

## DORAN NÖVENDÉKEI



X. Mentálsavar Tábor

3-5. szintű karakterek számára

## Tartalomjegyzék

Bevezető .....	2
A kaland célja.....	2
Összefoglaló .....	2
A toroni hallgatói vita.....	3
Mi történt valójában? .....	3
Bemesélés.....	4
Érdekes helyszínek.....	5
Bibliotéka, ahol Igren megölték.....	5
A Grimoire, Igren kedvenc borozója .....	6
Lugar Óraműkereskedése .....	6
A Calendil kert, Igren szócsatáinak kedvelt tere .....	7
Cukrászkapu, népszerű átjáróház a cukrászok utcájának tövében .....	7
A Pallos ház, ahol a toroni követséget találják .....	8
Tempломok, akiknek papjai kiszorultak a nyomozásból .....	8
Végkifejlet .....	9
Asalran kúria .....	9
Az Óraműves rejteke .....	9
Az Asalran család .....	10
Doran leírása.....	11

## Bevezető

Doran tanácsa fontos döntés meghozatalára készül: engedjenek-e toroni származásúakat nagynevű egyetemükre tanulni, vagy túl magas az ezzel járó kockázat. A támogatók és ellenzők közötti ellentét szokatlanul heves, amikor pedig a toroni-párti csoport vezéregyéniségét, Igren Asalran magisztert holtan találják, azonnal megkezdődnek a gyanúsítgatások.

A helyzetet csak bonyolítja, hogy a jó módú, nagypolgári Asalran család akarata szerint az áldozaton semmiféle mágikus beavatkozást és hagyományos vizsgálatot nem engednek végrehajtani, amit a város tanácsa és egyházai egyaránt tiszteletben tartanak.

## A kaland célja

- Megismertetni az északi varázslóvárost és lakóit, ahol nem minden a varázslókról szól és ahol a kalandozók is könnyen megtalálhatják a számításukat
- Bemutatni az ynevi egyetemi hallgatók különbözőségeit és a még tanuló varázslók sokféleségét és hétköznapiságát
- Egy család történetén illetve egy személyes kapcsolat történetén keresztül bepillantást nyerni a város belpolitikájába, ahol nem minden fenéig tejfel
- Érinteni az egyház és a világi érdekek és felfogások ellentétét, ami Doranban a többi pyarroni hitű városhoz, országhoz képest különösen kiélezett
- Olyan ellenfeleket prezentálni, akik ellen nem illendő halálos támadásokat használni
- Olyan izgalmas kalandot hozni a játékosok elé, amelyben teljes egészében elkerülhető a harc, ám melyben szinte bármelyik jelenet könnyen elfajulhat és küzdelemmé válhat

## Összefoglaló

A kalandozókat az áldozat szeretője, az amazon Fiona kéri fel, hogy segítsenek felgöngyölíteni a neves magiszter halálának körülményeit, ugyanis abban bízik, hogy a szerencsevadászokat kevésbé zavarják a merev városi törvények és rendelkezések és így hamarabb, több eredményt tudnak majd elérni...

A kaland alapvetően helyszínek sorozatának meglátogatásán keresztül bontakozik ki, lineáris cselekménye nincs, csakis a karaktereken múlik, hogy mi az esemény sor. Természetesen van végpont, méghozzá a magiszter eltemetése, pontosan két nappal a kaland kezdetét követően. Vagyis ennyi idejük van megtalálni a megoldást.

Dorában mindig is tevékenykedtek toroni kémek, akik a Császárság ügyét próbálták a falak között képviselni, befolyást szerezni maguknak és valamilyen módon hozzáférni az itteni ismeretekhez. A legutóbbi Zászlóháborúban leleplezett Szem után a varázslók a szokottnál is éberebbek és óvatosabbak Tharr birodalmával szemben, ezért az egyszerű egyetempolitikai-gazdasági döntés, hogy engedjék-e toroni származásúak tanulását az egyetemen, rögtön más, geopolitikai színezetet öltött.

Elvégre lehet, hogy a toroni diákok csak diákok, de lehet, hogy képzett fejedelmek, hiszen nem minden diák a tízes éveiben érkezik tanulni. Sőt!

Lehet, hogy rengeteget fizetnek jó minőségű dukátban és sokat is költenek a városban, de lehet, hogy közben félreállítanak egy-két varázslót.

Lehet, hogy a császársággal már évek óta nincs semmilyen ellentéte a Szövetségnek és már a dwoonok is kereskednek velük, de azért az mégsem ugyanaz, mint a bentlakásos kollégiumban évekig vendégül látni őket...

És lehet, hogy vannak Tharr alattvalói között is bőven tehetségesek, akik akár még a mágia művészetére is fogékonyak lennének, ami nyilvánvalóan eltávolítaná őket saját országuktól, de ez utóbbiban soha nem lehetnek biztosak a mestereik.

És lehet, hogy feltétel nélkül elfogadnák a dorani metropolita polgári szemléletet, ami minden fajjal szemben elfogadó és megengedő, de az is lehet, hogy a toroniak már az első napokban nagy bajt okoznának elutasító magatartásukkal.

