

Másnaposok



Kalandmodul 4-5. szintű kalandozóknak
P.sz. 3682-ben az Északi Szövetség területén

Írta:

Nekdo

Közreműködtek:

Mesélők: Antail, Bitschak, Con Salamander, CZ

Kritika: Antail, Bitschak, Con Salamander, CZ, Tao

Tesztmesét mesélte: Bitschak

Korrektúra: Con Salamander, Cz, Tao

Karakterértékek: Con Salamander

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

Summarium, Valhalla Páholy (1996, Budapest) első kiadás

Új Tekercsek, Valhalla Páholy (1999, Budapest) első kiadás

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

Borító: Chivalry: Medieval Warfare

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.

Képek:

Kiválasztottak Kártyajáték

Kétmágus Kft. Delta Vision kiadó

Címerek:

Magyar Gergely

Készült:

A XVII. Kalandozok.hu Téli Táborára 2019

Szervezők: Antail, Con Salamander



Tartalom

Tartalom.....	3
Tömören - a modul egy oldalban.....	6
Várostérkép – a legfontosabb helyek.....	7
Történelem – színesítő körítés.....	8
Erenről Röviden.....	11
Az Időhurok Szabályai és a Szilánkok Hatása.....	12
A M.A.G.U.S. Kolostor krónikája.....	14
Helyszínek.....	17
Rövid jellemzés minden helyszínről.....	17
Fontosabb Helyszínek.....	18
Fehér kaszárnya.....	18
Hadiakadémia.....	18
Kapuk Vára.....	18
Agyarház.....	18
Káosztorony (Csonkatorony).....	19
Rangosok temetője.....	19
Csonkahíd.....	19
Lan o’Vorn udvarház.....	19
A Fekete Gálya (Ónixhajó).....	20
Északi Szél fogadó.....	20
Forgószél aréna.....	20
Kardmező.....	21
Achain kocsmája.....	21
Aranykovács bankház.....	21
Sólyomház.....	21
Mester Rejtekhelye.....	21
Érdekszervezetek Erenben.....	22
Rövid jellemzés a befolyással rendelkező szerveződésekről.....	22
Fontosabb Szervezetek.....	22
Kékköpenyesek.....	22
Lombhullás árvái.....	22

Ulysan Rend.....	22
Ereni Forgószelek.....	23
Seducea Osrica Boszorkányrend.....	23
Hercegi Tanács.....	23
Városi Tanács	23
Vadászat [időpont: Reggel].....	24
Lovagi Torna [időpont: Dél]	25
Fontosabb lovagok	26
Ahragin Shazar.....	26
Derul Ladogon és Dimul Ladogon	26
Ker Da Garhún	26
Ran Akrol – Rosanna álruhában	26
A szilánkok lovagjai	27
Mon Gan.....	27
Rawathar Dier.....	27
Aluid Darkin.....	27
Naithas Angander	27
Az ötödik szilánk és hordozója (ha van)	27
A lovagok és a meccsek	28
Gladiátorviadal [időpont: Délután]	29
Sírlátogatás [időpont: Délután].....	30
Lan o’Vorn Születésnap Bál [Időpont: Este]	31
Halál Nagymesterének Kijátszása.....	33
Rosanna merénylője	33
Kalandozók vadászása.....	33
Végkifejlet.....	34
Karakterek Jellemzése.....	35
Minden Karakter (lovagokat kivéve)	35
Fontosabb karakterek.....	35
Forróvérű Eligor - Eren uralkodója a kék herceg.....	35
Szépséges Rosanna (Lan o’Vorn) - a kalandozók leendő hadura.....	36
Öreg (Anren) Radorin - az o’Vorn ház udvarmestere.....	36

Neves Calidar (Lan o'Vorn) - a herceg kamarása.....	36
Címeres Siccaleon (Gróf v. Pres) - a herceg rokona és ereni országnagy.....	37
A Halál Nagymestere	37
Rettegett (Sinil) Dialaid - Alidax boszorkányúrnője	37
Híres (Iriogo) Orel - Sinil Dialaid szeretője.....	38
Térítő (Doval) Tauwathar - Kyel érseke.....	38
Rendíthetetlen (Dour) Derthan - főinkvizítor.....	38
Hűség (Rawathar) Eriun - az ereni Felső Lovagrend nagymestere.....	39
Csábító (Malian) Riella - a Seducea Osrica boszorkányrend vezetője.....	39
Kegy (Arthemer) Liana - Dreina főpapja	39
Izmos Azadril (Semmor) - az Északi Szél fogadó tulajdonosa	39
Izmos Achain (Semmor) - Achain kocsmájának tulajja	39
Karakterek Harci Értékei	40
Felhő, Bivaly és Acélkar - Eligor elit testőrei- 4.-6. szintű udvari ork harcosok.....	40
A Bosszú és Bátorság Rend lovagjai - 4.-6. szintű Uwel-paplovagok	42
A Felső lovagrend lovagjai - a herceg elit katonái - 5.-7. szintű lovagok	43
Embervadászok / Kobrák - 3.-5. szintű fejedelmek.....	44
Forgószelek - Eren gladiátorai - 1.-5. szintű gladiátorok és harcosok.....	45
Fehérvárosi - Eren városőrei - 1.-3. szintű harcosok.....	46
Sinil Dialaid - Alidax Boszorkányúrnője - 9. szintű boszorkány.....	47
A Halál nagymestere - 8. szintű varázsló és 6. szintű fejedelmek	48
Eligor - A Kék Herceg- Eren uralkodója, a 4. vörös hadúr - 10. szintű lovag	50
Linkelt Anyagok.....	51
Képek.....	51
Térképek	51
Hangulateltők.....	51
Táblázatok.....	52
Névlista	52
Nagymester krónika	52

Tömören - a modul egy oldalban

A modul P. sz. 3682 meleg évszakában játszódik Eren városában. A kalandozók itt ébrednek egy fogadóban, de nincs emléküik arról, hogyan kerültek oda. Eredetileg Doran-ba indultak valamilyen – a modul szempontjából lényegtelen – ügyben. Miután felébredtek, észreveszik, hogy mindegyikük gazdagodott egy gyűrűvel, de természetesen nem emlékeznek arra, hogy miért kerültek azok az ujjakra.

A kalandozás **első szakasza** abból áll, hogy a csapat bejárja Erent, és megpróbálják kideríteni, mit is keresnek ott. Ezáltal megismerik a várost és az aznapi eseményeket. A nap végén megkapják a hírt, hogy Rosanna Lan o’Vorn-t, az ereni herceg kamarásának lányát meggyilkolták. Éjfélkor újraindul az a nap, amit a kalandozók már átéltek, de az egész városban csak ők (és még két ismeretlen illető) fognak emlékezni a nap eseményeire.

Ekkor indul a **második szakasz**, amelyet a kalandozók remélhetőleg Rosanna megmentésével fognak eltölteni. Rosanna általában minden nap más módon halálozik el, mert a gyilkosa hasonlóan a kalandozókhöz emlékezni fog az előző napok elfeledett eseményeire. Ez a szakasz általában (de nem szükségszerűen) addig tart, amíg a kalandozóknak sikerül Rosannát megvédeni balsorsától. Sajnos ebben az esetben is újakezdődik a nap, de ettől függetlenül a kalandmodul szempontjából ekkor kezdődik majd a következő szakasz.

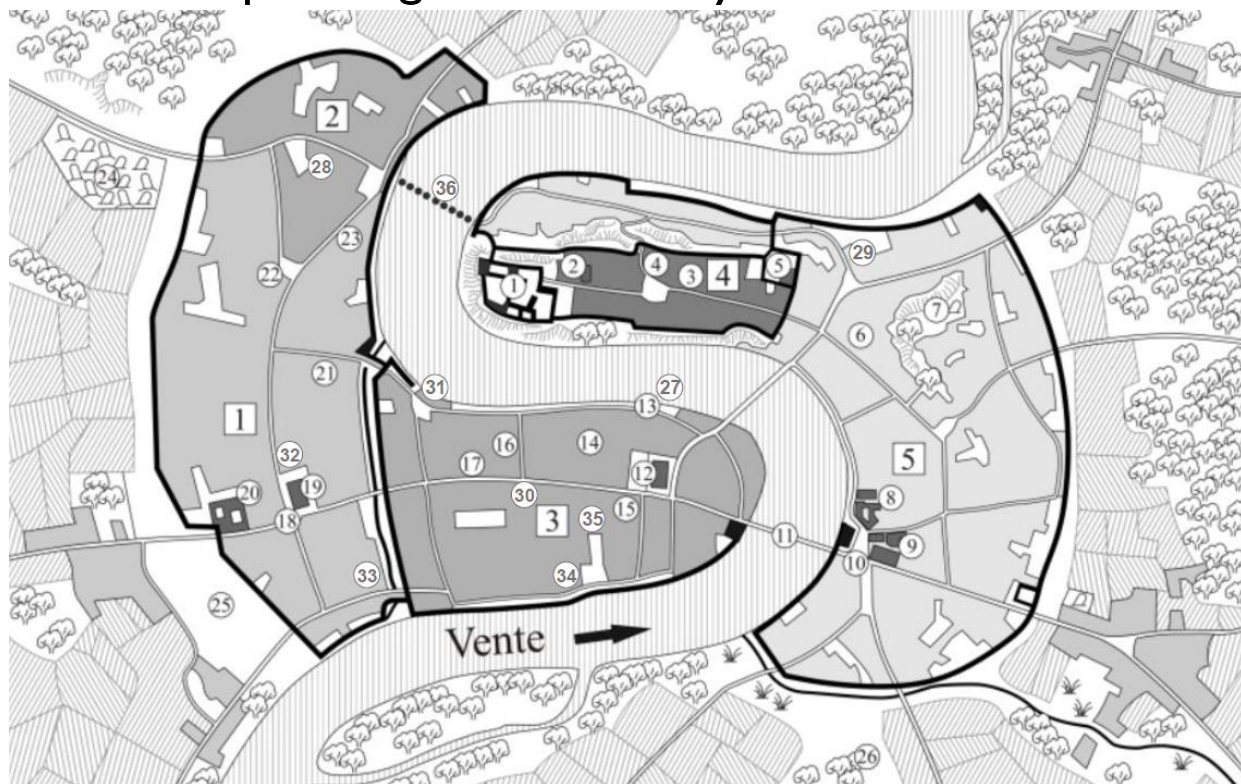
A **harmadik szakasz** akkor is elkezdhető, ha a kalandozók valamilyen okból nem hajlandók megpróbálkozni Rosanna megmentésével. Ebben a szakaszban informálódnak arról (valószínűleg Eren kék hercegétől vagy legalábbis az ő közbenjárásának hála), hogy csak akkor képesek kitörni az időhurokból, ha legyőzik Rosanna merénylőjét, és megsemmisítik az amulettjét. Ez a történet utolsó szakasza és ekkor már a merénylő nem Rosannát próbálja eltenni láb alól, hanem a kalandozókat. Ebből kifolyólag a nap menete drasztikusan megváltozhat. A merénylő általában nem hordja magával az amulettjét, ezért, ha az idő engedi, akkor a rejtekhelyét is meg kell találniuk a kalandozóknak.

Fontos megjegyezni, hogy a kalandmester dolga az időt pörgetni, hogy ez által mielőbb elkezdődhessen a következő nap és annak folyamányaként a következő felvonás is. Ennek elsődleges módja a városban való bandukolásért levont időmennyiség lesz, amit akár „indokolatlanul” is növelni lehet. Utóbbira kifogást ad a városban adott napon tartott ünnepek, lovagi torna, tömeg és fokozott biztonsági intézkedések az örök részéről.

A kalandmester dolga kitalálni, hogy a két másik illető, akikre nem hat az időhurok, hogyan cselekednek majd. Az egyikük a merénylő, aki a kalandozók szükségszerű ellenfele lesz, a másik pedig Eren kék hercege. Utóbbi a kalandozókon is tud segíteni sok esetben, ha kell, akár a Deus Ex Machina szerepkörét is magára öltve.

A történetet meg lehet bonyolítani azzal, hogy a mesélő bevonja a második szakasz végén a fekete hadúr Sinil Dialaidot a történetbe, aki éppen Erenben tartózkodik szeretőjével, és akit a város lakossága és a legtöbb helyi érdekszervezet nem túlzottan szívelel. Ha a Rosanna elleni merénylet elmarad, akkor Sinil Dialaid fogja őt elrabolni bosszúból, mert Rosanna elcsábította szeretőjét, Iriogo Orelt. Ez a szál azoknak jó, akik hallottak már Rosanna történetéről.

Városterkép – a legfontosabb helyek



Eren: [1] Újváros [2] Külsővölgy [3] Óváros [4] Danner [5] Preena, [6] Kültér.

- | | |
|--|--|
| 1. [4] Hercegi Palota* | 19. [1] Kalmárok csarnoka |
| 2. [4] Ereni Felső Lovagrend székháza* | 20. [1] <u>Fehér kaszárnya*</u> |
| 3. [4] Kyel Érsekének palotája | 21. [1] <u>Agyarház*</u> |
| 4. [4] <u>Kapuk Vára</u> | 22. [1] Sörtér |
| 5. [4] <u>Hadiakadémia*</u> | 23. [1] <u>Káosztorony (Csonka torony)</u> |
| 6. [5] Inkvizíció székháza | 24. [6] Nagytemető |
| 7. [5] <u>Rangosok temetője</u> | 25. [6] <u>Kardmező</u> |
| 8. [5] Ereni egyetem | 26. [6] <u>Sólyomház</u> |
| 9. [5] Kyel katedrális* | 27. [3] <u>Fekete Gálya (Ónixhajó)*</u> |
| 10. [5] Délmutató torony | 28. [2] <u>Mester rejtekhelye</u> |
| 11. [5-3] Százöles híd | 29. [5] <u>Lan o'Vorn udvarház*</u> |
| 12. [3] Dreina-templom | 30. [3] <u>Északi Szél fogadó*</u> |
| 13. [3] Folyami kikötő | 31. [3] <u>Achain kocsmája</u> |
| 14. [3] Ulysan-rendi kolostor | 32. [1] <u>Aranykovács bankház</u> |
| 15. [3] Városháza | 33. [1] <u>Forgószél Aréna</u> |
| 16. [3] Szabók utcája | 34. [3] <u>Bosszú és Bátorság rendház*</u> |
| 17. [3] Posztócsarnok | 35. [3] <u>Seducea Osrica rendház</u> |
| 18. [1] Nagypiac | 36. [1-5] <u>Csonkahíd</u> |

* mellékletben található térkép

Helyszínek leírása 17. oldal

Történelem – színesítő körítés

A halál nagymesterei Ynev legrettegettebb bérgyilkosainak számítanak. Hatalmukkal egyedül áruk vetekedhet és csak kevesen képesek megfizetni azt. Összesen kilencen vannak. Ha egyikük meghal, az üres helyre új illetőt választanak, ami kivételes megtiszteltetésnek számít az alvilági körökben. Nem tudni ki tagja a kilencnek, de állítólag a toroni ikrék vezére, a quassomok felett álló equassom az ötödik a sorban. Minden nagymester másban jártas. Van köztük harcművész és nagyhatalmú varázsló is. Mindenkinek hajlandók dolgozni, a hűségük egyedüli ára az arany és a jelenkorra már mérhetetlen mennyiséget halmoztak fel belőle a mesterek. Senki sem tudja, hogy miért, de tény, hogy kevés gazdagabb társaság létezik Yneven, mint a halál nagymesterei. Eddig minden célpontjukkal sikerült végezniük, kivéve egyvalakivel: a kalandozók vörös hadurával, Rosanna De Lamar-al. (Summárium, Észak lángjai)

Rosanna De Lamar, aki Weila (a sorskovács) oltalmát élvezte, kicsúszott a bérgyilkosok kezéből, és ezzel kiküszöbölhetetlen csorbát ejtett a mesterek hírnevén. Egyikük úgy döntött, bosszút áll Rosannán, és egy csapásra kiküszöböli a hibát is azáltal, hogy mágia segítségével visszamegy az időben (Psz. 3697-ből egészen Psz. 3682-ig) és végez Rosannával mielőtt még kalandozó válhatna belőle. (Rosanna 3692-ben végez Sinil Dialaiddal a XIV. zászlóháború kezdetén, és 3696-ban a zászlóháború végén vezeti híres három hónapos hadjáratát, mint a kalandozók vörös hadura.) A halál nagymesterének a terve az volt, hogy a lánnyal a tizennyolcadik születésnapján végez, amikor ő épp visszatért Erigowból hazájába Erenbe. Ekkor a lány még a Lan o’Vorn nevet viselte. A varázslat kivitelezéséhez a halál nagymestere megszerezte Weila sorsszilánkjait, melyeket Weila bizalmasai őriztek, amíg a mester rájuk nem talált és el nem vette tőlük, miután végzett mindegyikkükkel. (második hangulatkeltő) Ezekbe az ereklyékbe, melyek mindegyike egy apró smaragd, zárta Weila Orwella manifesztációjának maradványait, aki miután elpusztult, „szilánkokra” hullott. Mivel Orwella kijátszotta a sötét együttállást, ezért az időmágia visszasságai kevésbé hathattak manifesztációjára, és annak pár szilánkja elég volt ahhoz, hogy valakit elrejtessen az Istenek szeme elől, miközben ez az egyén az időfonalat újraszóttte. A halál nagymestere sikeresen visszatért a múltba, és időben megérkezett Erenbe egy-két nappal Rosanna születésnapja előtt. Elfogta a Lan o’Vorn család udvarmesterét, majd kiolvasta emlékeit és saját testét átváltoztatás bélyeggel pontos másává tette az udvarmesterének, hogy könnyebben a közelébe kerülhessen Rosannának. Az emlékekből kiderült, hogy egy csapat kalandozó (a játékosok) kereste fel az udvarmestert korábban, és amíg a mester velük foglalatzkodott, Rosanna megszökött egy titkos szerelmi randevúra. Ebből kifolyólag a nagymester másnap a bálon – amit Rosanna születésnapjának örömeire rendez a Lan o’Vorn család – tervezi véghezvinni az akciót. Ekkor Rosanna minden bizonnyal nem fog máshol tartózkodni. Ezt a bált Rosanna apja rendezi alapvetően azért, hogy férjet találjon Rosannának, nem tudván azt, hogy Rosanna már talált magának valakit, és hogy milyen veszély leselkedik rá...

