil papjai üttetnek az egyház ellen vétők arcába örök emlékeztetőül. Nem nehéz kitalálni, hogy hőseink vakságát és kábaságát is ezek a jelek okozzák, melyek az ő homlokaikra is rákerültek.

A ciszternát a csatorna többi részével egy sűrű vasráccsal elzárt alagút köti össze a víz alatt, melyet megsemmisítve (papi Széztúzás, varázslói TAM), kinyitva (**Zárnyitás (-35)**) vagy feltépve (**Erő-próba (-3) minden résztvevőnek**; összesített Erő > 35) a csatornába juthatnak.

Dalmaron ravatala (ha a holttestet szeretnék megnézni)

A templomból érdemes mindjárt az egykori főpap ravatalához zárandokolni, mely nem messze, egy hosszanti téren került elhelyezésre. A tér egyik végében a virágokkal és koszorúkkal gazdagon körberakott ravatalon, aranyozott selyemleppellel borított arccal, drága, díszes köntösben fekszik a mártír, másik végében pedig a toroni kalmár aszalódik a napon egy kalodában.

A pap testét gianagi zsoldosok őrzik, szám szerint öten. Nem is könnyű hozzáférni magához a testhez, attól egy-két lépésre mindenkit megállítanak, aki nem tagja Ranil egyházának vagy nem tud valami igazán jó indokkal szolgálni.

Ahogy a kalandozók a test felé tartanak, sikeres **Érzékelés-próbával** hallhatják, amint az emberek közül néhányan így beszélnek:

- „hát igen, most is a zsoldosai őrzik... persze mindig is őket tartotta inkább gyermekének, mintsem Urunk lovagjait, akikkel meg igen rossz kapcsolatban volt...”
- talán az egész portyázó csapat elkerüli a várost, ha Dalmaron az elmúlt évben nem másokkal celebráltatja a *Fénydicséret* meg a *Vadon-hála* szertartását, meg ki tudja, még mennyi másikat, amiről nem is tudni

Ha valahogy a test környékére férkőznek, máris látják-érezik, hogy a test valóban sértetlen és kellemes illat veszi körül, mely leginkább tömjénnel azonosítható. Ha benézhetnek a selyemlepel alá (és ehhez van szükség a zsoldosok elterelésére, meggyőzésére vagy lefizetésére), úgy valóban hasznos információkkal gazdagodhatnak. A papi köntös félrecsúszott gallérja alatt egy seb apró szeglete látható sikeres **Érzékelés-próbával (-2)** – jobban megnézve, **Hátbaszúrás (Af)**, **Élettan (Af)** vagy **Fegyverismeret (Af)** képzettségek mellett tudható, hogy egy lapos, hegyes penge okozott szinte azonnali halált a főpapnak. A **Hátbaszúrás (Af)** vagy a **Nyomolvasás (Af)** emellett arra is rámutat, hogy valaki olyan döfte le, aki óvatosan meg tudta közelíteni és a papot felülről, egyetlen pontos szúrással tudta megölni, tehát semmiképpen nem a portyázó csőcselék végeztek vele. Valószínű térdelt, imádkozott, mikor megtámadták. A nyakon, az áll alatt elszíneződést találhatnak, mely **Méregkeverés (Af)**, **Élettan (Af)** vagy **Herbalizmus (Mf)** mellett egyértelműen mérgezett pengére utal, a mérgek ismerete pedig a *Kobramarás* nevű, alapvetően dél-ynevi eredetű méregről árulkodik. Ilyesmit ezen a környéken legkönnyebben a dzsad kalmártól lehetett beszerezni.

Targerás börtöne (ha a toroni kalmár sorsa után néznek)

A tér másik végében tehát ott várakozik kalodában sorsa beteljesedésére Targerás, az Északi Magános Ház egyik mesterkalmárja. Nevének hangzása ellenére Targerás nő, szándékosan használ férfi nevet, hogy a férfivezetéshez inkább ragaszkodó dwoonok a nevében eljáró számvevőkkel szívesebben üzleteljenek. Az elgyengült toroni nő éles élű arca vörös a leégéstől, itt-ott kisebb hólyagok jelentek meg rajta, melyek fájdalmas hegekkel fakadnak majd.