### Mi történt valójában?

---

A toroni oldalt leginkább a most meghalt Igren Asalran mágiszter képviselte, aki a Szimpatikus mágia egyik mestere volt, majdnem mágus. Jól képviselte az álláspontját, lendületesen cáfolta meg a toronellenes párt érveit, sok ellenséget és sok támogatót szerzett. De a Varázslótanácsot úgy érezte, mégsem tudta meggyőzni, így várható volt, hogy a soron következő tanácskozáson a toroni diákok elutasítása mellett döntöttek volna.

Mindezt pedig olyanokkal is megosztotta, akikkel nem kellett volna, például a családjával is. Amit viszont nem tudott, az, hogy a családjában már majd' két évtizede egy ízig-vérig toroni ügynök is beletartozik: Salina, a sógornője ugyanis egy Mandragóra, aki egy erigowi gróf lányaként került az Asalran családhoz, ám ekkor már egy éve egy célirányosan képzett, toroni fejedelmű adta a szerepét. A nő ügyes manőverezéssel elérte, hogy az Inkvizítorok Szövetsége boszorkányság vádjával négy évvel ezelőtt vizsgálatot indítson az anyósa, Igren anyja ellen zauderség vádjával. A nő nem élte túl az ezzel járó megaláztatást, ám férje, a családfeje már akkor megtiltott mindenféle mágikus és másféle vizsgálatot a családjában történt halálesetek kapcsán.

Amikor úgy tűnt, hogy Igren diplomáciai küldetése kudarcot vall, Salina arra jutott, hogy valószínűleg az ő küldetése is veszélybe kerülhet – ezért találkozára hívta az egyetlen másik dorani ügynököt, akiről tudott, méghozzá egy óraművest.

A két toroni származású dorani a Bibliotékában találkozott, Salina akarata szerint épp ott és épp akkor, amikor a mágiszter is arra járt – mivel megtalálta és leleplezte őket, az óraműves megölte a varázslót. Salina el tudta hitetni az óraművessel, hogy csak véletlen, hogy a sógora meglátta őket, így maga nem került veszélybe, mivel pedig az idős családapa már korábban vizsgálhatatlanná tette a családot, biztos lehetett a sikerében.

Salina úgy számol, hogy mivel a toroniak beengedését támogató párt vezetője halt meg, a közvélemény és a toroni nagykövet egyaránt a maradiak ellen fordul majd a Varázslótanácsban, s így is lett. Ha a kalandozók nem lépnek közbe, a Varázslótanács a toroniak beengedését szavazza meg közvetlenül Igren temetésének másnapján...

## Bemesélés

A karakterekre Fiona csak úgy rátalál, miközben hőseink mindennapos dolgaikat végzik, vagyis kovácshoz mennek, isznak, mulatnak, kaszinóznak stb. A kalandozók általában megismerik egymást, hát az amazon is gyorsan azonosítja is őket, mint jóra való fickók. Egy rövid ideig figyelni őket, ami feltűnhet a szemfülesebb karaktereknek (ezt az amazon direkt értékeli is, különösen, ha nem nézik boszorkánynak és támadják meg), de végül magától is megszólítja a csapatot legkésőbb akkor, mikor azok ismét összegyűlnek.

Elmondja, hogy a kedvesét, egy varázslót holtan találták a Bibliotékában, de annak családja úgy rendelkezett, hogy a helyszínnel és a testtel kapcsolatban semmiféle mágia használatát nem engedélyezik az eljáró hatóságok, avagy a Varázslótanács vizsgálói (afféle varázsló-nyomozók) és a pyarroni egyház nyomozói számára. Ezért számít a kalandozókra s ékszereket és drágaköveket ajánl fel fizetségképpen. Az igazán sármosak (Szépség 15+) vagy befolyásosak pedig az ölelését is megismerhetik extra előlegként.

A következő információkat osztja meg a csapattal, ha kérdezik:

- fogalma sincs, hol a **holttest**, mert az Asalran család mindenféle információt megtagadott tőle, sőt, a két éjjel múlva (harmadnapon) tartott temetésre is megtiltották, hogy elmenjen (szégyellik, hogy Igren ilyen nővel szúrta össze a levét); ettől még álruhában elmegy a temetésre persze
- Igren és társaságának kedvenc borozója a törpék fenntartotta **Grimoire** volt a főutcán, ott talán többet tudhatnak az ellenségeiről
- a testet a **Bibliotékában** találták meg, de hogy melyik szárnyban, melyik emeleten vagy melyik szekcióban, azt nem tudja; azt viszont igen, hogy a megtaláló könyvtáros **Layla Mor**, egy hivatalnok-varázsló (bot nélkül maradt)
- ő általában a **Calendil kertben**, a Belsőváros egyik legszebb magánkertjében találkozott vele, ahol a találkozás előtt Igren mindig valamilyen szópárbajban vett részt vagy szabadtéren tartott előadást a hallgatóinak
- a következőkben a **Cukrászkapuban**, egy ismert átjáróházban húzza meg magát, ahol a varázstudók gyakran találkoznak kedveseikkel