Mivel Rosannát Weila igen nagy becsben tartja, szándékában áll megmenteni őt, de hatalma közel sem akkora, mint a Kyr időkben volt. A bérgyilkos tiltott hatalommal való ügyködése azonban lehetőséget biztosít arra, hogy maga is beavatkozzon az időfonál alakulásába anélkül, hogy a többi Istent és híveiket magára haragítaná.

3697-ben, amikor már az összes kő elveszett, Weila látomást küld egyik bizalmasának, és arra kéri, hogy beszéljen egy dorani mágiszterrel. A dorani mágusok egy csoportja Eligort kereste, akit a fekete hadurak az egyik külső síkra börtönöztek, amikor Weila bizalmasa találkozott az őket vezető mágiszterrel. A mágisztert az egyik külső síkra irányította. A mágus abban a reményben, hogy ott megtalálja a kék herceget, nyitott egy térkaput erre a síkra (első hangulatkeltő). Ezen a síkon találtak egy lapot a Magus krónikából (papíros), amely tartalmazta saját cselekedetüket, és hogy mi a teendőjük, hisz a saját „kalandjukról” szólt. A már nyitott térkapun áthúzták a kalandozókat, akik akkor érkeztek Doranba, és nyitottak egy másikat a múltba. A kalandozókkal közölték, hogy Rosanna merénylet áldozata lett a múltban, és hogy nem csak Rosanna, de a kalandozók sem léteznek a jelenben, ezért vissza kell menniük, hogy megmentse Rosannát, ha élni akarnak. A kalandozóknak adtak egy lepecsételt levelet, amit a dorani főmágiszternek címeztek, és ebbe a levélbe rejtették a papírost is. Ezek után átléptek a kapun P. sz. 3682-be, Doranba.

Doranban a kalandozók átadják a levelet a főmágiszternek, aki így értesül a Rosanna ellen szőtt összeesküvésről és a helyzet súlyosságáról. Elrendeli, hogy azonnal hozzák a köveket a Szarvtoronyba. Ezek ugyanazok a kövek, amelyek a jövőben a halál nagymesterének amulettjébe kerülnek. Térkapun nem szállíthatók a kövek, ezért azokat Észak-Ynev különböző pontjairól az ott élő lovagok és paplovagok hozzák Doranba. A rejtékhelyek pontos helyét és az utasítást, hogy a köveket a kalandozóknak kell adni, mind a papíros, mind a lepecsételt levél tartalmazza. Miután megérkeztek, a kövek mindegyikét belefoglalják egy-egy gyűrűbe, és minden kalandozó kap egyet-egyet, majd pedig miután elrejtették a krónika lapját is náluk, útjukra engedik őket. A mágiszterek küldenek egy Vigyázók rendbeli lovagot is Erenbe, hogy ha szükségük lenne Doran összeköttetéseire a kalandozóknak, akkor rajta keresztül azokkal élni tudjanak.

A kalandozó csapat megérkezik Erenbe és kapcsolatba próbál lépni Rosannával, de csak az udvarmesterrel sikerül kapcsolatba lépniük. Az udvarmester megígéri, hogy másnap találkozhatnak a ház urával. Mielőtt azonban az a bizonyos nap elkezdődhetne, a halál nagymestere kapcsolatba lép az udvarmesterrel, kiolvassa emlékeit (lásd fentebb), melyből tudomást szerez a kalandozók ittlétéről. Az éjszaka folyamán az udvarmester alakjában meglátogatja a kalandozókat, abban a fogadóban, ahol ők megszálltak és az ő emlékeiket is kiolvassa. Tehát tudni fogja, miért vannak itt a kalandozók, de bizonyos részletekről, melyekről a kalandozók sem tudnak, mint például a papíros léte és holléte nem fog értesülni. Ekkor nem hordja az amulettet, mert az ront az álcáján, és csak a Rosanna ellen irányuló merénylet során lesz szüksége rá, és akkor is csak az utolsó pillanatban veszi majd fel. Ahelyett, hogy megölné a kalandozókat, inkább kitörli az utolsó pár hét emlékeit tudatukból egészen addig a pontig, míg el nem érték Dorant. Így a kalandozóknak fogalma sem lesz másnap, hogy hol vannak, és hogy miért vannak ott, ahol épp vannak. Elvégre nem célpontok és a haláluk több bajt okozna, mint jót a nagymesternek. Ráadásul a gyűrűiket Doran mágusai készítették és a halál nagymestere, mint varázsló tisztában van vele, hogy az ilyen tárgyakat nem tanácsos eltulajdonítani, ezért csak a kalandozók emlékei válnak áldozatává az éjszakai látogatásnak. A mester úgy véli, egy nap biztos nem lesz elég arra, hogy a kalandozók rájöjjenek, hogy miért vannak itt, ezért úgy hiszi, másnap nyugodtan végezhet majd Rosannával. Nem sejtje, hogy időhurokba került.

Különböző okokból Rosanna a nap első felében ismeretlen helyen tartózkodik majd, de a bálra visszatér a Lan o'Vorn házba, ahol is a halál nagymestere meg fogja ölni az udvarmester személyében az amulettel a nyakában, ezáltal örökre megváltoztatva Ynev történelmét... vagy mégsem?

A sorsszilánkok közelsége, melyek valójában Orwella manifesztációjának maradványai, paradoxonhoz vezetnek. Vannak dolgok, amiből nem létezhet több, még akkor sem, ha különböző időkből származnak. Ilyen dolog például egy Isten, amely örök és az összes korban nem lehet több egynél. Ez a paradoxon egy időhurkot eredményezett, amely egészen addig ismétli az adott napot, amíg a paradoxon fennáll, tehát amíg bármely sorszilánkból egynél több van (ez volt Weila terve). Az időhurok mindig létezik, ha a múlt és jelen kövei egy adott síkra kerülnek, de a fizikai távolságuk egymástól nagyban megnöveli vagy lecsökkenti az időhurok intervallumát. Minél közelebb kerülnek, annál rövidebb a hurokban ismételt idő.

Egy szilánk egy módon pusztítható el: ha megérintik a párjával, ilyenkor a kettő eggyé válik, és ezzel a módszerrel minden „másolat” elpusztítható. A kalandozók (tudtukon kívül) az időhurok rabjaivá váltak, és egészen addig nem szabadulhatnak, amíg meg nem találják a többi sorsszilánkot, melyek mindegyike a halál nagymesterénél van egy amulettbe foglalva. Utóbbi véghezvitelét csak az nehezíti meg, hogy a csapat elvesztette minden közelmúlthoz fűződő emlékét, és fogalmuk sincs, hogy mi történik és történt korábban körülöttük.

Amellett, hogy a kalandozóknak a halál nagymesterével is meg kell küzdeniük, másokkal is könnyen meggyűlhet majd a bajuk. Előbb-utóbb Eren hercege, Eligor megunja a folyamatosan ismétlődő napokat, és megeshet, hogy felkeresi a kalandozókat, ha azok nem voltak elég elővigyázatosak. Mivel Eligor jelhordozó, nem hatnak rá az időhurok negatív hatásai (Forrás: Summarium, 436/2/6). A kalandozók Sinil Dialaiddal, Alidax úrnőjével is összefuthatnak, aki egy hete érkezett Erenbe szeretőjével, a bárd Iriogo Orellel, aki pedig szerelembe esett Rosannával. Utóbbi ügyből kifolyólag a boszorkányúrnő megpróbálja majd elrabolni Rosannát, ha ő még él a nap végén. Utóbbi eseménynek meg kell történnie, hogy Rosannából végül vörös hadúr lehessen (Forrás: Észak Lángjai). Ez azt jelenti, hogy a kaland semmiképp sem végződhet úgy, hogy ez az esemény nem történik meg, ugyanúgy ahogy Rosanna halála sem elfogadható a végkifejlet szempontjából. Amennyiben a kalandozó csapat Toronból vagy Abasziszból származik, az is elképzelhető, hogy Alidax boszorkányúrnője, aki fekete hadúr is egyben, segít a csapaton. Sinilnek hatalmában áll Rosannát eltenni láb alól, de ő azt akarja, hogy Rosanna szenvedjen, mert csak így teljesedhet ki a bosszúja.

Erenről Röviden

Az ősi erv királyság egyik utódállama és az Északi Szövetség rendkívül fontos tagja. Legfőbb ellenfelük Toron és szövetségesei, de ennek ellenére békeidőben velük is szoktak kereskedni. Az ország államformája hercegség, uralkodója az örökifjú Eligor, akit kék hercegnek is neveznek. A hercegség népessége eléri az 5 millió, a fővárosé pedig a 120 ezer főt. A domborzatra jellemző a magas hegyek, míg a növényzet a termőföldeket leszámítva fenyvesekkel van borítva.

Címere: Három korona és Eligor páncéja, amik Eligor herceg nagyságát, Eren népének életerejét és teremtő adottságát szimbolizálja.

A legfőbb hatalmat a herceg gyakorolja az udvari tisztségviselőjén keresztül, de szükség esetén a hercegi tanács is irányíthatja az országot, illetve bizonyos dolgokban, például a kivetett adók ügyében is ők döntenek. A hercegi tanácsnak két szintje létezik. Egyik a tágabb, aminek sok tagja van (főnemesek), és csak ritkán hívják össze, míg a másik állandóan működik, de csak kevés tagja van, akik viszont kivételesen fontosak. Utóbbi jogosult a kormányzásra a herceg hiányában is. Ennek a hercegi tanácsnak a tagjai az országnagyok (a herceg rokonai), Kyel, Darton és Uwel érsekei, valamint a Hercegi Felső Lovagrend nagymestere és a Hadiakadémia arkrektora is. A Hadiakadémiában képzik az ereni kékköpenyeseket, Eren zsoldos seregét.

Az országban megbecsülik a törpöket, és ez a várakon is meglátszik, de ki nem állhatják az elfeket. Utóbbi egy több száz évvel korábban történt birtokviszályra vezethető vissza, ami örökre megfertőzte az ereniek vélekedését az elfekről. A törpök többsége a bányavárosokban él és saját Isteneiket tisztelik. Az ország legfőbb védelmezője Kyel, a fővárosban is őt tisztelik leginkább, de rendkívül jelentős Uwel és Darton kultusza is az egész országban. Az Uweliták a Bosszú és Bátorság Testvériség rendjébe tömörültek és számos lovagvárat tudhatnak magukénak, míg a Dartoniták főként Raveen és Masgar városaiban települtek meg. Az országban nagy tiszteletnek örvend Arel, a harcosok Istene is, de egyházát és papjait nem kedvelik túlzottan. A városokban köztük Erenben is Dreinának, míg a vidékeken inkább Ellának áldoznak.

A fővárosban található az Ulysan rend, amely Kyel harcos szerzeteseit tömöríti. Vitás kérdésekben Kyel papjai bíraskodhatnak csak. A város a Vente folyó két partjára épült, melyeket három híd köt össze. A folyó keleti felén található Dannor és Preenna, melyek a többi kerülettel ellentétben nem a városi tanács igazgatása alá tartoznak, hanem közvetlenül a herceghez, mert a herceg saját birtokainak számítanak. Itt a városőrség helyett a felső lovagrend lovagai figyel a biztonságra. A jól védhető Dannorban található a hercegi palota, míg Preenna a város kulturális és vallási központjának számít. A másik oldalon az óvárosban találhatóak a polgárok és a helyi iparosok. Itt folyamatos a sürgölődés és a lárma. Az újváros és a külsővölgy a kereskedők és kézművesek otthona. Az újvárosban található a nagypiac és a kalmárok (külhoni kereskedők) csarnoka is.

Az Időhurok Szabályai és a Szilánkok Hatása

1. Egy adott nap ismétlődik mindig éjfélről éjfélig, azaz az első órától a 20. óra végéig. A napfelkelte 5 órakor a napnyugta pedig 14 órakor fog bekövetkezni az időjósok szerint. A modul megoldásáig kizárólag a **Psz. 3682 év Alborne Ébredés Havának 9. napja** fog ismétlődni.
2. A kalandozók általában a napfelkelte után ébrednek.
3. A nap ismétlésekor minden visszatér eredeti állapotába, beleértve a sorsszilánkok helyzetét, kivétel azon egyének emlékeit, akik a nap végén érintenek vagy hordanak egy szilánkot magukon, ill. az egy jelen lévő jelhordozót (Eren Kék hercege).
4. Ha egy kalandozó nem viseli az ereklyét (sorsszilánk) a nap végén, ugyanúgy elfelejti az adott nap eseményeit, mint bárki más.
5. Ha egy követ eltulajdonítanak, az a nap kezdetén visszakerül a kalandozóhoz, annak ellenére, hogy az illető el fogja felejteni az adott nap eseményeit.
6. Ha egy kalandozó le kívánja venni a gyűrűjét, rossz érzés fogja el (akaraterő próba), és ha leveszi, büntudata lesz. Ez abból adódik, hogy a kalandozó emlékei lettek kitörölve, nem az érzései.
7. A gyűrűket hordva nem használhat az adott illető térkaput, de nélküle igen. Ha átmegy az időkapun egyszerűen a kapu túoldalán jelenik meg, az eredeti helyen ott, ahol belépett a kapuba.
8. Ha egy kalandozó meghal az időhurokban, másnap újra éled, hacsak nincs vége az időhuroknak közben. Az emlékeiket csak akkor tudja megőrizni, ha sikeres asztrál próbát tesz, ami leteszteli, hogy a lelke képes volt-e feldolgozni a testének elhalálózását.
9. Az ereklyékben (gyűrű/amulett) található kő elpusztíthatatlan, mert a kövek Weila isteni síkjáról valók. (Lásd: Summárium 448 o.)
10. A nap történésein csak azok képesek változtatni, akik tudatában vannak az időhurok létezésének, vagy kapcsolatban vannak közvetve vagy közvetlenül egy ilyen személlyel. Tehát a kalandozók, a halál nagymestere, a kék herceg, és akiket ők befolyásolnak az adott nap.
11. Az időhuroknak akkor van vége, ha minden „múlt” kő egyesül a megfelelő „jövő” szilánkjával.
12. A kövek, amikbe a szilánkok vannak zárva zöld (smaragd) színűek, de ha közel kerülnek az ikerkövükhöz, akkor (a szilánkok) narancssárgán kezdenek világítani! Minél közelebb vannak egymáshoz annál erősebb ez a fény. Legalább 30 lábra kell lenni, hogy felfedezhető legyen szabad szemmel ez a fény.
13. Összesen kétszer annyi kő létezik, mint kalandozó van a csapatban. (Így praktikus.) A kövek fele a kalandozók gyűrűiben a másik fele a halál nagymesterének amulettjében található a kaland kezdetén.



14. Minden sorsszilánkot tartalmazó ereklye varázstárgynak minősül, és saját aurával rendelkezik, ami erős káosz jellemű entitás hatalmát sugározza magából.
15. A sorsszilánkok auráját csak az érezheti, aki közvetlenül érintkezik a varázstárggyal, ugyanis Weila smaragdjai meggátolják az aura kiszűrődését.
16. Weila a smaragdjai keresztül szemmel tudja tartani a hordozóikat.
17. A nagymester általában nem hordja magával az amulettet. Ha mást személyesít meg, erre kicsi az esély. Az amulettet ilyenkor a rejtkehelyén hagyja egészen a nap végéig, amikor is visszatér, és újra felveszi, hogy nála legyen az éjszaka folyamán. Kivételes esetekben, pl. ha Rosannára vadászik, nála van az amulett, de csak a merénylet előtt közvetlenül veszi fel a nyakába.
18. Az időhurok az egész világra hat. Nem limitált térben. Egyedül a kövek tulajdonosai és a jelhordozók mentesülnek a hatásai alól. Ebből kifolyólag a többi jelhordozó is tapasztalni fogja a hurok létezését, de kétséges, hogy lesz-e elég idejük annak forrását megtalálni a kaland során.
19. A történelem átfogalmazását gátló tényezők első sorban a halál nagymesterére jelentenek veszélyt, ezért a halál nagymestere minimalizálni próbálja a hatását a világra függetlenül attól, hogy az időhurok létezésének tudatában van-e vagy sem.
20. Amennyiben az időhurok rossz végkifejlettel érne véget, Eligor, Weila unszolására minden esetben közbelép, hogy erre semmiképp se kerülhessen sor. Ha a kalandozók nem hordják a gyűrűket, akkor egy Isteni küldött (Kyel) is közbeléphet.
21. A kópárokra nem hat a szimpatikus mágia, mert egy részről nem az anyagi síkról valók és ezért nem úgy viselkednek, mint a hagyományos tárgyak, más részről a párok minden szempontból megegyeznek egymással ezért semmiféle kapcsolat nem alakítható közöttük.
22. Se mágikus, se fizikai interakció nem jöhet létre két azonos identitású kő között.
23. A kövekre csak azok a varázslatok hathatnak, amik nem károsíthatják az állagukat és nincs közülük a térmágiához.
24. Fontos különbséget tenni a kövekre elmondott varázslatok, és a gyűrűre illetve az amulettre elmondottak között.

A M.A.G.U.S. Kolostor krónikája

A kolostor szerzetesei írják a Miracle Adeptia Guns Urrus Sorrate-t, avagy a kalandorok krónikáit. Az eredetileg Dreina szerzetesekből álló rend az évszázadok során elvesztette az Istennőjükkel fenntartott szakrális kapcsolatot, de helyette Ynev kalandozóival lettek mágikusan összefűzve. A szerzetesek látják a kalandozók tetteit, még akkor is, ha sohasem hallottak az adott kalandozóról, majd a krónikában lejegyzik azokat. Ebből a különleges kapcsolatból kifolyólag, ha a krónikát átírják, az közvetlen hatással van a múltra, és ez által épp úgy, mint a krónika megmásítható. Csak bizonyos kalandozók



vannak viszonylagos biztonságban a krónika hatása alól, és ezek azok, kiknek szobrai a kolostor előtt találhatóak. Ők a jelhordozók, kiknek dolgaiba még az Istenek sem avatkozhatnak bele. Bár szokatlan, hogy a krónika egy lapját, még ha időlegesen is csak úgy valaki magával vigye, de mind a krónika mind a krónikások erősen kötődnek a kyr hagyományokhoz és rajtuk keresztül a kyr sorskovácshoz, és a kalandozók leendőbeli zászlóhordozójához is, így az említett szituáció nem elképzelhetetlen. Arról nem is beszélve, hogy Rosanna idővel ellátogat majd a kolostorba, és erre csak akkor lehet képes, ha ő, akkor még mindig, életben van.