A kaloda mellett egy piszkosfehér csuhájú, fiatal Ranil-szerzetes segít minden dwoonnak és igaz hitűnek elmondani egy fohászt a Naphoz, hogy a toroni „bűneit megszolgáló legalább annyi könnyet ejtsen, amennyit egymaga fakasztott.”

Habár a dwoonoknak tilos beszélniük a fogollyal, a szerzetes nem akadékoskodik, mikor külhoniak beszélnének vele. Mindenesetre fülelni fog (pszi Érzékelésítés segítségével).

Targerast a következőkről tájékoztatja a karaktereket:

- sem ő, sem navorjai nem tettek semmi törvénybe ütközőt
- áruinak kisebb részét a vele jó kapcsolatot ápoló Raszim dzsad kereskedőnek adta el, aki már ki is menekítette a városból (ez, mint a karakterek tudják, nem igaz); maga Raszim is nagy bajba kerülhetett volna, ha megtalálják nála portékájának egy részét
- áruinak egy másik részét biztonságosan elrejtette, így halála esetén ki tudja, az meddig nemesedik majd, míg végre valamikor megtalálják, ha egyáltalán megtalálják; ha sikerül kijutnia a kalodából, elmondja, hová rejtette a dolgait
- ő maga csendben távozott volna, ám a zsoldosok a Vöröskövéhez tartozó falvak között elfogták

Ha a karakterek a **független ágon** csatlakoztak a történethez, vagy legalább **Af, 4 szinten beszélnek a toronit** és átlagos **Szépségük > 14**, elmondja, hogy

- számvevője valójában tudta nélkül tényleg kiadta a hozzá jutott titkokat a város védelmével, titkos járataival kapcsolatosan. A számvevőt leleplezték, ki is végezték, neki pedig, mint kezes a szolgálói miatt, szintén bűnhődnie kell a helyi törvények értelmében.
- a néhai Dalmaron pribékjei saját földeket kaptak Vörösköve körül, végül a várat is nekik adományozták – az egyház kölcsönaranyai olykor kevésnek bizonyultak
- a törpe bankár valószínűleg meghalt, mert túl sokkal tartoztak neki Ranil egyházi méltóságai, és „ez errefelé is így szokás az álszentség leple mögött”

Továbbá elmondja, hogy az elveszett Ranil-ereklye birtokában az egyház engedélyezné számára, hogy felvegye Ranil hitét, így bocsánatot nyerhessen – ezután természetesen hazamenekülne és elfelejtené az egész vallást, amint lehet. Ha a karakterek felmutatják az ereklyét, mely valami módon csak kikerült a templomból, de még a városban van, ő cserébe megjutalmazza őket saját vagyonából.

Fontos, hogy a kereskedővel folytatott legelső beszélgetés után a szerzetes elmondja néhány zsoldosnak, amit hallott, így Targerast hamarosan elviszik a kalodáról és nem mondják el senkinek, hogy mégis merre. Ameddig az ereklyét fel nem tudják mutatni a karakterek, bizony nem találkozhatnak ismét a toroni nővel...

Raszim védelmében (ha segítenének a dzsadmak)

Az Ezüst pajzs fogadó kiváló állapotban vészelte át az ostromot, mely elsősorban a város erődjéhez való közelségének és masszív, kő struktúrájának köszönhető. A város talán legkényelmetlenebb derékaljait és legjellegtelenebb ital- és ételkínálatát nyújtó intézmény az elmúlt pár napban valószínűleg több pénzt hozott a konyhára, mint az elmúlt években együttvéve, s ez jól látszik a szikár, általában mogorva kocsmáros vidor, ittas ábrázatán.

A fogadóban szinte bármikor vannak majd' ötvenen, közöttük tucatnyi zsoldos lebzsel a három óriási, hosszanti asztal mentén. A fegyveresek közül csak hárman tagjai Vinali testvéreinek (a többiek szegényesebb öltözékén, dwoon származásán és a *vinalik* (a többi zsoldos így emlegeti őket) iránti utálkozó pillantások mind erre utalnak); odakint a kalmár szekerét további két *vinali* vigyázza.

Lélektan (Af), Emberismeret (Af), sőt, **Kocsmái verekedés (Af)** is alkalmas rá, hogy a zsoldos-csoportok közötti ellentétre és a békés izsgatás naftáshordó-jellegére rámutasson; egy rossz szó is elég lehet, hogy kitörjön egy alapos bunyó.