*A bemesélés változhat, ha a karakterek kifejezetten valamelyik egyház beavatottjai, esetleg direkt toroni kémek/besurranók, no meg ha varázslók. Ezekben az esetekben sorra az adott egyház egyik előljárósága, a toroni nagykövet vagy az egyik Vizsgáló szólítja fel őket a segítségére. Ebben az esetben a jutalom sokkal prózaibb természetű és inkább szívességekben nyilvánul meg.*

## Érdekes helyszínek

### Bibliotéka, ahol Igrent megölték

---

Doran könyvtára jókora épület a Belsővárosban, melyben nem csak kódexeket, tekercseket és leveleket, de mágikus tartalmú könyveket, önmagukban is veszedelmes grimóriumokat is őriznek, a legrégebbieket természetesen hét (mágikus) lakat alatt. Minden egyes polchoz egy, a polchoz láncolt katalógus is tartozik, ahol az adott polcon található, egységes kötésbe foglalt könyveket, tekercstartókat és az előbbieket kölcsönzését is vezetik.

Levéltári és közigazgatási szempontból az adja jelentőségét, hogy az Északi Szövetség öt évente hozott közös rendelkezéseinek eredeti, hercegek és más előkelőségek kézjegyével és pecsétjével ellátott leiratait itt őrzik. Az erigowi Krad egyház működtette könyvtár után itt található a második legjelentősebb kyr forrásgyűjtemény a Vörös Hadurak országai között.

A Bibliotéka fenntartását a Varázslótanács vállalta és tartja kézben, ami többször szül ellentétet a varázslók és a Krad illetve Dreina egyházát képviselők között, mint gondolnánk. Mivel nem ritkán van rá példa, hogy néhány igazán szemtelen egyházi (főként novíciusok) megkísérelnek könyveket, leveleket ellopni a könyvtárból más gyűjtemények számára, minden könyvtári szintre egy-egy olyan varázsló felügyel, aki nem talált rá a botjára. A felügyelők egytől egyig olyan pecsétet viselnek a nyakukban, amely lehetővé teszi számukra a mágia használatát a Bibliotékában – mindenki más varázslatai eredménytelenek maradnak.

Ha a karakterek Igren holttestének fellelési helyét mágiával akarják megvizsgálni, meg kell szerezniük a pecsétet az egyik itteni könyvtárostól, akik mindegyike 3-5. szintű varázsló. A legtöbben nem megvesztegethetők, így Mor mágisztra sem, de szerencsére olyan nagyon azért nem szemfülesek és nem felkészültek, mint egy kalandozócsapat.

Layla Mor a levéltári szárnyban, annak korlátozottan nyilvános emeletén felügyeli a kyrtörténeti folyosót. Itt mindenféle, a kései ötödikorból és a korai hatodikorból származó magánlevelek, gazdasági jelentések, hadi tudósítások találhatóak és olvashatók.

A korlátozottan nyilvános azt jelenti, hogy a bejáraton Mor mágisztra csak azokat engedi be, akik a Kollégium hallgatói vagy oktatói illetve akik a pyarroni vagy dwoon egyházak valamelyikének jelképét fel tudják mutatni.

Mit lehet kideríteni a mágisztrával való beszélgetésből:

- nem volt itt, mikor Asalran mágiszter meghalt, így nem hallott, nem látott semmit, csak a holttestet találta meg
- szerinte megfojtották, mert sehol nem volt vér, viszont a katalóguskötet le volt esve a polcra és csak úgy lógott a láncon
- az Asalran ház intézője, bizonyos **Desmond Ralgar** már Darton egyházának halottkémje előtt megérkezett és mindenkivel ismertette a ház akaratát, csúnya szóváltásba keveredett a dartonitával, az idős **Annelen nővérrel**, valósággal elűzte őt
- mágiával kideríthető (Élő történelem, Egyéválás stb.) hogy a mágisztert nem itt ölték meg, csak egy kövérkés, kopaszodó, jól öltözött férfi húzta ide másfelől
  - o megfelelő alvilági ismeretek mellett (fejvadász kaszt vagy Lopózás, Rejtőzés, Hátfaszúrás, Álcázás/álruha képzettségek legalább 30% ill. Af mértékben) megtalálható az a hely, ahol megölhették, néhány polccal odébb, egy jóval rejtettebb területen
  - o az itt végrehajtott varázslás felfedi, hogy a férfi egy magas, köpenybe burkolózó, mély hangú nővel pusmogott s Igren ki akarta hallgatni a beszélgetést, de lebukott s a férfi egyetlen érintéssel elkábította (valószínű méreg volt), majd egy óralánccal megfojtotta és odébb húzta, aztán mindketten teljes nyugalomban távoztak, vagyis valószínű profik
  - o a nő nem ismerős a könyvtárosnak a leírás alapján, ám a férfit azonosítja mint **Lugar óraművest**. Elmondja, hogy a tiadlani mesterember évtizedek óta rendszeres látogatója a Bibliotékának, aki a Külsővárosban egész takaros kis boltot vezet

*Layla Mor mágisztra, kyrvérű könyvtáros, varázsló 4 | Mp 40 Pszi 30 egyéb harcértékei jelentéktelenek.*

A Grimoire tágas, savanykás illatú borozó, ahol varázskönyvnek tűnő étlapról választható többféle, ízletes északi bor, bőséges, hangulatos leírásokkal. Az italmérőben toroni és aszisz borokat is felszolgálnak, de semmiféle más italt nem, s ételnek is csak a dorani kekszetek és gianagi és ereni sajtokat.