Hasonlóan, ahogy a világ megváltozhat a krónika által, a krónika is megváltozhat a világ által. Tehát, ha valaki megváltoztatja a múltat, a krónikás, aki valamely kalandozó útját követi, mást fog lejegyezni, ha az a kalandozó az új múltban, másképp cselekedett. Ezáltal az a lap a krónikából, amelyet a múltba visszaküldenek, attól függően fog változni, hogy a kalandozók miképp cselekednek az adott napon, és amíg valamit nem tesznek meg, addig a krónika arról nem fog említést tenni. Ez a krónika lap így elsőre igen haszontalannak tűnhet, de valójában még így is rendkívül értékes információkhoz lehet rajta keresztül jutni. Ez a papíros alapvetően az útbaigazítás lehetőségét adja a KM kezébe, hisz a kalandozók nem sok információval indulnak (értsd: semmi) a kaland kezdetén, ezért szinte biztosan elkerülhetetlen, hogy valamiképp a cél irányába fordítsa őket a kalandmester. Az, hogy Rosannát meg kell menteniük, kinek haláláról a KM-nek mindenképp értesíteni kell majd a kalandozókat valahogy, nem igényel sok fejtörést, de amikor Rosanna megmenekül, és az időhurok tovább folytatódik, már más a helyzet. Ekkor már nehezen várható el a kalandozóktól és a játékosoktól, hogy rátaláljanak a megoldáshoz vezető útra. Emiatt a KM ilyenkor és egyéb szükséghelyzetben felhasználhatja a krónika lapját arra, hogy egyesbe hozza a kalandozókat, a modul megoldáshoz szükséges követelmények közkinccsé tételével.

Természetesen az is lehet, hogy a kalandozók meg sem találják a papírost a felszerelésük közt, így most vegyük szemügyre ezt a konkrét esetet a szemléltetés céljából: A kalandozók megmentik Rosannát, de a nap újabb ismétlése miatt elkeseredve találgatják, hogy mit rontottak el. Ekkor megjelenik Eligor herceg, kíséretével, aki a kalandozók hovatartozásától és ténykedésétől függően üdvözli őket. Közli velük, hogy már egy ideje figyeli őket, és hogy bizony ő is tud az időhurok létezéséről és már nagyon szeretne kikerülni belőle. Miközben a herceg ezt közli, megérzi, hogy az egyik kalandozónál egy mágikus ereklye, és „megkéri” az illetőt, hogy azt

vegye elő (A kolostor előtt található a jelhordozók szobrai ezért Eligor szimpatikus kapcsolatban van a krónikával a mágikus szobrán keresztül.). A kalandozó értetlenül kutat a zsákjában és megtalálja a papírost, amin éppen betűk jelennek meg, a korábbi sorokat követve. Ebben az esetben a pergamenre valami hasonló kerülhet: „A kalandozók találkoztak Eren hercegével, a neves Eligorral, de sietniük kellett, mert Rosanna merénylője egyre közelebb került céljához...” Tehát azzal, hogy a krónika kommentálja az eseményeket, olyan információkat közöl, amiről a kalandozók valójában nem is tudhatnak.

Eligor – a krónika lapjának hála – pontosan tudni fogja, hogy a kalandozók miért vannak itt, és hogy ki küldte őket (Weila). Ebből kifolyólag nagy valószínűséggel nem fogja gátolni a kalandozókat a tevékenységükben, de ez nem szükségszerűen garancia arra, hogy segít rajtuk, ha bajba kerülnek. A köveket meghagyja náluk, hiszen azokat nekik szánták. Ő is csak az alattvalóinak tudná odaadni őket, és minden nap újra meg kéne, hogy szerezze azokat nekik.

A krónika szövege alapvetően Weila akaratát közvetíti a halandóknak. Olyan kalandozókat választott, akik nem részei a múltnak, így tevékenységük alapvetően nem befolyásolja azt.

A kalandmester maga is kitalálhat útmutató szöveget, de alapvetően a következők azok, amiket elsősorban javasolt használni:

Előtörténet – Az ébredés előtt

- Krónika
- A doraniak nem találták azt, akiért jöttek, de megtalálták azt, amire leginkább szükségük volt.
- A múltat azok a kalandozók mentik majd meg, akik a jelenből eltűntek.
- Egy szilánk a Legendák Tornyából, egy a Nistar Rendházból, egy a Csonka Toronyból, egy a Naptoronyból és egy Weila szentélyéből.
- A magiszterek gyűrűkbe kovácsolták a sorsszilánkokat, és odaadták azokat a kalandozóknak. Ha életük kedves, nem veszik le többet.
- A pergament a dorani magiszter elrejtette a kalandozónál.
- Hogy a jövő újra jelen lehessen, Rosannának élnie kell.
- A kalandozóknak váratlan vendége volt az este, az emlékeik el lettek rejtve.

Első szakasz – Rosanna halála

- Rosannát meggyilkolták a születésnapján, és ezt a kalandozók nem akadályozták meg. Talán minden hiába volt.
- Rosanna meghalt és gyilkosának kiléte a homályba bújt. Akit elfogtak, nem az igazi tettes volt, holott mindenki meg volt bizonyosodva, hogy az volt.

Második szakasz – Rosanna megmentése

- A merénylőnek ezer arca volt, de egy sem volt a sajátja.
- A kalandozók megmentették Rosannát, de a merénylővel nem sikerült végleg végezniük.
- Rosanna megmenekült, de a kalandozók tudták, míg a merénylő nem kerül elő, sosem lesz a lány biztonságban.

Harmadik szakasz – Harc a halál nagymesterével

- A mesterrel nem bírtak egyedül a kalandozók.
- A kalandozók végeztek a mesterrel, de az amulettet és a köveket nem találták nála.
- A mester meghalt, de az amulett a rejtkehelyén bújt el.
- A mester meghalt, de holnap ismét felébred, s amíg nála vannak a kövek, a kalandozók nem szabadulhatnak a sors börtönéből.

Természetesen ahhoz, hogy a kalandozók bármiről informálódhassanak a pergament újra és újra elő kell venniük, ha ezt elmulasztják, könnyen hoppon maradhatnak. Ezért fontos, hogy mikor először megtalálják, valami éppen íródjon a papírra, és hogy ezt lássák a kalandozók, hogy később eszükbe jusson a pergamen.

A pergamennel és az információval, amit nyújt, csínján kell bánni. Nem muszáj mindig valami hasznosat írni rá, de érdemes új dolgokkal kiegészíteni, hogy a kalandozók előszeretettel olvassák. A krónikás nyugodtan kommentálhatja az éppen végbemenő eseményeket, ami akár lehet a végeredmény szempontjából teljesen lényegtelen is, lényeg, hogy kerüljön valami a papírra.

A pergamen valószínűsíthetően, de nem szükségszerűen elengedhetetlen a kaland megoldásához. A pergamenből lehet a legkönnyebben értesülni a küldetés állapotáról és céljáról, de kivételes esetekben másképp is sikerülhet megtalálni a helyes utat. Ehhez azonban összeszedett és következetes kutatómunkára van szükség a csapat részéről. Az első dolguk az kell, hogy legyen, hogy kitalálják, hogy miért jöttek Erenbe. Ehhez kapcsolatba kell lépniük a dorani mágiszterekkel, amihez vagy vissza kell menniük Doranba a térkapun keresztül, vagy ismerniük kell valakit, akivel pszi üzenettel kommunikálni tudnak. A mágusoktól értesülhetnek a küldetésről, illetve a kövekről és arról, hogy honnan származnak. Annyit mindenképp elmondhatnak, hogy Weilához van valami közük. Ha innen tovább szeretnének jutni, akkor vagy legendák után kutatnak, vagy keresnek egy Weila papot, akiből sok nincs és nehéz rájuk találni, de talán tudomásukra jut előbb utóbb az, hogy Doranban van egy Weila szentély. Erenben, a Csonka toronyban a legkönnyebb informálódni a kövekről, hisz ők hasonló ereklyéket őriznek és az egyik szilánk is innen származik. Az időhurok és a szilánkok létezéséből egy kellően képzett varázsló ki tudja következtetni, hogy a különböző időkből előkerült, de azonos Isteni esszenciát hordozó kövek okozták a történelem ismétlődését. Azt is ki tudja következtetni, hogy a köveket egyesíteni kell egymással, ahhoz, hogy az időhurok megszűnjön.

Bizonyos varázslatokkal (például „élő történelem”) rendkívül sok információhoz lehet jutni a gyűrűk és/vagy a pergamen történetével kapcsolatban. Az ilyesféle törekvéseket célszerű támogatni, és azt sem szabad elfelejteni, hogy Erenben könnyű varázshasználókat találni, ha szolgálataikat megfizetik.

Függetlenül attól, hogy a kalandozók kutatásra szánják-e az idejüket, vagy sem, a halál nagymestere előbb-utóbb megújja a várakozást. Idővel akcióba lendül, aminek elsőrendű célpontjai mindig a kalandozók lesznek.

Helyszínek

Rövid jellemzés minden helyszínről

Név	Kerület	Rövid Leírás
Hercegi Palota*	Dannor	Eligor palotája
Felső Lovagrend székháza*	Dannor	Eren legbefolyásosabb lovagrendjének székháza
Kyel Érsekének palotája	Dannor	Doval Tauwathar palotája
<u>Kapuk Vára</u>	Dannor	Erődítmény melyben a térkapuk találhatóak
<u>Hadiakadémia*</u>	Dannor	Az Arkrektor Itt képezteti ki a kékköpenyeseket
Inkvizíció székháza	Preena	(Kyel, Uwel és Darton) Inkvizítorok székhelye
<u>Rangosok temetője</u>	Preena	A nemesek temetője, de nem a hercegeké vagy rokonaiké
Ereni egyetem	Preena	Krad papok által alapított egyetem
Kyel katedrális*	Preena	Észak legnagyobb Kyel katedrális
Délmutató torony	Preena	Óratorony
Százöles híd	Ó.-P.	A három ereni híd egyike.
Dreina-templom*	Óváros	Városi templom
Folyami kikötő	Óváros	A város fő kikötője
Ulysan-rendi kolostor	Óváros	Kyel szerzetesek kolostora
Városháza	Óváros	Az Óvárost és Újvárost felügyelő városi tanács háza
Szabók utcája	Óváros	Ruhakészítő céhek
Posztócsarnok	Óváros	Gyapjú- szövetkészítő manufaktúrák
Nagy piac	Újváros	Külhoni kereskedők és helyi iparosok piaca
Kalmárok csarnoka	Újváros	Nagykereskedők és bankárok csarnoka
<u>Fehér kaszárnya*</u>	Újváros	Városőrség központja
<u>Agyarház*</u>	Újváros	Udvari ork hosszúház
Sörtér	Újváros	Kocsmák tere ahol a legtöbb kocsmá és vendéglő található
<u>Káosztorony (Csonkat.)</u>	Újváros	Itt őrzik az ősmúlt legveszedelmesebb varázstárgyait
Nagytemető	Kültér	A köznép temetkezési helye
<u>Kardmező</u>	Kültér	A lovagi tornák és ünnepek helyszíne
<u>Sólyomház</u>	Kültér	Arel szentély a városon kívül
Egyéb helyszínek		
<u>Fekete Gálya (Ónixhajó)*</u>	Óváros	Sinil Dialaid hajója
<u>Mester rejtekhelye</u>	Külsővölgy	Halál nagymesterének rejtekhelye
<u>Lan o'Vorn udvarház*</u>	Preena	Rosanna apjának a herceg egyik kamarásának háza
<u>Északi Szél fogadó*</u>	Óváros	A kalandozók fogadója
<u>Csonkahíd</u>	Ó.-P.	A Csonkatoronyhoz vezető láncos pontonhíd
<u>Forgószél aréna</u>	Újváros	Az ereni viadorok (forgószelek) arénája
<u>Achain kocsmája</u>	Óváros	Balog Achain (késdobáló) kocsmája
<u>Uwel rendház*</u>	Óváros	Bosszú és Bátorság Testvériség rendháza
<u>Seducea Osrica rendház</u>	Óváros	Pyar hívő boszorkányszekta rendháza
<u>Aranykovács bankház</u>	Újváros	Erigowi törpe bankház helyi kirendeltsége

* mellékletben található térkép

Fontosabb Helyszínek

Fehér kaszárnya

A városörök nyugati kapunál található erődítménye. Nevét a városörök fehér köpenyéről kapta, melynek köszönhetően az öröket fehérvölgényeseknek is szokták nevezni. Itt történik a kiképzésük, többeknek a kaszárnya a lakhelye is. Az örök csupán a Vente bal partján, tehát nyugaton, a hercegi Danner és Preenán kívül örködnek. A folyó másik felén a herceg saját lovagjai, a felső lovagrend tagjai látják el a rendfenntartás feladatát. A kaszárnyában börtön is üzemel, mely az építmény közepén helyezkedik el.

Hadiakadémia

A két legismertebb ereni egyetem egyike, a helyiek között is legkedveltebb. Psz. 3128-ban alapította XII. (kopjatörő) herceg, a fővárosban. Ma az akadémia hat helyen is működik, ám csak az erenire korlátozódik a parancsnokok képzése, hadművészeti munkák gyűjtése. Itt számos híres hadvezér sajátította el a háború elméletét. A másik öt telep a hercegi magánhadsereg kiképzőközpontja és állomáshelye. A hadiakadémia arkrektora – preargon – egyúttal a hercegi sereg fővezére, és a Hercegi Tanács tagja is.

Kapuk Vára

Erenben, a Danner-dombon található, lovagvárra emlékeztető építmény. A kör alakú építményben található Eren térkapui, hat-hat, induló és érkező kapupár, előttük az országok kőmozaikjaival. Ennek a várnak abbitpántokkal megerősített tölggyfa kapuját csúfondárosan Kapuk Kapujának nevezik. Udvara nem csak külső, de a kapuk felől érkező belső támadások ellen is védhető. Erenből jelenleg Kahrébe, Erigowba, Erionba, Doranba, és a Dwyll Unió fővárosába, Davalonba lehet eljutni. Az indulás és az érkezés ingyenes, az állatokra mondandó bűbáj díja egy aranykorona. Ez az összeg teljes egészében a Kapuk Várának felső szintjeiben élő dorani magisztereket – és rajtuk keresztül vélhetőleg Dorant – illeti meg; ezzel szemben az a tíz aranykorona, melyet a Kapuk Kapujánál kell megfizetniük az áthaladó személyeknek, az örség és a vár fenntartására szolgál a herceg rendelete szerint. A Kapuörség a herceg válogatott elitkatonáiból áll.

Agyarház

Az udvari ork hosszúház. Itt képzik ki a nemesek udvari ork testőreit. Az ereni udvari orkok messze földön híresek harci képességeikről és hűségükről. Sok nemes örülne, ha testőrei innen kerülnének ki, de ez csak nagyon kevés kiváltságos egyénnek adatik meg. Például a hercegi tanács tagjainak. A városban belül általában nem látnak el szolgálatot az udvari orkok, csak azon kívül, és ha a városban tartózkodik a nemes - akit védenek - az orkok az agyarházban szállnak meg addig, amíg ő a városban tartózkodik. Ennek ellenére, aki szeretné, magával viheti a testőreit, de a herceg birtokára csak egyet engednek be, ha valaki kíséretként magával kívánja hozni őket. Az orkok fő kiképzője jelenleg egy ember, egy bizonyos Ervi Tarrad, de számos veterán udvari ork is részt vesz az orkok felkészítésében. Az agyarház erősen emlékeztet egy hosszú katonai sátorra, csak annál sokkal szélesebb és hosszabb. Egyszerre több száz ork is el lehet szállásolva a kiképzés idejére a hosszúházban. A ház csupán ideiglenes szállás, míg a kiképzés tart, ezért a szállás méretét is ehhez igazították.

Káosztorony (Csonkatorony)

A Csonkatoronyban ezredévek kézfegyvereit – nem ritkán varázserővel felruházott tárgyakat – gyűjtötték össze. Az akadémia termei mágikus védelem alatt állnak, és különös figyelemmel vigyázzák a Káoszkor tébolyának emlékeit hordozó eszközöket. A Csonkatorony a hadiakadémia irányítása alá tartozik és belépni csak a hadiakadémia arkrektorának engedélyével lehet.

A torony az új városban van, így az kiesik a hercegi udvar hatásköréből. A rossz nyelvek szerint a toronyban olyan veszélyes tárgyakat is őriznek, amelyek még az ereni várkomplexumra is veszélyesek lennének, ha a torony nem a Vente másik oldalán épült volna. Állítólag létezett egy régebbi torony is, ami évszázadokkal korábban elpusztult, és melynek létezésére utaló minden nyomát eltűntették. A legenda szerint ez a torony valaha a Rangosok Temetője helyén emelkedett, és állítólag ezért nem temetik ide az ereni hercegeket, hanem Raveenba, mert nem tudni milyen mágikus erejű találatok a csonka torony romjai közt.

A káosztoronyban található a Látók törzsének démonikus csatabárdja: Graer Dwaghul, melyet a XIII. zászlóháborúban kaparintottak meg az ereniek.

Rangosok temetője

Ide temetkezik számos ereni nemes család, de a herceg és rokonai kivételt képeznek ilyen szempontból. A temetőt mindig őrzik, és Darton papjai is látnak itt el szolgálatot. Valaha a temető helyén állt az egyik káosztorony, ami az idők során már többször elpusztult. Állítólag a föld alatti kriptákban még fellelhetők a torony maradványai, és egy-két mágikus fegyver is nyugodhat a törmelék alatt.

Csonkahíd

A káosztornyot Drannorból, ahol az akadémia akrektorra általában tartózkodik, a legkönnyebben a Csonkahídon keresztül lehet elérni. Ez a híd általában egy víz alatti árokba van besüllyesztve, és csak akkor emelik ki darabjait, amikor szükség van rá. Ilyenkor a híd felemelkedik a víz szintjére, és ezáltal átkelhetővé válik. Az emelést a híd darabjait összekötő láncok megfeszítésével érik el, melyet az orkok fizikai erejének segítségével hajtanak meg. Többek közt arra használják ezt a hidat, hogy az arkrektor, vagy valaki, akinek írásos engedélyt adott, gond nélkül el tudjon jutni a toronyhoz anélkül, hogy át kelljen kelnie a Preenán, valamint az óvároson és az újvároson is.