Raszim azonnal felveszi velük a kapcsolatot egy cseléden keresztül, ahogy belépnek az épületbe, akár látták a színjátékot, mikor megérkeztek a városba, akár nem. Ha látták, kevesebb a magyaráznivaló.

A dzsad tudja, hogy mivel az elfogott, várost eláruló toronival nem csak híreket, de árut is cserélt, sőt, jó pénzért vállalta, hogy az áru egy részét eljuttatja a toroni kereskedőházához, hamarosan komoly gondban lesz, ha átvizsgálják az áruját. Nem beszélve arról, hogy hallott a törpe bankár különbejáratú kincstáráról, aminek tartalma bizony komolyan érdekelné őt, így két célból is hasznosak neki a kalandozók. Főleg akkor, ha túléli az éjszakát...

Szóval megkéri őket, hogy valahogy – sőt, akárhogy – szedjék le azt a sakálokkal díszített ládikót, mely a toroni árut rejtje még azelőtt, hogy a „hites számvevők” rá is rábizonyítanak egy jó kis árulást. Ha a karakterek szimpatikusak neki, úgy hozzáteszi, hogy valószínűleg az áll az egész kálváriája mögött, hogy az egyház az adósságleveleinek városból való elkerülésétől tart.

Mágikus tárgyakat és a történetekkel kapcsolatos fontos információkat kínál minden karakternek, ha biztonságban van a ládikó, bár sem a tárgyak, sem az infók pontos természetéről nem beszél. Úgy érvel, hogy a karakterek bármikor ráhúzhatják a vizes lepedőt, ha nem elégedettek a fizetéssel.

Amit a dzsad nem teljesen pontosan fogalmaz meg: a sakálos ládikó valójában egy szekrény méretű, óriási faláda, mely ráadásul jókora pántokkal és lakatokkal van lezárva, így súlya több, mint két mázsa. Ezt észrevétlenül nem tudják elvinni a szekér mellett őrködő zsoldosok mellett, így elterelésre vagy mágiára lesz szükségük.

Elterelésre kiválóan alkalmas lehet mondjuk egy kiadós kocsmai verekedés vagy egy hamis számvevő megjelenése. Bízunk a játékosok kreativitásában.

Ha sikerült a ládát elhurcolni a szekértől, a dzsad állja a szavát. Minden karaktert megjutalmazza egy-egy jáspisköves, kígyót formáló gyűrűvel, mely megvédi őket a mérgezéstől. Nem ad ugyan bónuszt a méregellenállásukhoz, de semlegesíti a viselője szervezetében ható első három mérget, függetlenül annak típusától és szintjétől. Ilyenkor a jáspis megmelegedik és fel is izzik, így a karakter is tudni fogja, hogy megmérgezték és ő megmenekült.

A várossal kapcsolatban nem mond azonban semmit, csak kérdez néhányat az alábbi listáról. Minél szimpatikusabbak és minél inkább dzsadok a karakterek, annál többet:

- ha Rufiusz mester háza az elmúlt hat évben két tűzvészt is sértetlenül vészelt át, hogy lehet, hogy ez, a legkisebb a hátról, mégis így feldúlta?
- hogy lehetséges, hogy Rufiusz senkit nem hagyott hátra, mikor ideiglenesen elment a városból, s még a háza öröklésével, eladásával sem foglalkozott?
- hogy lehetséges, hogy valaha bármilyen veszélyeset vásárolt is tőle Tagreas, soha nem toroni vagy dwoon pénzzel fizetett, hanem *Eligor-koronával*?
- miért kutattak a *vinalik* egyes csapatai az ostrom utáni első órákban túlélőkért épp a csatornában, mikor tucatjával mutatkoztak sebesültek a felszínen is?
- hogy lehetséges, hogy a város főpapja, miután egy teljes napot készült imákkal a nomádok érkezésére, egyetlen varázs, egyetlen fényugár vagy pissenés nélkül adta át magát a katedrálisba betörő vadembereknek?
- miért épp az ereklyét őrző Dalmaron atya zsoldosai lettek mindig, pontosan és busásan kifizetve, ha épp a legválságosabb órában, a betörés idején nem tudták megoltalmazni őt?
- ha Dalmaron vértanút a portyázók koncolták fel, miért színezi méreg az állát és a nyakát?