A borozó egy törpe család tulajdona, a fogadótérben egy törhetetlen üvegládában őriznek egy állítólag közel ezer éves grimóriumot, amit a fogadós nagyapja írt (innen a borozó neve). A törpe tulajdonosok miatt van a hely a szintén törpe-felügyeletű pénzverő mellett s ezért is találni sok törpét idebenn. A kalandozók ezen a helyen leginkább Igren családjáról juthatnak mindenféle információhoz meg egy jó korty borhoz.

- hallhatnak Igren anyjának, **Linaria Asalrannak** meghurcoltatásáról a zauder-perben
- megtudják, hogy Igren sógora, **Salina** igen szép erigowi grófkisasszony
- megtudják, hogy az idős **Quint Asalran** Vigyázó volt, ahogy ifjabb fia, Igren öccse, **Argent** is az
- a törpék úgy sejtik, hogy Quint a saját kúriájában rejti a holttestet, rendkívül büszke arra a pajzsteremre, ahol a családja eredményei vannak, valószínűleg ott van

*Dolrigg, kopasz kocsmáros | harcértékei jelentéktelenek*

*Ovdyl, nő, felszolgáló | harcértékei jelentéktelenek*

*Mistin, nő, udvari ork kidobó, becsületbeli törpe | Ké 22 Té 55 Vé 85 Sebz 1k6+2 (ököl) Ép 12 Fp 27 ME 22*

## Lugar Óraműkereskedése

---

A tiadlani Lugar Wen Dor üzletét nyitva találják, ketten is próbálják kiszolgálni a karaktereket. Idómérő szerkezeteket, önjáró kerekeket, lakatokat és különböző kis emelőket, játékokat kínálnak 1-150 arany közötti értékben. A mestert viszont nem látták már egy ideje, habár furcsállják, mert mindig itt szokott lenni. Egyébként az emeleten van a lakása, ott sincs.

Némi kenőpénzért vagy másféle módon a szolgálók megengedik nekik, hogy a lakást átnézzék, ahol a legmagasabb szintű álcázáshoz szükséges dolgokat, köztük álarcokat, műhajat- és szőrt, kopasz sapkát és rengeteg féle ruhát, álhajat és hasonlókat találnak. Egyértelmű, hogy a mester már jó ideje nem az, akinek mutatja magát.

Ha direkt rákérdeznak, a szolgálók elmondják, hogy van amúgy pinceraktár is, ahová nekik nem szabad bemenniük. A bolt hátuljából nyílik, a zárat a mester magánál tartja – vagy álkulccsal kell kinyitni. Bonyolult mechanikus zár egy csekély mágikus komponenssel, -70% Zárnyitással kinyitható. Ha a zár kinyílik és az, aki nyitja, nem fütyül egy ismert tiadlani dallamot, odabent felébred egy gépszolga és a betörőre támad.

Odabent félhomály uralkodik és szűk a hely, vagyis *harc félhomályban, helyhez kötve* módosítókkal. A gépszolgát ezek a dolgok nem zavarják. Ha legyőzték a gépszolgát, odabent a különböző fogaskerekek, láncok és fogók mellett érdekes dolgokat, olajat, naftát, szerkezetei alaprajzokat találnak... és az egyik ládában egy legalább évtizede aszalódó holttestet.

A hullában az óraművesre ismernek a cselédek. Mágia nélkül is látható a halálos tördőfés nyoma látható a halántékon, varázssal azonban az is kideríthető, hogy egy toroni fejudász ölte meg, aki a holdfényen sétálva jutott be a mester ablakán. A gyilkos arcvonásai mágiával jól felismerhetők, vagyis mágiával az illető megkereshető (ha legyőzik az ME-t).

*Gépszolga | Ké 12 Té 58 Vé 88 (túlütéssel sebezhető) Sp 1k6 Ép 32 Fp – SFÉ 6*

A mívesen kialakított, különleges formára növesztett bozót-kerítéssel körbevett botanikus kert a Fűvészkertben került kialakításra. A ritka, nemesített fafajtákkal és bokrokkal övezett, kövezetlen, sommal és mohás kövekkel őrzött ösvények a Varázslótanács egyik tagjának, az elf Miaran Calendil, egy Haonwellből származó varázslónak és családjának tulajdonát képezik.

A Kollégium hallgatóinak és az elfeknek, félelfeknek ingyenes a belépés, mindenki másnak 1-1 ezüstöt kell kifizetnie minden nap, hogy élvezhesse a virágillatot és a fák hús árnyékát. A kert kedvelt helyszíne a szabadtéri előadásoknak, Asalran magiszter és más tanítók sokszor egész napokat töltöttek itt tanítványaikkal.

A kert biztonságára nem ügyel senki, ritka, hogy bárki is a Belsővárosban akarná megbontani a rendet. Amikor a kalandozók ideérnek, mégis épp ez kezd kibontakozni.