Lan o'Vorn udvarház

A hosszú múltra visszatekintő nemesi család udvarháza. Habár Eligor palotájához nem mérhető, az udvarház elképesztő pompával és méretekkel bír. A kétemeletes ház három szárnya az égtájak három irányába nyúlnak hosszán. Eredetileg kettőben a családtagok külön háló és dolgozószobái voltak találhatóak, de napjainkra már csak az egyik szárnyban élnek o'Vornok. A harmadik szárnyban található a konyha, a raktár és a cselédek szállása is. Az építmény közepén található a bálterem, amely a különböző szárnyakat is összeköti egyben. Ebből kifolyólag a terem közel esik a főbejáratához.

A Fekete Gálya (Ónixhajó)

Ősidők óta Alidax tulajdonában lévő ereklye, hetedkori hírnevét főként Sinil Dialaid boszorkánykirálynőnek köszönheti. Tekintélyes méretű – mintegy száz láb hosszú – galleasz, nevét matt fekete színéről kapta, mely a fényt elnyelni látszik. E sajátos vonása számos találgatásra adott okot a hajó eredetére nézve, különös orrdíszéről, az ébenfa szalamandrától nem is beszélve. Kétségkívül letűnt idők relikviája, eredetileg nyilván hadihajónak készülhetett, manapság azonban, a toroni karakkák árnyékában katonai jelentőségét nem szabad eltúlozni: maga Sinil Dialad is elsősorban méltóságjelvényként használta, hatalma demonstrálására. Ezt és az elrettentést szolgálta az is, hogy az evezőpadokat élőholtakkal töltötte fel.

Jelenleg Eren kikötőjében horgonyoz Sinil Dialaid hajója. Utóbbi meglepő lehet, hisz a Quiron – tengertől nem vezet folyami út Erenbe, ugyanis a Vente egyedül észak felől megközelíthető, amerre a folyó sodrása is tart. Utóbbi problémát a temérdek élőhalott evezős ellensúlyozta és az ónixhajónak amúgy sem nehéz az északi tengerekre eljutni, ugyanis rendelkezik egy mágikus szerkezettel, mellyel mérföldek ezreit lehet megtenni egy csapásra. Ez a szerkezet egy tucatnyi fából és fémből készült kalitka, melynek foglya egy élőhalott madár (lásd Észak Lángjai mű). Ez a kalitka elvihető, és használható a városon belül is, de bentről ki vagy kintről be nem lehet használni a várost védő mágikus védőrúnák miatt. Mivel Erenben nem túlzottan szívlelik a nekromanciát, az élőholtakat a fedélköz alá szorították be, elrejtve őket a kíváncsiskodók szemei elől. A gályát alidaxi katonák, míg a közeli stéget ereni kékköpenyesek védik.

A katonákból 5 a hajón kívül, míg 8 a hajó különböző pontjain járőrözik párosával, és megint 8 általában alszik vagy pihen. Élőholtakból 20 db található a hajó mélyében.

Északi Szél fogadó

Azadril Semmor fogadója. A kalandozók és a városban vendégeskedő Ranil paplovagok ideiglenes szállása. A szobához jár két étkezési lehetőség reggel és este, illetve egy szabad bejárás a fürdőbe, melyben két méretes dézsa található. A szolgálók kérésre forró vizet öntenek a dézsákba. Két lánya segítkezik Azradil-nak a vendégek kiszolgálásában: Zuen és Zuer. Megeshet, hogy egy bárdot is felfogadnak a vendégek szórakoztatására. A fogadó a helyi szokásoknak megfelelően kissé hasonlít egy erődítményhez. A kapuk nehéz fából készültek és elretheszelhetők belülről. A ház külső fala kő, míg a belsők fából épültek. A zárok nagyok és nehezek, és az ablakokon míves vasrács van. A falakon különböző elejtett vadak kitömött fejei láthatóak, főként medvék, oroszlánok és egyéb ragadozók.

Forgósél aréna

Itt tanulnak és küzdenek az ereni gladiátorok, a forgószeleknek avagy ereni viadoroknak nevezett harcosok. Az aréna a föld alatt található, egy kolosszeumra emlékeztető kupolaszerű építmény, melynek közepén a harcosok küzdenek, míg a szélein a nézők kapnak helyet. Eren nem rendelkezik a többi északi hercegséghez hasonló gladiátoriskolák hagyományaival, ugyanis ezt az építményt a közelmúltban építették az ide települt külhoniak kezdeményezésének hála. A kupolát számos boltív és oszlop biztosítja. Az építmény egyértelműen a törpék munkáját dicséri.

Kardmező

A lovagi tornák színhelye a városfalon kívül. Nevét vélhetően az itt megrendezett játékokról kapta. A hely alapvetően csupán egy nagy kiterjedésű mező. A tornák alkalmával sátrakat, padokat és egyéb faépítményeket húznak fel rá, de általában semmiféle konstrukció nem található rajta. A torna alkalmával a különböző rangú nemeseknek külön részt különítenek el, és oda a rangjuknak megfelelő ülő alkalmaságot visznek. Mivel Erenben minden második fán nemesi ház sarjadjik, ezért a tehetősebb külföldieket leszámítva csak kizárólag nemesi címmel rendelkezők kaphatnak helyet a nézők között. Akik belépőt fizetnek a legalacsonyabb nemesi ranggal rendelkezők közt tehát a köznemesek közt foglalhatnak helyet csak.

Achain kocsmája

A kikötőben található helyi késdobáló kocsmá. Az alvilág kedvelt szórakozóhelye. A kocsmáros Achain Semmor-nak rossz híre hasonlatos a kocsmáéhoz. Errefelé nem ritkán szúrnak le embert, de a kocsmáros valahogy mindig kicsusszan a felelősségre vont egyének közül. A kocsmán sok mindennek a nyoma látható, köztük tüzesetnek és vérontásnak is, de a vendégeket, ez mit sem zavarja.

Aranykovács bankház

Komoly befolyással rendelkező törpék által vezetett erigowi illetőségű bankház. Erenben a külhoni kereskedők (kalmárok) és befektetők (hitelezők) érdekképviselőit is ellátják ezért az igazgatója helyet kapott (vásárolt) a városi tanácsban is. Kellő befolyás vagy indok birtokában a kalandozók is igényelhetik szolgálataikat illetve hitelt a bankfióktól.

Sólyomház

A városon kívül található arelita szentély. Egy pap néha megfordul erre, de általában csak a vadászok vagy a harcba indulók látogatják, hogy áldozatbemutatással kérjék Arel Istennő áldását magukra. A pap, aki néha itt található nem más, mint Timul Cwa Anrem, aki a rongyosok vezetőjeként a szervezet egyik találkozó helyének használja az úrnő szentélyét. A Sólyomház alapvetően egy tető nélküli oszlopcsarnok, amihez azonban tartozik egy két titkos járat, amely a városon belülre illetve a közeli erdőségbe vezet.

Mester Rejtekhelye

A halál nagymesterének a rejtekhelye, amely alap esetben a Külsővölgy egyik lakatlan házának felel meg. Ez a hely, tetszés szerint módosítható a KM által. Például, ha nehezíteni szeretné valaki a kalandozók dolgát, át lehet tenni az Ónixhajóra. A rejtekhelyen alapvetően semmi sincsen az elrejtett amuletten kívül, ami egy üregbe lett elrejtve, melynek fedele egy mérgezett csapdával van összekötve. Hogy ez a mérgező halálos-e vagy sem a KM feladata eldönteni. A fedél illúzió mágiaival van elrejtve ezért annak holléte kifizérhetően a szabad szem által.

Érdekszervezetek Erenben

Rövid jellemzés a befolyással rendelkező szerveződésekről

Szervezet	Leírás
<u>Ereni Forgószelek</u>	Ereni gladiátorok, akik vértlen küzdelmet folytatnak.
Fehér Tigrisek	A legbefolyásosabb északi embervadász klán.
<u>Lombhullás Árvái</u>	Ereni és erigowi laza kötődésű bárdtestvériség. Aranyszínű köpenyt hordanak.
Rongyosok	Egykori nemesekből álló arelita csapat. Tagjai koldusoknak álcázzák magukat.
<u>Seducea Osrica</u>	Abasziszból menekült pyar hitű boszorkányrend.
Stella Prosylen	Noir hitű boszorkányrend. Központja Masgar városa.
Ezüstököl Testvériség	A rabszolgák felszabadításáért küzdő laza Erigowból induló közösség.
<u>Hercegi Tanács</u>	Az ország nagyjait tömörítő herceget asszisztáló szervezet.
<u>Városi Tanács</u>	Eren városán belül a Vente bal partját igazgató testület.
<u>Ulysan Rend</u>	Ereni Kyel hitű szerzetesrend
Inkvizíció	Az Inkvizítorok Szövetségének ereni szervezete. Központja Masgar városa.
Bosszú és Bátorság	Uwelita paplovagrend (testvériség) Erenben.
Felső Lovagrend	Eren hercegi lovagrendje. Kék színű lovagi köntöst hordanak.
<u>Kékköpenyesek</u>	Eren zsoldoshadserege melyet a hadiakadémián képeznek ki.
Fehéreköpenyesek	A városi tanács alá tartozó városőrök.
Aranykovács Bankház	Gianagi központú törpe bankház.
Kyel egyház	Eren legbefolyásosabb egyháza. Papjai bíraskodnak az országban.
Masgarita Lovagrend	Darton vallású lovagrend. Központjuk Masgar városa a hercegségben.
Hercegi Kamara	A herceg pénzügyeit és birtokait felügyelő szervezet

Fontosabb Szervezetek

Kékköpenyesek

A hadiakadémia kékköpenyesei lovasharcosok, félúton állnak a könnyűlovasság és a nehézlovasság között. Fegyverként enyhén ívelt hosszúkartot, a szokásosnál hosszabb és vékonyabb pengéjű tört viselnek, de reguláris felállásban két méter hosszú dárdákkal hadakoznak. Pajzsot nem használnak, testüket pikkelyvért vagy lemezevért védi, és kedvelt kiegészítő fegyverük az egykezes csatacsákány. A shuluri Kék Könyvtár mellett az ereni Hadiakadémia épületegyüttesében őrzik Északföldre legsokrétűbb, legrészletesebb hadtörténeti munkáit és tanulmányait.

Lombhullás árvái

Az ereni és erigowi bárdokat tömörítő laza bárdtestvériség. A nemesi udvarok dalnokainak tartják őket. Nem olyan jól szervezettek, mint az ilanori bárdok, bár hasonlóan működnek és sok hasznos információval látják el az északi hercegségeket. Mágiájuk elsősorban a dalokra épül, legtöbbjük avarszínű köpenyt hord. Fegyvereik leginkább a tör és a hosszúkart.

Ulysan Rend

Az ulysan rendet, Kyel legfanatikusabb harcos-szerzeteseiként tartják számon, ami nem kis szó. Rendházaik általában határvidékekre települtek és külső támadás esetén kéretlenül is azonnal felvonulnak az ország védelmére. Hétköznapjaikat szüntelen harci gyakorlatokkal töltik, elméleti tanulmányok helyett pedig kemény munkával tisztítják lelküket – a saját két kezükkel teremtenek elő mindent, amire szükségük van.

Ereni Forgószelek

Az Erenben nem régóta működő gladiátor játékok résztvevői. A város nem rendelkezik nagy múltú gladiátoriskolával. Az ereniek inkább a lovagi tornákat pártfogolják, de az itt élő külhoni kereskedőknek hála felépült egy aréna, és elkezdődött a gladiátorok kiképzése. Az iskola Haonwelli mintára vértelen küzdésre tanítja a harcosokat, de az ottani mutatókkal ellentétben Erenben inkább realisztikus harcra eljátszására okítják az embereket. Fontos tudnivaló, hogy Erenben még nőkből is lehet viador, akik sokszor a férfiakkal együtt vesznek részt a viadalokon. A viadornőkre jellemző, hogy különböző testrészeit, köztük az arcukat is befestik egy adott színnel a harc előtt.

Seducea Osrica Boszorkányrend

Aszisz eredetű, ám pyarroni erkölcsiségű boszorkányrend. Psz. 3613-ban Erenbe menekültek, ahol a Bosszú és Bátorság Testvérisége befogadta őket. A befolyásuk, hála a védettségnak, az évtizedek alatt jelentősen megnőtt. Bár hivatalosan nem kapcsolódnak egyik tanácshoz sem ráhatásuk mindkettőre (hercegi, városi) és még a kamarára is kiterjed. Főként az ismeretségi hálójuk kiaknázásából húznak hasznot. Ha valaki valakivel titokban akar találkozni, vagy csak üzenni akar az illetőnek, a boszorkányrend szíves örömet megteszi az ehhez szükséges lépéseket, kellő juttatás fejében.

Hercegi Tanács

A szűkebb hercegi tanács tömöríti az ország nagyjait, akik a hercegnek segédkeznek az ország vezetésében. Elsődleges feladatuk az ország biztonságának megőrzése, ami nem ritkán a helyi nemesség féken tartását jelenti. Többek között tanácsokkal is ellátják a herceget, és biztosítják azt is, hogy a legbefolyásosabb egyének egységes véleményen legyenek. Tagjai:

1. Országnagyok (Pres és Presse), vagyis a herceg rokonai: Siccaleon Gróf
2. A hadiakadémia arkrektora: Erlatta Elhan
3. Kyel érseke: Doval Tauwathar
4. Felső lovagrend nagymestere: Rawathar Eriun
5. Darton és Uwel érsekei: - nem tartózkodnak Eren városában

Városi Tanács

A Vente bal partját elfoglaló városrészt igazgató szervezet, amely a város befolyásosabb személyeiből áll. A hercegi tanáccsal ellentétben a városi tanács nem a herceget illetve a hercegséget szolgálja, hanem elsősorban a várost. Tagjait maga a tanács nevezi ki. Ha valaki lemond vagy lemondatnak, akkor a helyére új személyt választ a tanács. Legfontosabb feladatuk a rend fenntartása az általuk igazgatott területen. A városőrség béke idején legalábbis kizárólag a tanácsnak tartozik elszámolni.

1. Agdal Tyroninn az Aranykovács bankház kirendelt igazgatója
2. Arthemer Liana Dreina főpapnője Erenben
3. Rognum Tiglas az ereni egyetem rektora
4. Taur Arkin a városőrök hadnagya
5. Doval Tauwathar Kyel érseke

Vadászat [időpont: Reggel]

Ezen a napon Eligor Eren hercege vadászattal tölti a reggelét. Eligort elkíséri testőrsége, és egy kettő nemes és hivatalnok köztük kamarása Caldiar Lan o’Vorn és rokona Siccaleon gróf is illetve a lovagok arelita nagymestere Rawathar Eriun is. A testőrség tíz kékköpenyesből, tíz lovagból és húsz udvari orkból áll. Utóbbiak szükség esetén megsúgják a hercegnek, hogy merre található a legközelebbi elejtésre érdemes vadat is. A herceg eme alkalomra nem öltötte magára híres malachittal futtatott teljes vértjét, hisz abban igencsak nehézkes a vadászat, így csak egy mágikus láncinget vett magára, amit a vadászruhája alá rejtett.

A csapat a déli kapun keresztül indul az erdőségbe. Út közben megállnak a Sólyomházban, ahol a szentélyben Arel istennő áldását kérik a paptól a bő zsákmány érdekében. A Sólyomház Arel templomaként és a rongyosok gyülekezőhelyeként is funkcionál egyben. Ebből kifolyólag itt, vagy a közelben mindig található egy közülük.



A vadászat elsősorban Eligor és Siccaleon gróf közti párharcáról szól, akik a minél nagyobb és minél veszélyesebb vad elejtését tekintik a győzelem zálogának. Az első „nap“ Eligor és Siccaleon párharcra döntetlennel végződik, mert mindketten egy-egy felnőtt vaddisznót ejtenek el a vadászat során. Magát a vadászatot ijjal, valamint nagyobb, főleg ragadozó vadak esetében dárdával vagy lándzsával hajtják végre. A herceg inkább a dárdát, míg a gróf inkább az íjat részesíti előnyben. Természetesen dárdával, sokkal nehezebb vadászni, de Eligor testi erejéből, és harci tudásából fakadóan közel olyan messzire és olyan pontosan dobja a lándzsát, mint mások a nyílveszőt lövik.

Tekintettel arra, hogy Eligorra nem hat az időhurokból fakadó emlékezetvesztés hatása, a vadászatok során egyre eredményesebb lesz, legalábbis amíg meg nem unja az egészet. A vadászat eredménye, így a következőképp fog alakulni:

Nap	Első	Második	Harmadik	Negyedik	Ötödik
Eligor	1 vaddisznó	1 vaddisznó és 1 szarvas	1 medve	1 nyúl	semmi

A vadászat kimeneteléből ki lehet következtetni, hogy Eligornak megmaradtak az emlékei a korábbi napokról. Utóbbi természetesen nem valószínű, hogy megtörténik, de a lehetőség adott, és a mesélő célozhatja a vadászat változó kimenetelére.

A vadászatot követően a vissza úton ismét megáll a csapat a Sólyomházban, hogy a zsákmányból áldozatot mutathassanak be Arel Istennőnek. Ez után Eligor visszatér palotájába, hogy magára öltse híres vértjét, és ezt követően Siccaleonnal együtt indulnak tovább, de csatlakozik hozzájuk Sinil Dialaid és Iriogo Orel, akik elkísérik őket a Kardmezőre, ahol délben a lovagi torna kerül majd megrendezésre. Természetesen a városon keresztül vezető úton méretes kíséret és testőrség követi Eren herceget és Alidax úrnőjét, és a városiak is előbb utóbb körbeveszik és követik majd útján a kék herceget.

Lovagi Torna [időpont: Dél]

Bár ebben az évszakban szokták a tradíció szerint tartani a legfontosabb lovagi tornát, ezt a tornát Sinil Dialaid tiszteletére rendezte a herceg. Egyrészt mert Erenben ez a szokás másrészt az erőfitogtatás céljából rendezik. A herceg meg akarja mutatni, hogy az országa még mindig erős, és hogy az északiak szövetségi rendszere stabil. Természetesen ez azt jelenti, hogy Sinil Dialaid és párja Iriogo Orel a nézők között a herceg vendégeiként közel a herceghez foglalnak majd helyet. Eligor mellett természetesen megjelennek a város nagyjai is köztük az akadémia arkrektora Er'latta Elhan, a Felső Lovagrend nagymestere Rawathor Eriun, Kyel érseke Doval Tauwathar, Siccaleon gróf a herceg rokona és az Ereni Egyetem rektora a Pyarronból származó Rognum Tiglas. Egyedül az inkvizíció helyi vezetője Dour Dertan, Darton papja hiányzik a sorból. Utóbbinak komoly fenntartásai voltak a boszorkányúrnő ittlétével kapcsolatban, és ezért önként lemondott a herceg melletti székről. Helyette Caldian Lan o'Vorn a herceg egyik kamarása, Rosanna apja kapta ezt a megtisztelő helyet. Calidar kapva kapott az alkalmon és kiváltságos helyzetét kihasználva mindent megtesz majd, hogy minél több lovagot meghívjon a házába az esti bála, hátha akad közöttük, aki megkéri majd a lánya kezét.