Vinali testvérei (ha a zsoldosok után kérdezősködnek)

Ha a karakterek utána néznek Vinali testvéreinek, az utcákon és a kocsmákban a következő dolgokat tudhatják meg:

- a zsoldosok vezére Vinali néven emlegeti magát azután a csata után, melyben Ranil megmutatkozott előtte és ő elhatározta, a Nap harcosává lesz; az eredeti nevét nem árulja el senkinek (**félíg igaz**: valóban Vinali a neve, harcolt is a csatában, de mivel sokat rabolt és pusztított az Unióban a zászlóháború idején, végül bűnbocsánatért vette fel a Nap vallását)
- a városhoz közeli Vörösköve várát Dalmaron atya Vinalinak adományozta a hozzá tartozó három faluval együtt (**igaz**)
- az ereni kékköpenyesek és gianagi alabárdosok mellett több számszerűjász is Vinali parancsnoklása alá tartozik (**igaz**, habár a katonák közül sokan csak szerettek volna ezek közé a csapatok közé tartozni, így egyszerű haramiákból váltak többé-kevésbé képzett, ál-harcosokká)
- összesen több, mint százan vannak, de az ostromban jó felük kisebb-nagyobb mértékben megsebesült (**igaz**)
- a zsoldosok hősiiesen védték a várat, de amikor a Sasok felkínálták nekik a lehetőséget, hogy a portyázók üldözésére indulhassanak és szabadon szerezhessenek zsákmányt, Vinali visszautasította a szent küldetést, mondván, hogy ők nem méltók erre (**igaz**)
- a zsoldosok korábban két keleti lovagrend (ellentmondásos információk a nevekkel kapcsolatban) egymással való torzalkodásában tüntették ki magukat (**hamis**, itt terjesztett pletyka)
- a zsoldosok bármikor szívesen látják a dwoon fegyvereseket is kötelékükben (**hamis**, sőt, direkt elutasítóan viselkednek minden dwoonnal szemben)
- a zsoldosokhoz varázstudók is tartoznak (**félíg igaz**, egy dorani bérvarázsló és három tanítványa csatlakozott a csapathoz néhány hónapja)
- Vinali fontolgatja, hogy felhagy a küzdelemmel és papi csuhát ölt (**hamis**)
- a zsoldosok az ostrom előtt többek között a városi csatornák megtisztítását vállalták, s elmondásuk szerint találtak is odalent mindenféle átkos, romlott dolgot (**félíg igaz**: ekkor térképezték fel a csatornarendszert a későbbi felhasználás érdekében)

A goblin Makrud (ha teljesen elakadnának a nyomozásban)

Mivel a jelen modul mégiscsak időhöz kötött játékos és mesélést kíván, ha a karakterek a játékidő harmadik harmadáig nem jutnak semmire, csak bolyonganak az információk között, be kell vetni egy új szereplőt, méghozzá a törpe bankár goblin rabszolgáját. Makrud végtelenül okos goblként egyfajta kém volt a bankár mellett, aki a törpe kintlévőségeit, vagyis adóseit ellenőrizte időnként. Besurrant a raktárakba, kincstárakba, templomokba és átnézte, hogy hogy is állnak az ügyfelek pénzügyei. Annak függvényében, hogy mit tudott meg, Rufiusz személyesen tudta megkeresni a rászorulókat segítséggel illetve a tartozás törlesztésének követelésével.

Amikor Rufiusz összecsomagolt és elhagyta a várost, a goblin egy utolsó feladatot kapott: figyelje az ostrom kezdetéig Dalmaron atya tevékenységét, majd oszonjon ki a városból és érje be a törpét és karavánját. Így lehet, hogy Makrud végignézte, ahogy a zsoldosok megölik Rufiusz unokaöccsét, majd azt, ahogy végeznek a főpappal. Sietett is Rufiusz után, de nem lelte meg, csak egy végzetes összecsapás nyomait majd' egynapi járásra, Vörösköve közelében.

Habár a goblin csak rabszolga volt, mégis nagyon megszerette az őt sokra tartó, tanító és élelmező, védelmező törpe bankárt, így nem elmenekült, hanem visszatért a városba, hogy elmondhassa tapasztalatait valakiknek, akik felelősségre vonják majd a zsoldosokat. A kalandozók ilyennek tűntek.