A maradi párt egyik kisebb jelentőségű képviselője, **Eleira magisztra** előadására ugyanis Igren néhány forróvérű tanítványa is eljött, hogy kötözködjenek és vádaskodjanak; csoportjukat a gianagi, keménykötésű **Orgon** vezeti, aki még az apjától önvédelemre kapott pörölyt is elhozta. Azt állítják, hogy a maradi párt megölette a mesterüket, mert másképp nem találtak rajta fogást és féltek, a Varázslótanács az észérvekre hallgat majd.

Ha a karakterek nem avatkoznak közbe, Ogron és társai először csak szóban, majd, pimasz ripsztoz hallatán fegyverrel, törrel, rapírral, ököllel is rátámadnak Eleira tanítványaira, aki, nem lévén más eszköze (nem varázsló), kénytelen segítségért szaladni. A Vigyázók csak percek múltán érkeznek, amikor a kötözködés már sebesülteket is követelt, a lovagok így a rendházukba viszik a rendbontókat.

A karakterek itt szembesülhetnek legélesebben a vita kiélezettségével, de ha közbeavatkoznak, úgy értékes információkhoz is juthatnak:

- Ogrontól és társaitól a magiszterről hallhatnak
- Eleira magisztra viszont négyszemközt elmondja nekik, hogy Igren pártja egyértelműen vesztesre állt és ezt Igren is tudja, így ő még azt sem tartja lehetetlennek, hogy a saját pártja árulta el és csinált mártírt belőle

*Dorani hallgatók | Ké 10+fv Té 20+fv Vé 70+fv Cé 5+fv Sebzés fv szerint Ép 4-7 Fp 10-15 ME 5-10*

*Eleira magisztra | Vé 80+20/40 (védekező harc) Ép 4 Fp 20 ME 30*

### Cukrázskapu, népszerű átjáróház a cukrázszok utcájának tövében

---

A Cukrázskapuban nem csak Fionával, az amazonnal találkozhatnak a karakterek és nem is csak a szobák mellé 2 ezüstért kapható lányokkal, selyemfiúkkal tölthetik kedvüket, de ha jól viselik magukat és kellőképpen fontosnak látszanak, úgy találkozhatnak az átjáróház (bordélynak nevezni merő bárdolatlanság volna) fenntartójával is. Akár úgy, hogy Fiona mutatja be őket, akár úgy, hogy a fenntartó hölgy figyel fel rájuk, könnyen a társalgójában találhatják magukat.

**Livia** rengeteg mindenről beszélgethet velük csendes, kényelmes, pazarul berendezett szobájában egy mézédés vörösbor (Ellana egyházától vásárolt conteimon) mellett; művelt, megnyerő nő, akinek vendéglistáján a Varázslótanács néhány tagja is szerepel – és mindemellett livinai boszorkány.

Az, hogy mennyit tud és ebből mennyit mond el, nagyban függ attól, hogy a karakterek mit tudnak: minél kevesebb infóval rendelkeznek a csapat tagjai, annál többet hajlandó velük megosztani. **Igen, ő a mesélői segítség, ha a csapat elakadna.**

Tud minden háttéreseseményről és sok mindent sejt Igren haláláról is. Megnevezheti az óraművest mint kémet, beszélhet a karaktereknek a Mandragóra fejedelemségről és a módszereikről, a mártírcsinálás politikai jelentőségéről, bennfentes információkat oszthat meg velük a Varázslótanács álláspontjáról a toroni kérdésben stb. Ha elmondják neki, hogy néz ki az óraművest helyettesítő fejedelemség vagy elvisznek neki valamit, ami az övé, akkor meg tudja nekik keresni a fickót mágiával.

Röviden szólva olyan infókkal távozzanak tőle a karakterek, ami biztosan előmozdítja – vagy a végjátékba sodorja – a csapatot.

A karakterekben felmerülhet, hogy meglátogassák a toroni követséget is Igren halálának ügyében. A követség a Pallos házban, az egyik legnagyobb külsővárosi palotában állt fel néhány éve, azóta folyamatosan bérlik a helyet a Varázslótanácstól, nem is olcsón. A követség közvetlenül Krad rendházának közelében van, így biztosított, hogy nem mesterkednek semmiben.

A karakterek valószínűsíthető meglepetésére itt szívesen fogadják őket (*kicsit talán túl szívesen is*) függetlenül vallásuktól, fajuktól és a szokásos hasonlóktól. A követség vezetője, **sedular Agron Uthoris** maga akar találkozni azokkal, akik a „nevetségesen merev dorani bürokráciával szembeszállnak az igazságért”.

Valójában az van, hogy nagyon is tudni szeretnék, mi történt az érdekeiket képviselő mágiszterrel – elvégre a követ szeretne a helyzetből előnyt kovácsolni, de rosszul venné ki magát, ha ő megértést és kárpótlást követelne a Varázslótanács előtt és ott derülne ki, hogy Igrent esetleg toroniak ölték meg...

Ha van varázstudó a karakterek között, akkor csak anyagi, politikai támogatásra számíthatnak, azt viszont minden további nélkül megkapják – amíg vissza nem élnek ezzel.