A torna helyszíne a nyugaton a városfalon kívül található kardmező. Ez a terület a városi tanácshoz ergő a hercegi tanács és nem a hercegi udvar hatásköre alá tartozik. A belépési díj öt ezüst, de a nemesek ingyen beléphetnek a nézőtérre. Ebből kifolyólag a lelátó túlnyomórészt a Preena nemeseiből és a tehetősebb kereskedőkből állt össze. Erenben nagyon fontos a nemes és nem nemesek közti megkülönböztetés, és ezért ilyen magas a belépő ára. Ennek ellenére a kereskedőknél akad olyan, akinél lehet fogadni a torna győztesére, illetve az egyes meccsek győztesére is. Ez a fajta fogadás alapvetően nem engedélyezett, de a hercegi tanács megtűri, mert nem igazán tudnak vele mit kezdeni. Természetesen, ha valaki sokat nyer, az könnyen felkeltheti a helyi hatóságok (fehérvárosi) és a tolvajok figyelmét.

A Felső lovagrend és a Bosszú és Bátorság lovagjai a saját rendházaikból indulnak a kardmezőre. A Masgariták is a Felső lovagrend rendházából érkeznek majd, mert ott van az ideiglenes szállásuk a torna idejére. A Dywil Únió naplovagjai az Északi Szél fogadóban szálltak meg, csak úgy, mint a kalandozók, ezért ők onnan fognak indulni a kardmezőre. Az erigowi és tiadani lovagokat az Ereni Egyetem mellett szállásolták el a Preenában, az egyetemhez tartozó lakóházakban. Az egyetlen dorani lovag pedig az arkrektor vendégeként a hadiakadémián kapott szállást. A sokfajta lovag lehetőséget biztosít arra, hogy a különböző külhoni kalandozók kamatoztatni tudják kapcsolataikat, ha szükségük lenne ilyesmire.

Maga a torna kieséses alapon működik. Összesen tizenhat induló van, akiket véletlenszerűen párosítanak össze egymással. Természetesen, ha csak valami nem avatkozik be a sorsolásba mindig ugyanaz lesz a sorsolás és a mérkőzések eredményei az időhurokban. Minden fordulóban a résztvevők fele kiesik. Összesen $8+4+2+1=15$ mérkőzést vívnak meg a lovagok, melyek mindegyike körül belül 4-5 percet vesz igénybe. A torna a szünetekkel együtt körül belül 90 percig tart majd. A lovagok teljes harci felszerelésben, szolgálkával és zászlóikkal együtt masíroznak át a városon, ami igencsak feltűnő bárki számára, aki nincs tisztában a helyi szokásokkal.

Fontosabb lovagok

Ahragin Shazar

A dorani Vigyázó rendi lovag jelenléte nem számít szokványosnak, mert a vigyázók csak nagyon ritkán vagy csak nagy veszélyben hagyják el Dorant. Szinte nyílt titoknak számít, hogy a dorani titkosszolgálat küldte a boszorkányúrnő megfigyelése végett, de valójában a sorsszilánkok miatt van itt, mert tud segíteni a kalandozóknak, ha szükségük lenne a kapcsolataira a felső körökbe való bejutáshoz. Sajnos ők róla is megfeledkeztek, így a dorani lovag Ahragin Shazar nem biztos, hogy asszisztálni fog nekik, mivel erre akkor kerülne sor, ha a kalandozók megkérnék arra. Természetesen, ha a kalandozók véletlenül belebotlanak, bizonyára kérdezősködni fog a küldetésük alakulásáról, vagy legalábbis utalni fog rá ilyen olyan megjegyzésekkel, ha a környezet nem engedi, hogy nyíltan érdeklődjön. A tornából hamar kiesik, mert alapvetően nem azért van itt, hogy harci tehetségét bizonygassa vagy, hogy szórakoztassa a nemeseket.

Derul Ladogon és Dimul Ladogon

Derul Ladogon a Felső lovagrend legkiemelkedőbb tehetsége és Dimul Ladogon bátyja, valamint a torna favoritja. A herceg parancsára a lovagrend a legjobbjait küldte a tornára, ezért is jutnak mindketten tovább az első körben, és mindketten ugyanattól a Ker Da Garhún-tól kapnak csak ki. Sokan arra számítottak, hogy a torna a testvérpár között dől el majd, de Dimul már a második körben kiesik, míg Derul a döntőben kap ki a Ranil lovagtól.

Ker Da Garhún

Kanonikus Ynevi szereplő ezért halála komoly gondot okozna az időfolyamban. A közeljövőben XIV. zászlóháború elején ő fogja kimenekíteni a sasok lovagrendjének szent kardját, amely őt fogja elfogadni hordozójául, de most még nem ismert a neve és ebből kifolyólag nem is tartozik az esélyesek közé a lovagi tornán. Természetesen akárkiből nem lehet egy angyalkard hordozója.

Ran Akrol – Rosanna álruhában

A középkorú erigowi lovag Ran Akrol már több éve Rosanna jó barátja, és Rosanna erigowi éve alatt sokat mulatoztak együtt. Egyfajta apa és lánya illetve mester és tanítvány kapcsolata alakult ki kettejük közt. A lovagi torna előestéjén Rosanna fogadott Ran-al, hogy egyikük tovább bírja Achain kocsmájában az ivászatot az megy másnap a lovagi tornára. Ran már jó pár kupica óbort elfogyasztott aznap és nem gondolt arra, hogy Rosanna komolyan veszi a kihívását, és hogy annyira eldurvul a sörmérkőzés, hogy másnap késve másnaposan tud csak felkelni. Aztán amikor elérte a kardmezőt, meglepetten tapasztalta, hogy valaki a páncélzatát hordja, de neki fogalma sem volt arról, hogy kicsoda, mert előző nap annyira kiütötte magát, hogy még a fogadról is elfeledkezett. A baj elkerülése végett Ran nem leplezi le az impostort, ami kicsit felborítja a meccsek végeredményeit, mert a korosodó Ran nem számított esélyes vetélkedőnek.

Rosanna, habár nem ismeri a lovagi harcmodort kiemelkedő harcos és ezért, amíg nem lóról kell harcolnia, igen jók az esélyei a lovagok egy némelyikével szemben. A páncélzat, köztük a rostélyos sisak, teljesen eltakarja a testét és az arcát is, így alapvetően nem derülhet fény a csínytevésre. Gyakorlatilag senki sem tudja, hogy Rosanna itt tartózkodik köztük a halál nagymestere sem így a merényletet itt vagy a közelben nem követheti el, hacsak tudomást nem szerez Rosanna hollétéről valahogyan.

A szilánkok lovagjai

A sorszilánkokat az északi szövetség egymástól távol eső területein jól védhető és erősen védett erődítményeiben rejtették el. Szükség szerint egyiket-másikat különböző okokból egyik helyről a másikra szállítottak át, Weila akaratának megfelelően, de van, amelyik már több évezrede nyugodott ugyanazon a helyen. Az erős szakrális kisugárzással rendelkező szentélyek ideális helynek számítanak Orwella hatalmának kiszűródésének meggátolására. A Pyar és Ranil hitű paplovagok voltak a leginkább megbízhatóak a szilánkok őrzésére és szállítására, és mivel nekik amúgy is Doranba kellett jönniük, mielőtt hazatértek volna, útba ejtették Erent, hogy részt vehessenek a tornán is.

Mon Gan

Az erigowi Krad lovagrend lovagja, aki Ran Akrollal jött a lovagi tornára. Fiatalabb és harci tudásban kiemelkedőbb, mint lovagtársa. Egyike volt azoknak, akiket megbízták azzal, hogy elvigyék a sorszilánkok egy darabját Doranba, hogy ez által a kalandozók gyűrűit elkészíthessék a mágusok. Ezt a szilánkot eredetileg Erigowban a Legendák Tornyában rejtették el. Utóbbi már a kyr idők végén a szilánk otthonává vált, és azóta, nem is mozdították, és csak nagyon kevesek tudnak a létezéséről.

Rawathar Dier

A tiadlani Nastar (Krad) hitű paplovagrend lovagja, aki Mon Gan-hoz hasonlóan egyike volt a szilánkok Doranba szállítók közül. Ezt a szilánkot az Elya-i Nastar rendházban őrzik, mióta Gerlannach-ot Tiadlan első fővárosát az V. zászlóháborúban elpusztították, ahol a szilánk korábban nyugodott. A tiadlani paplovagok a többi lovaghoz képest könnyebb páncélt, és egyenes kard helyett a tiadlani hagyományokhoz megfelelően ívelt pengét használnak. A tiadlani lovagok a kardok mellett a különböző szálfevereket is nagy becsben tartják.

Aluid Darkin

Az ereni Bosszú és Bátorság Uwel hitű paplovagja. Egyike a torna esélyeseinek, ami magyarázatot ad arra is, hogy miért vele küldték az Erenben elrejtett sorszilánkot Doranba. Ezt a szilánkot a Csonka toronyban tárolták, amíg (az arelita arkrektor) Erlatta Elhan-t bizonyos illetők fel nem keresték álmában, és rá nem bírták, hogy ezt a különös ereklyét küldje el a mágusoknak. Ebből kifolyólag az ereni arkrektornak és Aluid Darkinnak is van valamennyi fogalma a szilánkok létezéséről és szerepéről. A Bosszú és Bátorság lovagrend többek közt arról híres, hogy segítettek a Seducea Osrica pyar hitű boszorkányrendnek elmenekülni abasziszból.

Naithas Angander

A davaloni Ranil lovagrend paplovagja, aki szintén eséllyel pályázik a torna megnyerésére, de ez sajnos nem következhet be hála Aluid Darkinnak és Ker da Garhúnnak. Aluidhoz hasonlóan ő is elvitt egy sorszilánkot Doranban, amit Davalonban a naptorony alatt rejtettek el, amikor a dwoonok oda települtek. Naithas nem igazán tudja, vagy éppen érdeklő, hogy mit vitt Doranba. Csupán parancsot teljesített.

Az ötödik szilánk és hordozója (ha van)

Ezt a szilánkot Doranban a helyi titkos Weila szentéjéből viszi Weila papja el a mágusoknak.

A lovagok és a meccsek

A tornán nem használhatók varázsfegyverek, illetve a mágia minden formája tiltott.

Versenyzők	Sz.	Lovagrend	Hovatartozás	Vallás	Sz.
Alver Arnemar	8	Bosszú és Bátorság	Eren	Uwel	3
<u>Aliud Darkin</u>	2	Testvériség			5
<u>Dimul Ladogon</u>	2	Ereni Felső lovagrend	Eren		5
<u>Derul Ladogon</u>	1				6
Ranal Elhan	8	Masgarita Lovagrend	Masgar (Eren)	Darton	3
Algeir Edarin	4				4
Yad Sen	8	Hercegi Vörös Lovagrend	Erigow		3
<u>Mon Gan</u>	4	Erigowi Krad Lovagrend	Erigow	Krad	4
<u>Ran Akrol**</u>	8				3
Trasse Syan	8	Szent Tűz Lovagrend	Dwyll Únió (nyugat)	Ranil	3
Ettenir Essa	4	Igaz Akarat Lovagrend	Dwyll Únió (kelet)	Ranil	4
Etten Silkar	8	Aranysugár Lovagrend	Dwyll Únió (észak)	Ranil	3
<u>Ker da Garhún***</u>	8	Sasok Lovagjai	Dwyll Únió	Ranil	5
<u>Naithas Angander</u>	2	Ranil Lovagrend	Dwyll Únió	Ranil	5
<u>Rawathar Dier</u>	8	Lovagszentek	Tiadlan	Krad	3
<u>Ahragin Shazar</u>	8	Vigyázók Rendje	Doran		3

Győztesre való fogadás (a verseny elején) nyereménye = fogadott pénz * Sz(orzó)

Adott meccs fogadás nyereménye = fogadott pénz * (1 + Nyertes Szorzó / Vesztés Szorzó)

Egy fogadásra maximum négy (4) ezüstöt lehet feltenni.

Ran Akroll Rosanna áruhába. * Ker da Garhún fontos történelmi szereplő lesz a jövőben

Ranal Elhan	Derul Ladogon	Derul Ladogon	Derul Ladogon
Derul Ladogon			
Alver Arnemar	Algeir Edarin	Derul Ladogon	
Algeir Edarin			
Mon Gan	Mon Gan	Ran Akrol	
Ettenir Essa			
Ran Akrol	Ran Akrol	Ran Akrol	
Yad Sen			
Aliud Darkin	Aliud Darkin	Aliud Darkin	Ker da Garhún (GY.)
Ahragin Shazar			
Naithas Angander	Naithas Angander	Ker da Garhún	
Trasse Syan			
Rawathar Dier	Ker da Garhún	Ker da Garhún	
Ker da Garhún			
Dimul Ladogon	Dimul Ladogon	Ker da Garhún	
Etten Silkar			

Szürke háttér: kopjás harc lovakon. Fehér háttér: közelharc lovagi fegyverzetben. A harc módját a résztvevők közös megegyezéssel döntik el. Ha ez nem sikerül, akkor a szerencse dönt.

Gladiátorviadal [időpont: Délután]

Erenben inkább a lovagi harcmódor és játékok örvendenek népszerűségnek, de az egyszerűbb emberek képtelenek megfizetni utóbbit, ezért inkább az arénába mennek szórakozni. Sok külhoni is szívesebben szemléli inkább a gladiátorok küzdelmét, mely általában véve sokkal látványosabb a lovagi tornánál. A viadalokat a Forgószél arénában rendezik meg, ahova a belépő mindösszesen 10 réz.

A Forgószél arénában tanulnak és küzdenek az ereni gladiátorok a forgószeleknek avagy ereni viadoroknak nevezett harcosok. A viadorok harcmódora hasonlít a haonwelli nertonokéhoz, vagyis rendkívül látványos, de alapvetően veszélytelen. Itt kevés vér folyik és a halálos sebek ejtését teljes mértékben tiltják a szabályok. Az ereni viadorok különlegessége, hogy akad köztük női harcos is, akik a harc idejére zöld festékekkel festik be testük különböző pontjait, pl.: az arcukat. Ez a festék általában csak a testrészt egy részét borítja. Az arénába más harcosokat is meg szoktak hívni. Nem ritka, hogy tucatnyi udvari ork is csatlakozik az agyarázából a küzdelemhez. Persze őket is kötik a szabályok, de jól megfizetik őket, ezért megtűrik, hogy a viadorok körbetáncolják őket. A bevétel nagy része a fogadásokból jön össze, melyet a különböző harcok meccseire tesz fel a közönség. A harcok kimenetele az időhurok ellenére mindig kétesélyes, főleg azért, mert a meccseket a házigazdák mindig megbundázzák. Tehát ha a kalandozók fogadnak az egyikre, és komoly pénzeszeget tesznek meg, akkor lehetséges, hogy nem az a viador nyeri a meccset, aki akkor nyerte volna, ha a kalandozók nem fogadnak.

A meccsek általában nyolc harcossal kezdődnek, akik különféle közelharc fegyverekkel fognak egyszerre egymásnak esni. A meccs addig tart, amíg már csak egy viador van talpon. Ugyanaz a viador több meccsen is részt vehet feltéve, hogy nem elsőnek esett ki az előző harcban. Ha mégis elsőnek esik el, akkor a viadal végéig nem harcolhat. Ebből kifolyólag a meccsek közt lassú, de biztos lesz a lemorzsolódás.

A lovagi torna napján is rendeznek egy gladiátorviadalt, amire egy kisebb fajta tömeg fog elzarándokolni. Bizonyos tekintetben a tornán résztvevő nemesek cukkolásából választják ugyanazt a napot a viadal megrendezésére. A viadalban a forgószeleken kívül küzdenek majd, nertonok és udvari orkok is. A nertonok harca, annyiban különbözik a forgószelektől, hogy az övék sokkal akrobatikusabb, és a fegyvereikkel is előszeretettel mutatnak be mindenféle kunsztokat. Az ereniek kevésbé cifrázzák a harcot. Az orkok közül erre az alkalomra az agyaráz a fiatal orkjaikat küldték el küzdeni és a különböző nemzettségek - szülők - megjelennek majd nézőként az arénában. Ebből kifolyólag hatalmas lesz az őrjöngés és hangzavar a harcok ideje alatt, mert a nézőtérre nem nagyon vonatkoznak szabályok.

A nézők közt lesz fellelhető Rosanna, aki a lovagi torna és az azután szükségszerű gyógyitalok elfogyasztását követően, itt jelent meg, hogy megnézzék az összecsapást. A lelátóra barátjával az erigowi lovag Ran Akrollal érkeznek. Habár az arénában a nemét nem, de a haját és a nemesi származását rejtegeti Rosanna, így nem könnyű kiszűrni a tömegben, ha valaki nem épp őt keresi. A küzdelem ideje alatt, ha minden a szokott módon történik, mind Rosanna mind Ran jól szórakoznak.

Sírlátogatás [időpont: Délután]

Sinil Dialaid és kísérete a lovagi tornát követően meglátogatja a rangosok temetőjét. A kíséret tíz alidaxi gyalogosból áll. Sinil azt állítja, hogy egyik felmenője nyugszik a temetőben, és hogy megtekinteni kívánja a sírját. A helyi Darton pap, aki a temetésekért felelős, és aki a sír gondnoka is egyben, érthető módon nem igazán lelkesedik az ötletért, hisz a boszorkányúrnő hírhedt nekromanta hírében áll. A pap bizonyítékot követel a boszorkánytól arra vonatkozóan, hogy valójában itt nyugszik az egyik rokona, mert ha nem akkor nem engedi be a rangosok temetőjébe.

Az így kialakuló konfliktust a hadiakadémia arkrektora Er'latta Elhan megjelenése bonyolítja, aki attól tart, hogy Sinil a régi káosztorny maradványai között kíván ereklyék után kutakodni. Elvégre az is elképzelhető, hogy itt van a néhai Abdul El Shared egyik ereklyéje. Az arkrektor után megjelenik Dour Dertan az inkvizíció vezetője is, aki nemzetek közti diplomáciai katasztrófává növeszti a konfliktust jelenlétével és szavaival.