Szóval ha a kalandozók teljesen elakadtak és kicsúsznak az időből, a goblin valamilyen módon megkönyékezi őket, majd, ha azok hajlandók végighallgatni (akár álcát is ölt, ha úgy látja, hogy másképp nem menne), elmond szinte mindent. Mivel nem bízik teljesen az idegenekben, nem mondja el, hogy hol találta meg Rufiusz eltűnésének nyomait, de szívesen megmutatja. Természetesen Vörösköve falvaihoz vezeti a kalandozókat, hogy sor kerülhessen a fináléra.

FONTOS, hogy ha lehet, ne vedd be a goblint, mert bizony elveszi a ráeszmélés és a nyomozás eredményének élvezetét is a játékosoktól, nem beszélve arról, hogy a modulmegoldási pontokat is kvázi nullázza. Csakis akkor kerüljön elő Makrud, ha másképp biztosan nem boldogulnának.

Vörösköve, a haramiavár (ha a zsoldosok birtokára térnek)

Vörösköve szép, gazdagon termő, bár most összetiptort, lankás földeket ural 15-20 mérföldre Sinassir városától. Egyetlen jókora öregtoronnyal, háromszög alakú falakkal és a csúcsokban három félkörös bástyával rendelkező, dwoon viszonylatban gyenge középnek mondható erődítés. A lankák között három, összesen mintegy ezer főnek otthont adó falura lelhetnek a vándorok. A várost az ország többi részével és az északra vezető jókora országgal összekötő széles, többé-kevésbé kövezett út végighalad a Vöröskövéhez tartozó területen. A falvakat és a várat különös módon elkerülték a nomádok, csak végigszáguldoztak a vetésen, ami önmagában elég volt, hogy majd' a felével visszavesse a földek következő aratásakor várható termést.

A birtok, és maga a vár is nagyon csendes. Azt a területet, ahol a törpét állítólag megtámadták és kardélre hányták, sűrű-száraz sár borítja, teljesen elfedve a nyomokat. Csak a goblinnak lehet hinni, még a **Nyomolvasás (Mf)** sem mutat semmiféle eredményt.

Hadvezetés (Af) és **Hadrend (Mf)** és a harcos főkasztuák birtokában a **Lovaglás (Mf)** egyaránt rámutatnak, hogy a környék valóban igazán alkalmas egy gyors, rajtaütés-szerű támadásra. Bármiféle múltba néző varázs viszont igazolja a goblint, aki pontosan meg tudja mondani, hogy mikor látta a nyomokat és hogy azok alapján valószínűleg mikor történhetett a támadás.

A törpék karavánját megrohanták és valóságos kis csatában megölték a kőfiakat, néhányukat láncra verve elhurcolták Vörösköve felé. A nyomokat csak a később visszatérő három ifjabb, varázsló-forma alak tüntette el mágiával (termágiával eltűntették a maradék törmeléket, aztán TAM alkalmazásával a környező domb földrögeit hengerítették a helyszínre, majd azonnal kiszárították, hogy minden nyomot megsemmisítsenek).

A falvak viszont nem csak csendesek, egyenesen kihaltak, de különösebb okot nem mutatnak a körülmények. **Nyomolvasás (Af)** és **bármilyen gyógyításhoz kötődő képzettség (Af)** együttesen viszont olyan tárgyakat, eszközöket tár fel, melyek egyértelműen valamiféle járványra – egész pontosan, **mesterfokú gyógyító képzettség** mellett **Vérsápadásra** utalnak.

Vörösköve maga is csendes, 7 láb mély, öt láb széles farkasverme felett nincs leengedve a felvonóhíd. Ha sikerül bejutni a 10 láb magas falakon, melyek egyébként nehezen mászhatók (**Mászás (-15)**), odabenn is csak csendet és ürességet találhatnak. A zsoldosok nem úgy néz ki, hogy hirtelen távoztak volna, inkább csak nincsenek itt...

Mágiával eközben működő varázst és életet egyaránt lehet érzékelni az erődön belül. Más mód sajnos nem nagyon van rá, hogy a mágiával elrejtett számszeríjásokat és a varázstudó egyik tanítványát észrevegyék, akik a karakterekhez legközelebb eső bástyán őrködnek. A varázstudó üzen mesterének, hogy betolakodókkal számolhatnak, ráadásul idegenekkel, mire hamarosan megkapják a támadási parancsot.