Ha viszont a karakterekkel nincs varázstudó, akivel nyomozhatnának, Uthoris nagykövet ad nekik két adagot a *Weila könnye* néven ismert varázskencéből, amit egy holttestre, tárgyra vagy helyszínre illetve a használó halántékára kenve az áldozatot látomások szállják meg, még hozzá aszerint, hogy az adott dolog számára mi volt a legfontosabb, ami jelenlegi állapotához vezetett. Holttesteknél ez a halál körülményeit, helyszíneknél és tárgyaknál a KM döntése szerint fontos dolgokat mutathat meg, majd 1k6 óráig kábulatot, utána gyengeséget okoz és 3-3 ponttal csökkenti a mentális Képességeket, melyek csak 1 nap után térnek vissza. A látomások minősége megközelíti a különböző varázslatokkal elérhető szintet.

A biztonság kedvéért: a követségen pillanatnyilag nincs Tharr és Sogron pap és semmiféle toroni förmedvény. A sedular biztonságára egy toroni zsoldoskompanyia 3x7 harcosa + 1 vezetője, a császárhoz való hűségére Holdholló, egy magasan képzett Iker ügyel. Vele valószínűleg nem is találkoznak, hacsak a karakterek is nem toroniak.

*sedular Agron Uthoris | harcértékei jelentéktelenek*

*toroni zsoldosok | Ké 25 Té 50 Vé 75 Cé 15 Sebz 1k10 (hosszú kard) Ép 8 Fp 18 SFÉ 3 (sodrony) ME 15*

*Holdholló, Iker 10 | harcértékei remélhetőleg nem jutnak szerephez, amúgy elkeni a csapatot, ahogy vannak*

## Templomok, akiknek papjai kiszorultak a nyomozásból

---

A városban Adron, Darton, Dreina, és Krad egyháza bír templomokkal, Ellana, Weila és Ranil pedig szentélyekkel. Az előbbieket általában érintettek lehetnének egy hasonló ügyben, de most sajnos nem azok.

Az egyháziak nem tudnak semmit, de ezt olyan köntösbe burkolják, mintha nagyon tudnának valami fontosat és próbálnak mindenféle információt kiszedni a karakterekből. A legtöbb érdekelt papi hatalmat, elsősorban Krad és Dreina egyházát dühíti, hogy a Varázslótanács makacsul ellenáll a kísértésnek és nem mondanak semmit és nem engednek semmit.

Darton papjait legalább ennyire haragítja, hogy a holttestet nem ők készítik elő a temetésre (vagyis nincs a temetőben), habár a ceremóniát legalább ők vezetik.



## Végkifejlet

A kaland végét az jelenti, ha a karakterek leleplezik az óraművest és Salinát, de legalább az egyiket. Ennek módja rájuk van bízva – az viszont semmiképp nem siker, ha leleplezés után hagyják őket elfutni vagy rögtön megölik őket. Nem.

### Asalran kúria

---

Ha Igren családtagjaival, köztük Salinával akarnak találkozni, csakis a családi kúriában van rá esélyük. Csakhogy a karaktereket nem engedik be ide, amíg nincs konkrét bizonyítékuk és ekkor is csak egy, a Varázslótanáctól érkező vizsgáló vagy egy pap társaságában hajlandók egyáltalán foglalkozni velük. Mindaddig a család pénzén bérelt örök utasítják el a csapatot és egy perc alatt a Vigyázók is megérkeznek (ne feledjük, Igren öccse, Salina férje a kötelékükbe tartozik).

Mivel Igren a kúria pincéjében kialakított pajzsteremben van felravatalozva, ha a karakterek első kézből szeretnének információt szerezni, azért csak fontos lehet, hogy a karakterek bejussanak. Erre az álruha vagy a katonák arannyal (20- Szépség ezüst körül valahol), mágiával való megvesztegetése jelentheti a megoldást. Ha fegyverrel akarnának berontani, beszéljük le róla őket...

A holttest mellett általában csönd, zárt ajtó és azon túl egy-két ór van, de senkinek nem hiányzik az egész feladat. Miért nem vitték ki szerencsétlent a Darton-templomba felravatalozni? – kérdeznék.

Ha sikerült eljutni a holttestig és az öreg Quint nem épp ott sóhajtozik mellette, akkor a családi ereklyék, zsákmányolt vértetek és fegyverek és mindenféle zászlók és kopják közepette megvizsgálhatják az elhunyt magisztert.

Mágiával azok a dolgok tudhatók meg, ami a Bibliotéka megvizsgálásánál már kiderülhetett. Máskülönb, képzettségekkel is egész sok infó kideríthető – pontosan annyi, amennyit mesélőként jónak látsz a történetek fényében a játékosokkal megismertetni.

Ha sziklaszilárd bizonyítékuk van, meggyőzhetik az öreg Quintet Salina bűnösségéről, hisz egyébként sem nagyon kedveli Salinát. Ekkor szomorúan bólint, a fiát hazarendeli és a Vigyázókkal letartóztatattja a menyét. Persze csak akkor, ha Salina időközben nem neszel meg erről valamit és dönt úgy, hogy kerekét old.