Ha a kalandozók ez idő tájt erre tévednének, akkor bizony komoly szóvihar fűltanúi lehetnek, és még az is megtörténhet, hogy a temető darton papja segítségüket kéri a konfliktus kezeléséhez. Egyéb esetben Siccaleon gróf és a herceg személyes megjelenése oldja fel a konfliktust és a kedélyeket is. Siccaleon gróf kompromisszumot ajánl azzal, hogy Sinil beengedtetethetik a temetőbe, de a gróf elkíséri az útján, és a testőrsége megvárja kint, amíg végeznek a sírlátogatással.

Hogy mi Sinil valódi oka a rangosok temetőjének meglátogatására nem tudhatni, ahogy azt sem tudni, hogy miért jár itt Erenben. Az is elképzelhető, hogy hallott a róla és a csonka toronyról szóló mendemondákról, és csupán kedvtelésből jött a sírt meglátogatni, hogy cukkolja az erenieket. Lehet, hogy a szeretőjének hűtlensége készítette arra a boszorkányt, hogy ekképp álljon erkölcsi bosszút a helyieken.

A temetőben nyugszik:

- Segirre se Boedon az ereni Bosszú és Bátorság lovagrend első nagymestere. (3400~3500)
- Aldarech Kernego az Ulyssian, engedelmesek szerzetesrend megalapítója. (2300~2400)
- Semarna Dylar a hadiakadémia híres magisztere, akiből kékköpenyes lett. (2900~3000)
- Tavian se Kadasir a hercegi Felső lovagrend „nomádölő“ nagymestere. (1200~1300)

A síron kívül és belül is elcsíphető a tekintete egy két érdeklődő szemnek. Az Ezüstököl Testvériség folyamatosan szemmel tartja, hogy Sinil merre téved a városban. A testvériség úgy véli, hogy a Fekete Gályán rabszolgák raboskodnak, ezért ha a gálya megrohmozására szánják el magukat, akkor azt akkor teszik, amikor Sinil a temetőben van. Utóbbira a kalandozókat is megpróbálhatják rávenni. Egymaguk nem merik a gályát megtámadni, de az este folyamán felküldenek egy illetőt a hajóra körülnézni, akit viszont pillanatok alatt elkapnak és likvidálnak az alidaxiak. Testét a Ventéből horgásszák ki majd a külsővölgyiek.

A rongyosok még a temetőbe is könnyen bejutnak, hisz van köztük ereni nemesi ház sarja is. Kissé meglepő lehet egy rongyos látványa a rangosok temetőjében, de őket nem igazán zavarja az ilyesmi és a legtöbb helybeli jobbnak látja nem kérdőre vonni őket.

Lan o'Vorn Születésnap Bál [Időpont: Este]

Rosanna 18. születésnapjára apja Calidar Lan o'Vorn bált rendez az o'Vorn udvarházban, ahova meghívták Eren krémjét, és a lovagok többségét köztük Ahragin Shazart is. Calidar célja, hogy egyetlen gyermekének az o'Vorn ház örökösének méltó párt találjon. Hivatalosan itt mutatják be Rosannát aki eddig Erigowban nevelkedett az ereni udvar elitjének. Kérő akad bőven, hisz Rosanna hozománya és szépsége illetve családjának hírneve mind-mind rendkívüli, a kérdés csak az, hogy az akaratos Rosanna talál-e magának olyan férfit, akit hajlandó elfogadni hitvesének. Calidar nincs tisztában azzal, hogy Rosannának egészen más tervei vannak, és hogy elcsavarta a híres bárd Iriogo Orel fejét, és per pillanat Rosannát csak ő érdekli. Ebből kifolyólag a bál során minden nemest, lovagot és kérőt hidegen és visszafogott, lelkesedéssel fog fogadni. Az úri bál és a kérők hosszú sora hamar elkedvteleníti Rosannát, és hangulata igencsak mélyre süllyed, egészen addig, amíg váratlanul be nem toppan Sinil Dialaid és Iriogo Orel. A boszorkányúrnő látogatása nem lelkesítette Calidart, de mint a herceg kamarása, muszáj volt melegen üdvözölnie Alidax uralkodóját.

Eligor természetesen meg lett hívva, de az öreg lovag nem túlzottan rajong a bálók után, és ezzel mások is tisztában vannak, viszont mivel utólag értesülni fog a merénylet megtörténtéről másnap könnyen lehet, hogy betoppan. Ebben az esetben a halál nagymestere sokkal elővigyázatosabban jár majd el, hacsak Eligor nem titokban érkezik a bálra. Ilyenkor az emeleten lehet majd megtalálni. Mivel ő is el szeretné csípni a merénylet, nem szüntetheti meg az eseményt, és nem is zsúfolhatja tele a házat a lovagaival, hisz akkor a merénylet könnyen gyanút foghat. Valószínűbb, hogy a környéket szállják meg az embervadászai arra az esetre, ha meg próbálna lógni a merénylet. Mivel Eligor szemében Rosanna nem számít fontos illetőnek ezért nem valószínű, hogy kezét-lábát törje azért, hogy megmentse. Őt sokkal inkább az elkövető érdekli, legalábbis amíg nem informálódik jobban a körülményekről. Eligor itt, de nagy eséllyel máshol is, belebotolhat a kalandozóba, mert a kalandozók és a nagymester az egyetlenek, akik az ismétlődő nap befolyásolni tudják. A herceg embervadászaival kutatni fog az időhurok forrása ügyében, és az ő jelentéseikből értesülhet a kalandozók változó viselkedéséről.

A bál napjára Eligor kölcsönzött pár felső lovagrendbeli lovagot Calidarnak, akik az udvarház körül biztosítják, hogy illetéktelen betolakodó ne juthasson be a bálra. Mindenki csak belépővel léphet be, amit a ház főajtaja előtt állomásozó lovagok ellenőriznek. A vendégeket az udvarmester vezeti be a földszinti ebédlőbe és ő is jelenti be az érkezőket a többi vendégnek. Ez után folytatja a teendőit. A felszolgálatot a cselédek és a külön erre az alkalomra felbérelt pincérek végzik. A pincéreket az újjárossból bérelték fel ezért akad köztük külhoni is. A főzést az udvarház szakácsa végzi, de több helyről is rendeltek egyéb ételt köztük az Északi Szél fogadóból is. Utóbbit küldönc hozza a házhoz, és Azadril Semmor a fogadó tulajdonosa nem titkoltan büszke arra, hogy az ő konyhájáról is rendeltek egy fogást (Sült lazac ilanori módra).

A bál több fázisból áll. Először megjönnek a vendégek, akiket a házigazda étvágygerjesztővel kínál. Mikor már vélhetően mindenki megérkezett fog Rosanna az emeletről lesétálni a fő terembe anyja társaságában, ahol Calidar bemutatja őt, és pár szót szól az ünnepi alkalomról. Utóbbit illő taps kell, hogy fogadja majd, amit a négyfogásos vacsora követ, két felvonásban

szünettel félbeszakítva. A szünetben és a vacsorát követően veszi kezdetét a társalgás. A vendégek egyesével gratulálnak Rosannának, majd pedig beszédbe elegyednek Calidarral, ha leány kezére pályáznak. A formalitásokat követően az udvarlók Rosanna társaságát keresik majd, ő viszont kerülni fogja a kérőket, amennyire lehet. A merényletre a gratulációk közepette kerül általában sor, mert a gyilkos szükségtelenül emlékezetessé szeretné tenni tettét.

Amennyiben a halál nagymestere Rosanna életére tör, és nincs tudomása, hogy a nap folyamán merre járt Rosanna, akkor itt fogja megpróbálni elkövetni a gyilkosságot. Az első nap (az időhurokban) a Lan o'Vorn udvarmestereként fog Rosanna közelébe férközni, és a mérgezett törét a szívébe döfni. A merénylet idejére a halál nagymestere felveszi az amulettet, hogy ez által rejtve maradjon az Istenek tekintete elől. Az időhurok következő napján, főleg, ha a kalandozók is bebocsátást nyertek a bálra, már lehet, hogy másnak a szerepét fogja magára öltetni. Nagy valószínűséggel az egyik lovag személyiségét fogja ideiglenesen bitorolni, és így próbálja majd ismét a tört Rosanna szívébe juttatni. Az, hogy melyik lovagot helyettesíti majd csupán a szerencse kérdése (3k6-2). Lényeg, hogy a lovagi torna után fog lecsapni az adott illetőre. Ha a szerencse úgy hozza, hogy Ran Akrol kerül a nagymester célkeresztjébe, akkor nem csupán új identitással gyarapodik a mester, hanem arról is értesül, hogy hol járt Rosanna a bál előtt (lovagi torna és gladiátorviadal). Elvégre a nagymester minden áldozatának emlékeit kiolvassa, mielőtt megalkotná az álcáját.

A sikeres merényletet követően a bálnak hivatalosan vége lesz, de a vendégeket addig marasztalják majd, míg a felső lovagrend lovagai ki nem kérdezik az embereket. A nagymester a káoszt kihasználva valószínűleg könnyen le tud lécelni valamelyik mellékajton keresztül. Az udvarház szobáinak elrendezésével teljes mértékben tisztában van, így nem lesz nehéz kiutat találnia. A lovagok kikérdezik a vendégeket, és előbb utóbb tudomást szereznek arról, hogy a kalandozók látogatást tettek az udvarmesternél az előző napon, feltéve, hogy az udvarmestert gyanúsítják, és nem valaki mást. Ebből kifolyólag könnyen lehet, hogy a lovagok vagy a városőrök látogatást fognak tenni a kalandozók szállásán, amiből akár a kalandozók elfogatása is kisülhet. Ennek köszönhetően a kalandozók így könnyen értesülhetnek arról, hogy Rosannát meggyilkolták, hogy az udvarmester a gyanúsított, és hogy előző nap találkoztak és társalogtak az udvarmesterrel. Fontos megjegyezni, hogy míg a herceg birtokán a lovagok öröködnék, addig a folyó másik oldalán hivatalosan csak a városőrök foghatnak el bűnözőket. Nem elképzelhetetlen, hogy a lovagok és az örök együtt jelennek meg a fogadóban. A kalandozók kilététől és korábbi cselekedeteitől függően fognak a lovagok és fehér köpenyesek fellépni a kalandozókkal szemben. Akár a fehér kaszárnyába is elvihetik őket, ami börtönként is üzemel.

Ha Rosannát nem érik atrocitások a bál során, akkor megpróbál elszökni Iriogóval, de erre a boszorkányúrnő felfigyel, és bosszúból elrabolja őt és elcsúfítja az arcát, aminek köszönhetően Rosanna nem tér vissza az udvarházba, hanem elhagyja Erent a Doranba vezető térkapun. Ez az esemény kanonikus (lásd Észak Lángjai) ezért ennek az incidensnek meg kell történnie, mert elengedhetetlen Rosanna pályafutásához, elvégre ő lesz az, aki többedmagával majd végez a boszorkányúrnővel.

Iriogo Orel eltűnik, és soha. többé nem látják Yneven.

Halál Nagymesterének Kijátszása

A Kalandmester legfontosabb feladata a mester kijátszása, a céljainak kitűzése és a célok eléréséhez szükséges cselekedetek eldöntése lesz. Célszerű minden nap lejegyezni, hogy a nagymester mit kíván elérni az adott nap, és-e szerint különböző helyekre elvinni függetlenül attól, hogy a játékosok találkozni fognak-e vele vagy sem. Úgy kell kezelni őt, mintha ő is egy játékos lenne a saját tudásával, képességeivel, személyiségével és céljaival és hasonló módon kell nyomon követni a ténykedését, mint az igazi játékosoknak. Sőt mi több, mivel sem a kalandozók a sem a játékosok nincsenek tisztában a cselekedeteivel még fontosabb, hogy korrektül kövessük lehetőség szerint papíron, hogy mikor merre jár, és kivel mit intéz, és hogy annak mi lesz az eredménye. Akár a térképre is fel lehet firkálni, hogy pl. „2. nap Du. a fogadóban keresi XY lovagot”. Ez már csak azért is érdekes, mert így utólag vissza lehet követni, hogy a nagymester merre járt, és ez érdekes lehet a játékosok számára a játék befejezése után.

A halál nagymestere alapvetően két módban vesz részt a modul történetében. Mint Rosanna merénylője, és később, mint a kalandozók vadásza.

Rosanna merénylője

Az első nap mindig a Lan o'Vorn ház udvarmestereként kíséri meg a merényletet elkövetni, ami nagy valószínűséggel, első alkalommal, sikerrel fog végződni. A következő napokon más szerepében fogja ugyanezt a cselekedetét megkísérelni, amire célszerű az egyik lovag szerepét magár öltetni. Ebből kifolyólag még az Északi Szél fogadóban is megfordulhat, hisz itt vettek ki szállást a naplovagok. Érdekes a kockára hagyni azt, hogy kinek a helyére próbál majd beférkőzni a nagymester, mert ha éppen egy olyan lovagot választ ki a szerencse, aki az egyik szilánkot hordozta Doranig, akkor olyan információ birtokába juthat, ami drasztikusan befolyásolhatja a cselekedeteit (például Ran Akrol). Feltéve, hogy a mester nem az udvarmestert személyesíti meg elengedi az öreget, de csak az után, hogy átszötte annak emlékeit. Így az igazi udvarmester visszakerül eredeti pozíciójába. Ezt a nagymesternek minden nap meg kell tennie, ha nem akarja, hogy a bál megrendezése problémákba bonyolódjon.

Kalandozók vadásza

Ebben a fázisban a különböző harci szerveződésekbe férkőzik be a nagymester és a segítségükkel próbálja majd a kalandozókat likvidálni. Természetesen hasztalan, amíg nem személyesen teszi azt, és/vagy legalábbis amíg nem szerez tudomást a kövek fontosságáról és kezébe nem kaparintja azokat. Mivel az amulettet nem hordja magánál általában erre spontán kicsi az esély. Ilyesmire akkor kerülhet sor, ha törbe csal egy kalandozót, vagy más egyént, akinek tudomása van/volt a kövek hollétéről vagy rendeltetéséről. A kalandozók csak akkor veszíthetnek, ha a mester minden követ megszerzett magának, mert minden kő szükséges az időhurok megsemmisítéséhez.

A vadászat alapvetően két módon történhet. A nagymester személyesen intézkedhet ezzel kockára téve saját épségét, vagy ami valószínűbb átveheti egy helyi befolyással rendelkező egyén szerepét és maga helyett másokat küld a kalandozók levadászására, vagy legalábbis elkapására. Az előbbi eset, tehát a személyes akció csak akkor valószínű, ha a mesternek már nem igazán van más választása. A kalandozók ellen inkább a törbe csalás a célszerűbb, mert ki tudja merre és

milyen irányba szélednek szét, ami igencsak megnehezítheti a lemészárlásukat. Egyszerűbb, ha előzőleg összegyűjtik őket. A nagymester különböző egyéneket személyesíthet meg és ez által különböző szervezetek felett veheti át részben az irányítást. Akár egy lovagrend fejét is megszemélyesíthet, mert ebben az esetben nem szükséges, hogy az illetőt ideiglenesen elkábítsa, hisz a parancsok kiosztásához és a lovagok/katonák becsapásához ez nem szükséges. Ebből előfordulhat, hogy két személy is cselekszik majd ugyanazzal a befolyással a városon belül, de a helyük mindenképpen más lesz. Az már egy árulkodó jel lehet, ha egy magas rangú egyén nem a székhelyéről irányítja a kalandozók elfogatását, és persze ez azt is jelenti, hogy a kalandozók könnyen rossz célpontot szemelnek ki maguknak, a nagymester helyett. Ennél valószínűbb az az eset, amikor a nagymester konkrétan elfog egy illetőt és az adott személy főhadiszállásáról irányítja a szervezetet. A mester ilyenkor kénytelen az adott helyen maradni, amíg valami rá nem bírja a mozgásra, vagy a kalandozók meg nem érkeznek. A nagymester nem minden szervezet felett veheti át részben vagy egészben az irányítást, mert van olyan, amely nem praktikus pl. Seducea Osrica és van olyan, amelyik szinte lehetetlen pl. Ulyssian szerzetesrend, mert utóbbiak megérik, ha hazug szó hangzik el a közelükben. Befolyásolható szervezetek:

Szervezet	Harcosok	Személy(ek)	Székhely	k100
Udvari orkok	Udvari ork harcosok	Ervi Tarrad	Agyarház	<16
Hadiakadémia	Kékköpenyesek	Erlatta Elhan	Hadiakadémia	<30
Felső lovagrend	Herceg lovagjai	<u>Siccalean Gróf</u> <u>Rawathar Eriun</u>	Felső lovagrend székháza	<44
Bosszú és Bátorság	Uwelita paplovagok	Morn Wikrator	A testvériség székháza	<58
Fehér Tigrisek	Embervadászok	<u>Calidar Lan o'Vorn</u>	-	<72
Fehérköpenyesek	Városőrök	Tanácstag (városi)	Fehér kaszárnya	<86
Forgószél viadorok	gladiátorok	Thinemar Karna	Forgószél Aréna	<=0
Fekete hadurak**	Kobrák	-	Fekete Gálya	=01

** Sinil Dialaid esetében inkább szövetségről lehet szó semmint a személyének a helyettesítéséről. Hasonlóan, ahogy Eren hercege segíthet a kalandozókon, az ellenfele Sinil Dialaid asszisztálhat a kalandozók likvidálásában.

Amennyiben a halál nagymestere személyesen intézkedik (ez eldönthető páros / páratlan dobással) ezt úgy ajánlott kijátszani, hogy az egyik kalandozót elszeparálja a csapattól és átveszi a helyét a konkrét illetőnek. Ilyenkor a játékos feladata lesz a nagymestert kijátszani, természetesen limitált információ birtokában. Természetesen a többi játékos nem tudhat erről. Minden esetben a nagymester célja az információ és/vagy a kövek megszerzése és ezt követően a kalandozók likvidálása lesz.

Végkifejlet

Amennyiben a kalandozók sikerrel veszik az akadályokat és megsemmisítik a köveket, akkor a kaland végén visszakerülnek a külső síkra a jövőbe, ahonnan a dorani varázslók nyitották nekik az időkaput. Itt minden kérdésükre válaszol az öreg magiszter. Innen közösen távoznak majd Doranba. Ha elbukják a küldetést (elvesztik a köveket), akkor ismételten a Doran felé vezető úton találják magukat, mintha mi sem történt volna, mert egy másik csapat kalandozót küldtek vissza a múltba helyettük, akik megoldották a küldetést, amit ők nem tudtak.