A számszeríjások másfélszer annyian vannak, mint a csapat, nehéz- és könnyű számszeríjjal, hosszúkarddal egyaránt fel vannak szerelve, a varázslónak pedig 20 Mp és a Kyr metódus áll rendelkezésére az Elemi Mágia, TAM és Térmágia területén, hogy ügyeskedjen. Tekercsei is vannak három tetszőleges, mesterétől kapott varázslatról, de nem szívesen árulja el magát beszédével.

A többieket azonban nem találják meg az öregtoronyban és onnan nem is jön ki senki, hogy a kintiek segítségére siessen. Az öregtorony első szintjén, ahová egy emeletnyi, az íjásoknak maximálisan kiszolgáltató lépcsőn kell feljutni, egy különös térkaput látnak, mely egy sötét, ezüstös vonalakkal át-átszótt barlangszájra emlékeztet. A kapu másik oldaláról távoli összecsapás hangjai szűrődnek át.

A kaput a törpe bankár legféltettebb varázstárgya nyitja-zárja; a kaput egy híl varázsszó nyitja, de az zárja, ha a kapu másik oldaláról visszahozzák a törpe varázstárgyát – azaz, ha a zsoldosvezér Vinali, akinél ott a tárgy, sikeresen visszajut a kapuhoz, a karakterek jó időre a titkos kincstár rabjaivá válnak.

A törpe bankház titkos kincstára (végjáték)

A kapu törpék felőli oldalán mindenesetre egy hosszú folyosó után egy jókora terembe botlanak, ahol megelevenedett vízköpők próbálják eltántorítani a nyilvánvalóan haramiává vedlett zsoldosokat a kincsektől – nem is kis hatékonysággal. A hatalmas kőszobrok kegyetlen erővel morzsolják össze a karmaik közé kerülőket, a nyilak és fegyveres támadások pedig ártalmatlanul peregnek le róluk. A zsoldosok és kőszörnyek mellett hatalmas értékű vagyont láthatnak hőseink felhalmozva, melyek között a Nap Atya Arcára is rátalálnak: Vinali épp ekkor emeli el foglalatától, majd visszavonulást rendel el.

A kifelé igyekvő zsoldosok az ismeretlen karakterek és a jól ismert, sérthetetlenek tűnő szörnyetek közé szorulnak, és értelemszerűen a karaktereket tartják könnyebb célpontnak. A barlangban nem működik a Térmágia és semmilyen fényvel kapcsolatos mágia. A fényviszonyok **legjobb esetben** is csak a Harc félhomályban módosítóit engedik meg.

A zsoldosok pontos képességei és létszáma, összetétele a mesélőre van bízva, de egyszerű izommunkával semmiképp nem lehet győzni felettük. Arra kell buzdítani a karaktereket, hogy próbálják meg a kincstár őreivel elintéztetni a piszkos munkát és benntartani a zsoldosokat, ameddig csak lehetséges.

Vinali (a karaktereknél valamivel jobban képzett ereni kékköpenyes rúna-hosszúkarddal és abbit csatacsákánnyal, fájdalmasan hatékony kétkezes harccal) és a varázsló (legalább 60 maximális Mp) mellett még egy tanítvány is életben van (20 maximális Mp).

Amint a harmadik percet (13. kör) kezdik odabent, egy térkapu nyílik valahol, melyen törpe harcosok és mágiahasználók rontanak be és a zsoldosokra támadnak. Nyilvánvaló, hogy a bankár mágiahasználói valahol megéreztek a betolakodókat és megérkeztek, hogy rendet tegyenek. A törpék érkezésével Vinali esélyei jelentősen romlanak, amit ő is érzékel, így azonnal megadja magát.

A törpék elviszik magukkal a megmaradt betolakodókat, a kalandozók pedig eddigi segítségükért cserébe, már ha meg tudják őket különböztetni a zsoldosoktól, visszavihetik a dwoon ereklyét Ranil egyházának – eddig is csak bajt okozott, mondják.