Ha Salinát akarják vallomásra bírni, abban ne is reménykedjenek, komolyan képzett kém, aki már évek óta játssza tökéletesen a szerepét. A legkülönbözőbb mérgekhez és pénzforrásokhoz is hozzáférése van, így a csapatot mérgező gyertyákkal, a körömgűszűjéből és a nyakláncából kilőtt tüvel, érintéssel és étellel/italal is ártalmatlanná tudja tenni (elég elaltatni őket, amíg elmenekül). A karakterekkel való konfrontációkor legyen nála ellenméreg és gyógyital is.

Ha ez nem volna elég, a kúriát védő zsoldosok is mind a segítségére sietnek, plusz ő maga is nagyon képzett harcos. Ha minden kötél szakad, Quintet is foglyul ejtheti és a csapatot zsarolhatja, hogy ha nem engedik el, egyszerűen megöli, ami viszont az ő lelkükön szárad majd.

*Salina, kém-fejvadász 12 | nevezzük csak „együtés” Salinának (támadása 10+ talál, 55+ túlüt, 65-ös dobással egy erősnek mondható harcos már meg tudja sebezni) ME 65 (TME 25, medál)*

*Asalran zsoldosok (12 fő) | Ké 25 Té 50 Vé 80 Cé 10 Sebz 1k10 (hosszú kard) Ép 8 Fp 16 SFÉ 2 (bőr) ME 15*

### Az Óraműves rejteke

---

A káosz kori alagútrendszerek egyikében húzza meg magát, ott található rá ill. oda menekül a karakterek elől, ahol viszont csapdákkal is készül rájuk. Kifárasztja őket, majd meglóg – legalábbis ezt tervezi.

Csapdáival legalább 1k10 Sp-t tud okozni nekik és a hazai terepnek köszönhetően Lopózása, Rejtőzése 80%-os, míg a karakterek hasonló értéke 15 ponttal csökken.

*Óraműves, fejvadász 6 | Ké 35 Té 84 (x2) Vé 118+15 (alkar) Cé 34 Sp 1k6+4 (lagoss) 1k6+3 (kny) + kíméreg  
Ép 10 Fp 75 SFÉ 3 Pszi 26 ME 45*

## **Az Asalran család**

A halott magiszter családja jelentős nagypolgári család Doranban, amit a kívülről pompás polgári kúria is jelképez a Külsőváros északnyugati részén, közel a Belsőváros kapujához. A család jónéhány fontos hivatalnokot adott már a szövetségnek, habár náluk jóval jelentősebb a városállam életében az, hogy a család fiainak egyike hagyományosan kiérdemli, hogy a Vigyázók rendjének megbecsült tagjává váljon. A családi vagyon is elsősorban ebből és a lovagi címmel járó előnyös házasságokért küldött hozományokból származik.

A családi legendáriumban szerepel egy történet a tizenegyedik zászlóháború idejéből, amelyben Tara és Wer Asalran, egy fiú-lány ikerpár, mindketten Vigyázók, kimenekítették Doran egyik legjelentősebb ostrommágusát a Boszorkánybörtönből. A mágus akkor meghagyta a Varázslótanácsnak, hogy a következő 17 Asalran-generáció gyermekeiből egy, legyen bár fiú vagy lány, felvételt nyer a Vigyázók közé. Ez egyrészt kötelesség, másrészt viszont hatalmas szívesség volt a családnak, hiszen máskülönben próbák tucatjain kellett volna helytállni az erre olykor nem tökéletesen alkalmas ifjaknak.

Az Asalran-család a kaland idején életkor szerint – és ahol össze lehet velük futni:

**Quint Asalran** | lovag 8, Rend | 65 éves, kiszolgált Vigyázó, ősz üstökkel és szigorú, szürkéskék szemekkel, ápolt szakállal. Mivel a testét köszvény gyötri, nagyon keveset megy ki a kúriából, vagyis elsősorban ott lehet vele találkozni.

**Igren Asalran** | halott | 40 évesen halt meg, a kaland idején temetéséig a kúria pajzstermében van felravalozva, botja fájdalmasan megtekeredve, hosszában kettérepedve a mellkasára fektetve. Apja szomorúságára soha nem nősült meg és gyermekei sem voltak.

**Argent Asalran** | lovag 6 Rend | 38 éves, daliás fiú, akit érdemei szerint talán nem válogattak volna be a Vigyázók közé, de azóta a rend sem bánta meg, hogy fel kellett venniük. Ideje jelentős részét a Vigyázók rendházában tölti, éjszakákra és majd csak a temetés előtt egy jó órával megy csak vissza a kúriába. Salinával négy gyermekük van.

**Salina (Sechys) Asalran** | fejedelmű 12 Rend, Halál | látszatra 32 éves, erigowi lány, hollófeke hajjal és dús keblekkel, akinek alakjából semmit nem vett el négy gyermekének születése. A temetésig hátralévő időt a családi kúriában tölti, hogy első kézből értesülhessen róla, hogy valaki esetleg túl sokat kezd sejteni Igren haláláról

Rogdren Asalran | Rend, Élet | 17 éves, növendék a Kollégiumban, hasonlóan várható, hogy varázsló lesz belőle, a Pyarroni pszi tudományát már elsajátította és számos tudományt jól ismer. A temetésre hagyja csak el szeretett egyetemét, egyébként mindvégig a falakon belül van.

Gwent Asalran | 16 éves apród egy ereni masgarita lovag mellett valahol messze, a temetésre sem tér haza, kötelességei nem engedik.