Karakterek Jellemzése

Minden Karakter (lovagokat kivéve)

Név	Jellemzés	Szülő F.	Vallás
<u>Szépséges Rosanna (Lan o'Vorn)*</u>	o'Vorn ház örököse, Iriogo Orel kedvese	Eren	
<u>Neves Calidar (Lan o'Vorn)*</u>	Eligor egyik kamarása, Rosanna apja	Eren	Weila
<u>Öreg (Anren) Radorin</u>	Az o'Vorn ház udvarmestere	Eren	
<u>Forróvérű Eligor (Herceg)*</u>	Ereni kék herceg, jelhordozó, vörös hadúr	Eren	
<u>Cimeres Siccaleon (Gróf)*</u>	Eligor rokona, országnagy (Pres)	Eren	
<u>Rettenthetetlen (Erlatta) Elhan*</u>	A hadiakadémia arkrektora	Eren	Arel
<u>Térítő (Doval) Tauwathar*</u>	Észak Ynev Kyel érseke	Eren	Kyel
<u>Rendíthetetlen (Dour) Derthan*</u>	Eren város főinkvizitora	Masgar	Darton
<u>Hűséges (Rawathar) Eriun*</u>	A Felső lovagrend nagymestere	Eren	
<u>Könyves (Rognum) Tiglas*</u>	Az Ereni egyetem rektora	Pyarron	Krad
<u>Kegyés (Arthemer) Liana*</u>	Dreina főpapja Erenben	Pyarron	Dreina
<u>Érmes (Agdal) Tyroninn*</u>	Aranykovács Bankház fiókjának Igazgatója	Gianag	
<u>Izmos Azadril (Semmor)*</u>	Az Északi Szél tulajdonosa, Achain rokona	Ilanor	
<u>Iszákos Achain (Semmor)*</u>	Achain kocsmájának tulajja, Azadril rokona	Ilanor	
<u>Koldus (Timul Cwa Anrem)*</u>	Nemes, a koldus, a „rongyosok” vezetője	Eren	Arel
<u>Halál Nagymestere*</u>	A kilenc egyike, orgyilkos, időutazó	?	
<u>Rettegett (Sinil) Dialaid*</u>	Alidax boszorkányúrnője, fekete hadúr	Alidax	
<u>Csábító (Malian) Riella*</u>	Seducea Osrica boszorkányrend vezetője	Abaszisz	Elena
<u>Híres (Iriogo) Orel*</u>	Sinil Dialaid szeretője, Rosanna kedvese	Erigow	
<u>Szükszavú (Taur) Arkin</u>	A fehérköpenyes városőrök hadnagya	Eren	Arel
<u>Csendes (Rannealto) Arnar</u>	Az Ulyssian szerzetesrend rendfőnöke	Eren	Kyel
<u>Kegyetlen (Ervi) Tarrad</u>	Az udvari orkok kiképzőtisztje	Abaszisz	
<u>Vesztett (Morn) Wikrator</u>	Az ereni uwelita rendház khuryakja	Eren	Uwel
<u>Kíméletlen (Thinemar) Karna</u>	A forgósél viadorok kiképzője (nő)	Eren	

Fontosabb karakterek

* mellékletben található kép

Forróvérű Eligor - Eren uralkodója a kék herceg

A büszke és önfejű Eligor már évszázadok óta ül Eren trónján. Hírnevét számtalan hős tettevel érdemelte ki. A kék herceg nevet a kék páncéljának köszönheti, ami, habár nem hivatalos, de sok alattvalója használja a színt. Például az ereni felső lovagrend és az ereni kékköpenyesek is. Habár az évek megfontoltabbá tették Eligort, még napjainkban is könnyen haragra gerjed, ha valaki nem adja meg a neki kijáró tiszteletet. Eren városában a Vente jobb partján ő az egyetlen, aki hatalommal rendelkezik, és ott bárkit kardélre hányhat, ha úgy kívánja. Pallosa akár még egy kalandozó hasában is landolhat, ha meggondolatlanul viselkednének. Főleg toroni csapat juthat könnyen hasonló sorsra. Ritkán jár a városban egymaga. Ilyenkor általában elkíséri a testőrsége, ami többnyire 5 lovagot, 2 embervadászt és 3 udvari orkot takar. Eligor előbb utóbb megunja az időhurok ismétlődő jellegét, és valamilyen formában beleavatkozik a történetbe, de eleinte lehetőség szerint diszkréten próbálkozik majd, hogy nehogy eltérítse az időfolyamot végététől, ami mint jelhordozó vár még reá. Sinil Dialaid látogatása valamelyest aggasztja, de egyrésztől már ismeri a boszorkányt, hisz hasonló korúak, másrészt pedig szívesebben tudja az ellenségeit kardtávolságban, mit a tenger túlpartján, és ezért nem is bánja, hogy Sinil erre tévedt.

Szépséges Rosanna (Lan o'Vorn) - a kalandozók leendő hadura

Önfejű és kalandvágyó fiatal nő, aki évei többségét Erigowban töltötte, mielőtt visszatért volna Erenbe, családjához. Erigowban az udvari etikett szabályait sajátította el, de maradt ideje harci tudományait is kiemelkedő szintre fejleszteni. Utóbbi többek közt a lovag Ran Akrolnak köszönheti, aki megalapozta Rosanna harci tudását. Rosanna inkább harcosként és kalandozóként tekint önmagára, mint sem nemesi hölgyként, és nem szereti, ha ezt mások másképp látják.

Az ősi o'Vorn család egyetlen örököse. Apja Calidar Lan o'Vorn a herceg egyik kamarása. A lány Erenben tölti be a 18.-ik életévét, mely alkalmából apja bált rendez az o'Vorn udvarházban. Apja szeretne találni Rosannának egy megfelelő férjet, akit örökbe fogadhat a család, és ez által megőrizni a család nevét, de balsorsára Rosanna már talált saját jelöltet magának. Az ifjú lány Iriogo Orelbe lett szerelmes, és az érzés kölcsönösnek bizonyult, ám mivel Iriogo Sinil Dialaid szeretője ezért a kapcsolatukat titokban tartják, és csak titokban találkozhatnak egymással. A bál során Iriogo és Rosanna megszöknek, hacsak a Halál Nagymestere meg nem gátolja ebben Rosannát, de amennyiben erre nem kerül sor, úgy mindketten kislisszolnak az o'Vorn házból. Utóbbira Sinild Dialaid is felfigyel, és még az éjszaka folyamán elfogja Rosannát, és elcsúfítja az arcát, ami szükséges ahhoz, hogy Rosannából idővel a kalandozók vörös hadurává váljék. Ha Rosannára rászáll a boszorkányúrnő átka, akkor nem tér vissza az udvarházba többet, és még az o'Vorn nevet is örökre otthagyja a Lamar ért cserébe.

Öreg (Anren) Radorin - az o'Vorn ház udvarmestere

A Lan o'Vorn ház udvarmestere, akivel a kalandozók felveszik a kapcsolatot, hogy Rosanna közelébe férkőzhessenek, de balszerencsájükre a halál nagymestere a kaland elején átveszi a szerepét. Hatvanas éveiben járó öreges, de tiszteletet parancsoló és hűséges egyén. Calidarral ellentétben rajta meglátszanak az évtizedek súlya. Komoly figyelmet fordít az etiketre, és általában nem tűri, ha azt valaki figyelmen kívül hagyja. Az igazi Anren Radorin emlékszik a kalandozókra, és akár kapcsolatot is teremthet a bál alkalmával az egyik kalandozóval, mert ő úgy gondolja, hogy Dorant képviselik.

Neves Calidar (Lan o'Vorn) - a herceg kamarása

Az ősi o'Vorn család utolsó férfi tagja. Rosanna apja és a herceg kamarása. Külseje meghazudtolja korát, pedig már bőven túlhaladt évei javán. Lehet, hogy szorult belé valamennyi ősi vér, de ez nem tudható biztosan. Weilát sors úrnőjét tiszteli, ami családi hagyomány. Legfontosabb vágya, hogy Rosannát biztos helyen tudja. Minden más - jelenleg legalábbis - másodlagos a számára. A terve az, hogy Eren elitjét és az épp itt tartózkodó lovagokat megvendégelje egy bál alkalmából, ahol érdemes párra szeretne lelni Rosannának. Azt reméli, hogy a lovagok jobban tetszenek majd a heves Rosannának, és talán talál közöttük olyat, akit ő elfogadna hitvesének.

Címeres Siccaleon (Gróf v. Pres) - a herceg rokona és ereni országnagy

A herceg távoli rokona, aki ebből kifolyólag a legrangosabbak közt tudhatja magát. A rangja gróf vagy Pres, ami azt is jelenti, hogy országnagyként tagja a hercegi tanácsnak (de a városi tanácsnak nem). Siccaleon nem csak rokona, de jó barátja is a hercegnek, és szinte mindenhova elkíséri őt. Figyelemmel kíséri a herceg ténykedését és segíti azt, hisz nagy becsben tartja az uralkodót. Hasonlóan a herceghez ő is lovagi kiképzést kapott. Amikor a jövőben Eligort külső síkra börtönzik a toroniak, ő fogja ideiglenesen Erent kormányozni, de ez még odébb van.

A Halál Nagymestere

Elszánt, könyörtelen és hatékony. Utóbbira példa, hogy még Orwella sorsszilánkjait is ellopta Weila híveitől, hogy kijátszhassa a többi Istent. Mivel szinte mindig másnak a bőrében tevékenykedik így kicsi az esély arra, hogy bárki megismerkedjen az igazi énjével. Hovatartozása rejtély, de szellemisége és képességei leginkább a kráni transcepszekre emlékeztet, vagyis ért a fejeadások és varázslatok mesterségéhez is. Többek közt kifinomult művelője az időmágiának a mentál mágiának és a tranzmografiának is. Saját alakját átváltoztatás bélyeggel teszi megtévesztésig hasonlatossá azzal, kinek a személyét kölcsön kívánja venni. Utóbbi mutatványt csak nyugalomban képes véghezvinni. Lehetőség szerint, hacsak nem Rosanna a célpont nem próbál direkt konfrontációba lépni célpontjával, hanem inkább másokat próbál rávenni arra, hogy közbenjárjanak az illető vagy illetők likvidálásában. Erre a különböző tiszték, lovagok mesterei ideiglenes megszemélyesítése rendkívül hatékony eszköznek ígérkezik a számára. Nem szívesen személyesít meg komolyabb hatalommal rendelkező egyént, de a szükség törvényt bont, és elég magabiztos ahhoz, hogy megpróbálja, és minél többet tölt el az időhurokban, annál több embert ismer meg és annál inkább lesz még biztosabb önmagában. A nagymester gondolatait, ténykedését mindig a KM határozza meg, de a modul elején Rosanna megölése majd pedig a kalandozók likvidálása és ismételten Rosanna megölése lesznek az őt motiváló tényezők.

Rettegett (Sinil) Dialaid - Alidax boszorkányúrnője

Sinil Dialaid csupán egyetlen szóval jellemezhető: a féktelen hatalomvágy. Vágya a hatalom az emberek felett, hatalom élet és halál felett és a szíve mélyén talán még a hatalomról az Istenek felett is álmodozik. A boszorkányúrnő mielőtt még Alidax trónjára lépett volna rátalált a dzsad nekromanta Abdul Al Shared kriptájára és grimoárjaira, melyek segítségével ő is a nekromancia nagymesterévé vált és az örök fiatalság is a hatalmába került. Szoros viszony fűzi Toron boszorkánymestereihez, amely szigorúan az adok, kapok érdekszövetség működési elvén alapszik. Utóbbi a Kobrákra is kiterjed, akik elkísérték őt Erenbe is. Nem tudni, miért jött Sinil Dialaid Erenbe, de keveseknek van kétsége a felől, hogy rosszban sántikál-e. A KM eldöntheti, hogy Sinil miért van itt (mert a Summárium nem írja), de ha mindenképp szükség van indítékra, akkor Sinil Dialaid azért van itt, hogy a Toron és Eren közötti romló kereskedelmi kapcsolatokat ápolja Toron kérésére, mert ezzel próbálják a boszorkánymesterek a közelgő zászlóháború eljövételének lehetőségéről elterelni a figyelmet. A boszorkányúrnő birtokában lévő Ónixhajó bárhová, köztük természetesen az északi tengerekre is képes teleportálni. A fekete gályaként is ismert hajón élőhalottak az evezősök, ezért könnyedén fel tudták úsztatni a hajót a Ventén a sodrással szemben is. Mivel Sinil vágya kizárólag a hatalom, bármi, ami meggátolja annak megszerzésében, és főleg bármi, ami megfosztja tőle, azonnal kiérdemli mértéktelen és örök

haragját. Rosanna is erre a sorsa jutott, aki elvette tőle Iriogo Orel szívét és ezért határozta el Sinil, hogy cserébe megcsúfítja a fiatal Rosannát, elvéve tőle azt, amit Sinil a legértékesebbnek tartott benne: a szépségét. Teszi ezt annak ellenére, hogy Erenben százak lesik minden lépését, és az első ballépésére az inkvizíció önként és boldogan közbelép, hogy őméltóságát végleg a szeretett élőholtjai között tudhassa. Utóbbira már csak azért is szívesen sort kerítenének, mert az inkvizíció, szeretőjét, Iriogo Orelt sem kedveli túlságosan. Természetesen, mint a herceg vendége Sinil Dialaid érinthetetlen, amíg a herceg másképp nem határoz.

Híres (Iriogo) Orel - Sinil Dialaid szeretője

Híres mesterbárd, akinek a Legendák Tornyában tett látogatása során több történetet sikerült megjegyezni Erika Gwoon Legendák és Enigmák félmillió oldalas fólíansából, mint bárki másnak. Utóbbi teljesítménye Ynev legkeresettebb bárdjává tették, és talán Sinil Dialaid érdeklődését is ennek köszönhet. Elképzelhető, hogy a bárd olyan tudás birtokába jutott, amiről még ő sem tudta, hogy mennyire értékes. Utóbbi már csak azért is tűnhet valószínűnek, mert főművét a „Himnuszok a Teremtő Káoszhoz” című szerzeményét, az inkvizíció mindenki számára tilalmassá tette. Iriogo legfontosabb személyiségjegye a vakmerősége. Úgy gondolja bárkivel dacolni képes, de ez a vélekedése nem valós hatalmának köszönhető, hanem annak a ténynek, hogy eddig még senkinek sem sikerült őt kérdőre vonnia. A nemesség és a nép szeretete eddig megóvták tetteinek negatív következményeitől. Ez magyarázza azt, hogy viszonyt kezdett a rettegett Sinil Dialaiddal, és miután kicsit ráunt a boszorkányúrnőre, engedett Rosanna csábításának és vele is kikezdett. Habár nem tudni, hogy mi lett a sorsa Iriogo Orelnek, de könnyen lehet, hogy a Vente mélyén végezte, így az ő túlélése nem is szükségeltetik az időhurok félbeszakításához.

Térítő (Doval) Tauwathar - Kyel érseke

Korábban köztiszteltben álló inkvizítor, de jelenleg az ereni állam legfőbb védőistenének az érseke, melyből északon összesen csak egy van, ami gyakorlatilag a legmagasabb vallási pozíció, amit ember betölthet az északi szövetség területén. Ennek ellenére hittársaihoz hasonlóan nem kérkedik hatalmával, és azt kizárólag a rend és az élet védelmére használja. Az északi Kyel egyház sokban különbözik a délitől. Sokkal megengedőbb, és elfogadóbb az emberek hibáit és természetét illetően. Például az északi Kyel papok házasodhatnak és az alkohol sem tiltott a számukra. A vallás inkább az önkontrollt, sem, mint az önmegettartóztatást hirdeti, és Doval is ennek szellemében ítéli el vagy támogatja a hívőket. A papokra jellemzőbb az önvizsgálat, a mások felett való ítélkezés helyett, és talán pont ezért ruházták rájuk az utóbbi feladatul. Doval tagja a hercegi tanácsnak, a városi tanácsnak, és mint Kyel érseke ő tölti be a legfelsőbb bírói tisztséget is.

Rendíthetetlen (Dour) Derthan - főinkvizítor

A Masgar-ból származó Dartonita főinkvizítort nehéz félreismerni. Ellentmondást nem tűr, és mindent pusztításra ítél, amely ellentétes a pyar értékrenddel. A herceg sokban nem ért egyet az inkvizítorral. Habár a módszereit nem ítéli el, a lelkesedése könnyen vezet bonyodalomhoz, ami szerinte nem áll az államszövetség érdekében. Sinil Dialaid látogatása komoly ellenszenvet váltott ki Dourban, és bármit megadna azért, hogy megkaparinthassa őt, és párját Iriogót, aki szintén kiérdemelte az inkvizíció figyelmét. Dour Derthan nem tagja sem a hercegi tanácsnak, sem a városi tanácsnak.

Húséges (Rawathar) Eriun - az ereni Felső Lovagrend nagymestere

Rawathar már 10 éve a felső lovagrend nagymestere. Fanatikus híve a hercegnek, ahogyan legtöbb lovagja is. Teljes szívével reméli, hogy még megéli a következő zászlósháborút, és hogy harcolhat majd a hercege oldalán. A XIII. zászlósháborúban a nagyszülei harcoltak, és őt még nem tették próbára ilyen monumentális viadalon. Szeretné még ereje teljében részt venni a háborúban ezért nem is szívesen gondol az utódlásra a renden belül. Siccaleon gróffal ellentétben nem kérdőjelezi meg a herceg döntéseit, ezért a boszorkány úrnő látogatása sem mérgesíti fel és ennek következményeként az nem is aggasztja őt. Nagy reményeket fűz Derul Ladogonhoz, akinél tehetségesebb és keményebb fiatal lovaggal még nem találkozott pályafutása során.

Csábító (Malian) Riella - a Seducea Osrice boszorkányrend vezetője

Az Abasziszból menekült pyar hitű boszorkányrend vezetője. A városi tanácsnak ugyan nem tagja, de befolyás tekintetében nem marad el a tanácsstagoktól, viszont ez a befolyás nem csak a Vente bal partjára, hanem a herceg birtokára is kiterjed valamelyest. Jó kapcsolatot ápol Morn Wikratorral a Bosszú és Bátorság testvériség ereni rendházfőnökével és Calidar Lan o`Vornnal. Megvetéssel tekint Sinil Dialiadra és komolyan fontolgatta, hogy Iriogo Orelt elcsábítja, de ez a lépés nem nem túlzottan kedvezett volna a hírnevének, így inkább nem kezdeményezett. Örömeire szolgált, hogy Rosanna viszont sikert ért el ez ügyben.