FONTOS, hogy ha nem a törpék adományozzák a kalandozóknak az ereklyét, úgy a megadott idő elteltével a bankház harcosai a kalandozók mellett tűnnek fel és őket tartják tolvajnak. Természetesen hagynak esélyt rá, hogy hőseink tisztázzák magukat, feltéve, ha nem esik előtte egy törpének sem bántódása. Ugyanez igaz arra az esetre is, ha hőseink úgy döntenének, hogy egy kis jövedelemkiegészítéssel jutalmazzák meg magukat a kincstárban...

Sinassirban ezután az ereklye egyháznak való felmutatásával és átadásával, az események elmondásával és bizonyításával hőseink végül elérik eredeti céljukat, bármi is volt az.

Sinassir városa

Sinassir tízezres városa a Dwyll Unió észak-nyugati kapuja az Uniótól nyugatra elterülő puszták felé. Meglehetősen jól erősített város egy sajátos kikötővel. Habár a sekély, változó szélességű patak, ami a város nyugati oldalát határolja, alkalmatlan folyami hajózásra, az úsztatásra annál inkább alkalmas. Sinassir kikötője gyakorlatilag egy vízi karavánutakon elhelyezett vámház köré épült és azóta is ellátja ezt a funkcióját. Az Alidar- és Kahre felől érkezett, úsztatott vagy szárazföldön az Unióba érkező árukat itt állítják meg.

A város alapvetően gazdag kis kiterjedése ellenére is, igaz, ez a gazdagság meglehetősen változékony, ugyanis háborús időkben, márpedig az északi szomszéd és a nyugati barbárok küzdelme gyakran háborús vidékké változtatja a közeli pusztákat, gyakorlatilag szünetel az áruszállítás, így a város jóformán bevételek nélkül marad. Ilyenkor tűnik elő a Dwyll Unió lovagrendjeinek évszázados gyakorlata és szépen nekilátnak egymástól rabolni, fosztogatni a más rendekhez tartozó földeket, falvakat.

A Sasokhoz rendjéhez tartozó a város egyébként meglehetősen sűrűn lakott, annak ellenére, hogy lenne bőven hová terjeszkedni - a közeli erősségek urai ugyanis szigorúan ügyelnek birtokaikra és csak takaros summa ellenében engedélyeznek bármiféle további terjeszkedést. A város körül egyébként kétnapi járóföld távolságban tucatnyi kisebb-nagyobb vár vagy őrtorony helyezkedik el, ezeknek mintegy harmadát uralják a Sasok, a többi erősség közül kettő Ranil papi ágához tartozik és zsoldoskatonák lakják, a továbbiak pedig változatos lovagrendek tagjainak örök- vagy bérbirtokai.

Az elsősorban itteni agyagból égetett téglák után sárgás-barna várost annak északi végében egy törpéktől kialakított, régi, de jól karban tartott vár védi és védte a lakosokat a mostani portya alkalmával is. A térképen ez viseli az 1. számot.

A külső városfal igen vastag, három kapuval áttört, melyek mindegyikét alaposan őrzik védművek és katonák. Két kisebb alagút is átvezet a falakon, melyekről hivatalosan csak a Sasok lovagjai közül néhányan és a város főpapjának van tudomása. Ezúttal ezek egyikét nyitotta meg árulás a portya során, így tudtak olyan gyorsan sikerrel járni a nyugati barbárok.

A térképen szürke foltokkal tarkított részeken még nem tart sehhol a rendbetétel, a környékek romosak, kormosak, itt-ott még most is füstölnek, meglehetősen nyomasztó képet kölcsönöznek a városnak; a váron kívüli, a térképen nem színezett részeket már kitakarították és habár a házak tetőszerkezete szinten minden épület esetében csúnyán megsérült, az épületek egy részét máris újrameszelték.

A térképen piros vonal jelzi a keskeny, hosszúkás teret – utcát, melynek déli végében Dalmaron ravatala, északi végében pedig a toroni kalmár kalodája áll. Mindjárt a nagy városkapu jobb oldalán találjuk az Ezüst Pajzs fogadóházat, mely a modul szempontjából fontos információk forrása lehet. A térkép 3. számmal jelöli. Ezzel átellenben az Építők rendjének, Ranil szerzetesrendjének kolostora áll, melynek tömör, szürke tömbjei sértetlenül vészelték át a portyát – a barbároknak nem maradt idejük kifosztani a gazdag épületeket. A 4. pont a leégett katedrálishoz, a 2. pont Rufiusz mester házához tartozik.