Camelia Asalran | 14 éves, csúnyácska lány, amelyet elsősorban anyjától örökölt, toronias vonásainak köszönhet. Általában Podar quertzpárlójában segítkezik a városon kívül, de a férfi hazaengedi a temetésre.

**Viola Asalran** | Ellana-papnő 3 Élet | 28 éves, Quint egyetlen lánygyermeke Haonwell egyik szentélyében teljesíti nővéri kötelességét. Megnyerő, kedves arcú, jólelkű lány, aki sokkal naivabbnak látszik, mint amilyen valójában. A temetés előtti estén ér haza és szívesen találkozik a kalandozókkal, akiknek a fajtáját általában véve kedveli. Salinával szemben rossz megérzése volt egész azóta, hogy Argent megismerkedett vele, de soha semmit nem tudott ellene bizonyítani.

## Doran leírása

**Terület:** 3000 négyzetmérföld (É-D ~75 mérföld, K-Ny ~50 mérföld)

**Népesség:** 70 000 fő, fontosabb város: Doran (30 000 lakos)

**Államforma:** magokrácia

**Lakosság:** túlnyomórészt erv

**Nyelv:** erv, közös, kyr, vanír, elf

**Vallás:** a pyarroni és a törpe pantheon tisztelete, Ranil-hit, elf kalahorák

**Pénznem:** korona

A mai Doran virágzó nagyváros, amelyet kettős falgyűrű övez. A sekély Gidan a falak tövében folyik északnyugat, a lankás dombvidék felé; kelet felől az Arowin bazaltszikláit tornyosulnak a város fölé komor fenyveseikkel. A folyó menti lapályon kaszálók húzódnak, az alacsonyabb dombok oldalát borító almáskertek fái között tanyaházak bújnak meg. A folyóba igyekvő felduzzasztott patakok vize malmok lapátjait forgatja.

Doran jellegzetes látképét a varázslóiskola épületegyüttese, a csontfehéren magasba szökő Szarvtorony és az Adron-templom kék-arany színekben ragyogó, mázas cseréppel fedett toronysisakja határozza meg. Emellett még legalább harminc nagyszabású épület áll az Unikornis-dombon; ódon falaikat lonc és vadszőlő futotta be, udvaraikra évszázados fák borítanak árnyékot. Az iskola parkjának szépsége sokakat magával ragadott már, néha még olyan prózai lelkületű tanítványokat is, mint Alyr Arkhon. A fűvészkertek labirintusa mögött a drakfaliget fái sötétlenek: ez az a hely, ahol az arra érdemes jelöltek kiválasztott voltak tanúságául meglelhetik varázslóbotjukat.

A Belsőváros lakói az iskola tanoncai, a világi stúdiók hallgatói és a teljes jogú varázslók, valamint az államot igazgató Nagyok, akiknek kilétét évszázadról évszázadra sűrűsödő homály fedi. A város fölötti hatalmat a Varázslótanács gyakorolja, a Külsőváros polgársága mindössze két megfigyelőt delegál a testületbe.

A Külsőváros általános képében nem, talán csak rendezettségében tér el az erv országok hasonló településeitől. Falai között a pyarroni és törpe istenek, valamint a dwoon Napúr templomai egyaránt megtalálhatóak; sőt, aki erősen keresi, még elf rönkszentélyre is bukkanhat közöttük. Tudható, hogy a sikátorok mélyén egy Weila-szentély is megbújik, ami jelzi: a Sorskovács kultusza – vagy legalábbis annak emléke – még nem veszett ki teljesen Ynevről.

A bolthajtásos árkádok alatt könyvkereskedések és másolóműhelyek húzódnak meg. Itt mindig találni egy-két olvasmányba merült bölcsőt, akiről nem ri le: egyszerű titkár-e vagy a Szövetséget igazgató mágusok egyike. A főutca borozói papírboltokkal váltakoznak; mindegyik telve taláros diákokkal, akik éjszakákon át képesek folytatni parázs filozófiai vitáikat.

Az öreg temető fölött emelkedő fellegvár a Vigyázók Rendjének főhadiszállása, százsorosan óvott menedék, amelyet szerteágazó alagútszisztem köt össze a város fontosabb épületeivel.

Mivel a város messze földről vonzza a tanulni vágyókat, és politikai súlyánál fogva követségek is gyakran látogatják, Doran lakói igazi világpolgárok. Bár Eren közel esik, itt még az elfeket sem éri bántódás, udvari orkok pedig különösen nagy számban élnek errefelé. A városlakók többsége az ervet vallja anyanyelvének, de sűrűn hallani közös vagy törpe szót is.

Noha nem erről híres, Doranban kézművesek és parasztok is élnek, sőt: ők teszik ki a lakosság legnagyobb részét. Az ereni városok piacain keresett termékük a méregerős almapálinka, a querz, valamint az igen tartós búvposztó, amelynek persze semmilyen mágikus tulajdonsága nincsen. Habár a városállam gazdasági súlya viszonylag csekély, politikai okokból mégis önálló pénzverdét tart fenn, ahonnan tökéletes kidolgozású ezüst- és aranypénzek kerülnek ki.