Kegyés (Arthemer) Liana - Dreina főpapja

Északon a Dreina egyház jelentősen kevesebb hatalommal rendelkezik, mint délen és főleg Erenben ahol a bírói tisztséget Kyel papjai látják el. Ennek ellenére sokan hívei az egyháznak és a városban sok támogatója akad Lianának. Míg Kyel papjai az igazságot, addig Dreina papjai és papnői a rendet szolgálják, és utóbbi sokaknak jobban imponál, mint az öreg Kyel papok elvakultsága. Ebből adódik, hogy inkább támogatóik vannak és nem híveik, de az előbbi is komoly befolyást jelent az egyház számára.

Izmos Azadril (Semmor) - az Északi Szél fogadó tulajdonosa

Eredetileg kalandozó volt. Ez magyarázza az izmos alkatát, és azt hogy elég aranyat össze tudott kaparni ahhoz, hogy fogadót vegyen Erenben. Két lánya Zuen és Zuer a fogadóban dolgoznak, mint felszolgálók. Azradil általában nyugodt és előzékeny, de ha inzultálják a lányait, könnyen dühbe gurul, aminek jó pár pofon és az utca kövön való landolás az eredménye általában. A kalandozók minden nap a fogadóban ébrednek így lesz idejük megismerni a fogadóst. Azradil minden nap reggeli előtt ébreszti a kalandozókat, kopogtatással és hangos kiáltással. A városban él öccse Achain is, de vele már jó ideje nincs beszélő viszonyban.

Iszákos Achain (Semmor) - Achain kocsmájának tulajja

Azadrilhez hasonlóan Ilanorból települt át Erenbe, de ő nem kalandozó volt korábban, hanem az alvilági bérence. Egy pár balul elsült üzlet után kénytelen volt más országba áthelyezni a székhelyét. Remek szerencsejátékos, vagy legalábbis remek csaló, és eme erőssége révén sikerült szert tennie kikötői kocsmájára, amely köztudott gyülekező helye az alvilág legaljának, és a tiltott szerencsejátékok rabjainak. Ténykedése és hírneve baltát ékelt közé és bátyja közé, és már évek óta nem társalogtak egymással.

Karakterek Harci Értékei

Felhő, Bivaly és Acélkar - Eligor elit testőrei- 4.-6. szintű udvari ork harcosok
(Az **agyházban** képzett orkok 4. szintűnek felelnek meg, de AME és MMEjük csak 3)

Külső jegyek:

Nagydarab, az embereknél szürkésebb bőrű, szőrös képű figurák. Ruházatuk praktikus, harcra is alkalmas, fegyvereiket nyíltan hordják.

Háttér, Jellem, Vallás:

(Rend)

Főértékek:

Erő 16-18
Éberség/Észlelés 15

Ép:11-16 **Fp:**40-70 **Ψp:**nincs **Mp:**nincs
AME:40(40 SP) **MME:**42(40 SP) **Méregellenállás:**6-10

Harcértékek:	hosszúkard	tüskés buzogány	lándzsa	könnyű nyp.
KÉ	31/36(6)	32 (7)	29(4)	27/32(2)
TÉ/CÉ	58/66(12)	58 (12)	58(12)	24/31(16)
VÉ/Táv	140/148(14+35)	139 (13+35)	103(12)	Táv: 50
Sebzés	k10+1/k10+2	k6+2+3	k10+1	k6+1
Tám/kör	1 / 2	1	1	1/2

A vezető harcértéke található megvastagítva található, a közelharc fegyvereik áldottak. Közepes pajzsot hordanak.

Fontos Képzettség Fok

Hadrend* Af *Abasziszi hármas, falkataktika, pajzsroham
Helyismeret (Eren) 90%
Harc helyhez kötve Mf
Harci láz Mf* *Eligort védelmezve Ép-ik elfogytaig harcolnak

Beszélt nyelvek Közös Af,4 Erv Af,5

Szófordulatok, jellemző mondatok

“Eligor nagyobb harcos még Felhőnél is, de Felhő előbb harcol.”

“Mi mindhárman harc jogán vívtuk ki az emberek tiszteletét. Nem hiszed?”

Kékköpenyesek / Kobrák - 2.-4. szintű harcosok

Külső jegyek:

Kékköpenyesek: Lunírkék, Eligor páncéljának színével egyező köpenyű, könnyű fegyverzetű, laza fickók. Hajuk és többi ruhájuk világos, kedvelik a bőr felszereléseket.

Kobra harcosok: Sötét, praktikus ruhákat viselő fickók, szintén könnyű fegyverzettel. Ruháik egyszerűek ugyan, de elütnek az ereni divattól, így egy kocsmában vagy a piacon könnyű kiszúrni, hogy külhoniak, annál is inkább, mert bőrük és hajuk is sötétebb, mint az erenieké.

Háttér, Jellem, Vallás:

(Változó jellem, többségben Rend komponenssel az első helyen).

Ép:8-14 **Fp:**30-50 **Ψp:**0-16 **Mp:-**
AME:22(20 SP) **MME:**22(20 SP) **Méregellenállás:**2-7 **Bátorság:** 12
SFÉ: 1-2 (bőrvért, láncling)

Harcértékek:	Ököl	Hosszúkard	Tőr (dobva is)
KÉ	35, 42 (10)	31, 38 (6)	34, 41 (9)
TÉ	52, 63 (4)	60, 71 (12)	56, 67 (8)
VÉ	92, 100 (1)	105, 113 (14)	93, 101 (2)
Sebzés	k2	k10*	k6*
Tám/kör	x	1	1,2

*A toroniak mérgezik pengéiket - 4. szintű, azonnali, semmi/görcsöt rövid ideig okozó idegméreggel.

A vezetők harcértékei **vastaggal** vannak szedve, ahol eltér.

Képzettség	Fok	
Hadrend	Af*	*Tiadlani kettős, Abaszisi hármás, Falktaktika
Helyismeret (Eren)	70%	(csak az Kékköpenyesek)
Térképészet	Af	(csak a Kékköpenyesek)
Kötelékből szab.	Af	(csak a Kobrák)

Beszélt nyelvek	Fok
Erv/Toroni	Af,5 illetve Af,2 (a másik nyelvét)
Közös	Af,4-5

Szófordulatok, jellemző mondatok

“Előre, Erenért!” (kékköpenyes)

“Sssh... Ha nem rúgkapálsz, hamarabb vége” (kobra harcos)

A Bosszú és Bátorság Rend lovagjai - 4.-6. szintű Uwel-paplovagok

Külső jegyek:

Általában morcos, marcona figurák, nehézfegyverekkel és fém vértzetben.

Háttér, Jellem, Vallás:

(Rend / Rend, Halál)

Főértékek:

Erő 14-18
Akaraterő 14-16

Ép: 11-18 **Fp:** 60-80 **Ψp:** 20-30 **Mp:** 24-36
AME: 23-36 **MME:** 24-37 akár dinamikus pajzsaik is lehetnek
Méregellenállás: 4-10 **Bátorság:** 16 **SFÉ:** 3-5 (sodronying-félvért)

Harcértékek:	másfélkezes kard + pajzs	kétkezes csatabárd	pallos
KÉ	15,15(4)	11(0)	11,21(0,5)
TÉ	63,73(13)	58(8)	56,81(6,11)
VÉ	140,146(12+35)	99(6)	95,116(2,7)
Sebzés	2k6+2	3k6+2	3k6+2+2+3
Tám/kör	1	½	½

Harci taktika:

Agresszív, gyakran lerohanás (akár lóval is), illetve kiegészítő támadás is (keresztvassal). Nem restellnek pszi-rohamot sem használni (+40-60 TÉ)!

Kedvelt harci varázslatok:

Bénítás (ETK 157), Csapás (ETK 157), Szétzúzás (ETK 167)

Beszélt nyelvek Fok

Erv, Közös Af,5

Felszerelés, vagyon

Nehézfegyverek, fém vértzetek, néhány ezüst, címerekkel ékes köpenyek/ruhák/eszközök. Vezetőjük pallosával már teljesített be különleges bosszút (mágikus, +2/+5/+5/+1)

Szófordulatok, jellemző mondatok

“A bosszú mindig igazságos.”

A Felső lovagrend lovagjai - a herceg elit katonái - 5.-7. szintű lovagok

Külső jegyek:

Fénylő páncélban, csodás méneken lovagló daliás fickók.

Háttér, Jellem, Vallás:

(Rend, Élet) - Mivel a felső lovagrend tagjának lenni nem kis megtiszteltetés, a legtöbb ide tartozó lovag barátságos, bátor, de kissé fennhéjázó és néha nagyzó is. Városszerte kedvelik őket, bárhol szívesen látott vendégek, és ezzel gyakran élnek is. A gyengék védelmezői, a köznép meséinek és legendáinak gyakori szereplői, a legtöbb fiúgyermek közülük vágyik. Nagymesterük Rawathar Eriun különösen jó hírnek örvend, ahogy mágikus (93 mp) fegyvere, a *Bátorság* is.

Főértékek:

Erő/Asztrál	14+	Szépség	13+
-------------	-----	---------	-----

Ép: 11-16	Fp: 65-85	Ψp: 10-25	Mp:-
AME: 30-60(SP)	MME: 30-60(SP)	Méregellenállás: 4-9	Bátorság: 14-18
SFÉ: 3-7 (könnyített, dísz mellvért - egyedi megmunkálású remek acél teljesvért)			

Harcértékek: lovagkard + pajzs

KÉ	17-23(2-6)
TÉ	65-85(10-20)
VÉ	157-179(7-17 + 35)
Sebzés	2k6+2 - 2k6+8
Tám/kör	1 - 2

Képzettség Fegyverhasználat Mf, Pajzshasználat Mf, Hadrend Mf

Harci taktika: Változatos, hadrendjük miatt alkalmazkodnak a helyzethez - pl. beszorítják ellenfeleiket majd egyesével elválasztják őket a csapattól. Magányosan általában védekeznek az erősítés érkezéséig. Ha tehetik, nem gyilkolnak.

Beszélt nyelvek: Közös Af, Erv 5

Felszerelés, vagyon

A felső lovagrend minden tagja elég vagyonos, vértjeiken és fegyvereiken túl is mindig találni náluk aranyat, váltót, ékszert.

Szófordulatok, jellemző mondatok

“Nem kellene ezt tenniük. Ma este nem kell senkinek meghalnia.”

“Kedvesem, a Felső Lovagrend minden tagjának kötelező életével és tetteivel példát mutatni a népnek...”

Embervadászok / Kobrák - 3.-5. szintű fejdászok

Háttér, Jellem, Vallás:

(Rend - Rend, Halál - Halál, Rend) Változó háttérű, profi gyilkosok mindkét oldalon. Az embervadászok a szemtől szembeni küzdelmet kedvelik, a kobrák inkább alattomban mérgeznek.

Ép:12 **Fp:**40-60 **Ψp:**15-25 **Mp:-**
AME:20-30(15-25 SP) **MME:**20-30(15-25 sP) **Méregellenállás:**6 **Bátorság:** 13-14
SFÉ: 2-3 (bőrvért-sodronying)

Harcértékek:	ököl	rövidkard/pugoss	könnyű nyílpuska
KÉ	33-36(10)	32-35(9)	25 (2)
TÉ	48-58(4)	56-66(12)	CÉ: 30 (16)
VÉ	96-106(1)	109-119(14)	Táv: 50 láb
Sebzés	k2+2 - k2+3	k6+2+* - k6+3+*	k6+2+* - k6+3+*
Tám/kör			

* - A kobrák mérge: élénkzöld 4. szintű, idegrendszerre ható, azonnali hatású, rövid ideig ható mérge, hatása 4k6 fp/görcs (Erő/Gyo/Ügy-8, KÉ-30, TÉ-40, VÉ-35, CÉ-15, nem varázsolhat). Sok más fegyver is lehet náluk, pl. garott, tör (dobva is), vasököl, fúvócső - helyzethez igazodnak...

Harci taktika:

Embervadászok: szemtől szemben, akár párbaj - ott trükkök (közelkerülés, lábsöprés)
Kobrák: lesből támadnak, meglepetésből, mérgeznek, majd megvárják, míg hat.
Mindketten: pszi-ből megfékezés elsősorban, amúgy érzékelésítés.

Képzettségek

Hátbaszúrás	Mf	- kobrák
Helyismeret	80%	- embervadászok

Beszélt nyelvek

Fok		
Erv/Toroni	Af,5,2	A másik nyelvét Af,2-n beszélik
Közös	Af,4	

Felszerelés, vagyon

praktikus ruházat, néhány ezüst/réz, klánra utaló tetoválás/ékszer

Szófordulatok, jellemző mondatok

“Innen ma este csak egyikünk távozik élve” (embervadászok)

“Ezért megdöglesz, erv kutya!” (Kobrák)

Forgószelek - Eren gladiátorai - 1.-5. szintű gladiátorok és harcosok

Külső jegyek:

Változó, de egyértelműen harcedzett külsejű, hegeiket nem takargató, büszke tartású nők és férfiak.

Háttér, Jellem, Vallás:

Változó hátterűek és vallásúak, bár sok az Arel- és Darton-hívő köztük. Az viszont mindnyájukról elmondható, hogy büszkék hivatásukra és hovatarozásukra, bajtársiasak és nem félnek a haláltól.

Ép:10-15 **Fp:**25-65 **Ψp:**- / max 12 **Mp:**-
AME:0-15 (max 12 SP) **MME:**0-15 (max 12 SP)
Méregellenállás:3-8 **Bátorság:** 14+
SFÉ: 0-4 (semmitől gladiátorvértig)

Alap Harcértékek:	1. TSZ	2. TSZ	3. TSZ	4. TSZ	5. TSZ
KÉ	19	21	23	25	27
TÉ	39	44	49	54	59
VÉ	88	93	98	103	108
Sebzés	-				
Tám/kör	1	1	1	2	2

Harci taktika:

Harc az ellenfél foglyul ejtéséért, nem okoznak Ép-sérülést (túlütésnél tripla Fp és max 2 Ép 15 Fp-nként). Fegyverzetük változó, a harci bónuszokat megkapják (1-1 ellen +5/+5/+10, tömeg előtt további +5/+5/+5).

Képzettség **Fok**
Kétkezes harc Af/Mf 5. szinttől Mf

Beszélt nyelvek **Fok**
Erv Af,5
Közös Af,4

Szófordulatok, jellemző mondatok

“A küzdelem az életünk!”

“Megkíméllek, még nem jött el az ideje, hogy Darton elé járulj!”

“A forgószelek becsülettel küzdenek, és ha kell, úgy is halnak meg.”

Fehérköpenyesek - Eren városőrei - 1.-3. szintű harcosok

Külső jegyek:

A város címerét vértzetük felett, fehér posztón büszkén viselő városi katonák. Könnyű vértzetűek, gyors beavatkozáshoz és városi küzdelemhez öltöznek. Külsejük általánosságban ápolat.

Háttér, Jellem, Vallás:

A fehérköpenyesek rendje tisztességes zsoldot fizet, és tagjai a város megbecsült polgárai. Ők őrzik a város rendjét, soraikba sokan jelentkeznek, de csak megfelelő múlttal rendelkezőket fogadnak maguk közé. Jellemükben mindig első helyen szerepel a Rend.

Főértékek:

Éberség/Észlelés 12-14

Ép:10-12

Fp:25-45

Ψp:-

Mp:-

AME:32(30 SP)

MME:32(30 SP)

Méregellenállás:3-5

Bátorság: 12-16

SFÉ: 1-4 (posztóvérttől mellvértig)

Harcértékek:

KÉ

TÉ

VÉ

Sebzés

Tám/kör

hosszúkard + pajzs

22-24(6)

49-59(14)

137-147(16+35)

k10

1

lándzsa + pajzs

20-27(4/9)

61-81(12/22)

133-153(12/22+35)

k10

1

alabárd

17(1)

49(14)

101(15)

2k6+2

1/2

Képzettség

Fok

Hadrend

Af*/Mf

- *Terkinior-féle lándzsahasználát, Pajzsroham, Falktaktika

Harci Taktika:

Azonnal beavatkoznak, hatástalanítani próbálják az ellenfelet. Csoportosan támadnak, ellenfelüket távol tartják, ha tudják. Mindig erősítést kérnek, ellenfeleiket annak érkezéséig feltartják, utána túlerővel próbálják legyűzni. Az erősítéssel már érkező mágiahasználó is.

Beszélt nyelvek

Erv Af, Közös 5, Egy-két további nyelv Af,1-3

Szófordulatok, jellemző mondatok: *“Felszólítom rá, hogy hagyjon fel ezzel a viselkedéssel!”*

“Illetéktelenek nem tartózkodhatnak a temető területén sötétedés után. Haladéktalanul távozzanak!”

“Eligor herceg kiáltványa értelmében, aki kocsmákban vagy az ott tartózkodókban súlyos kárt tesz, kalodába zárandó! Ez az utolsó figyelmeztetés!”

Sinil Dialaid - Alidax Boszorkányúrnője - 9. szintű boszorkány

Háttér, Jellem, Vallás:

Lásd 37. oldal

Főértékek:

Gyorsaság	17
Ügyesség	16
Szépség	18
Intelligencia	17

Ép: 10	Fp: 55	Ψp: 14(44)	Mp: 72
AME: 86(44 SP, 15 DP, 25 AMU)		MME: 89(44 SP, 15 DP, 25 AMU)	
	Méregellenállás: 7	Bátorság: 10	
	SFÉ: 2 (93 Mp védőköpeny)		

Harc, harci varázslatok:

Sinilnek van egy mágikus töre, mely mérgezett (8. szintű, a hatást a KM-re bízom), de általában inkább varázsol. Gyűrűi segítségével tudja irányítani az élőholtakat (Hegykristály, okozás, 20E), kedvelt varázslatai küzdelemben: Láthatatlanság (ETK 216. o) - 50 E, Parancs, Csábítás. Ha nagy veszélyben van, hasadékot (ETK 231) / füstöt (ETK 208) idéz, és egy árnyékajtón (ETK 230) távozik.

Képzettség	Fok
Politika/diplomácia	Mf

Beszélt nyelvek	Fok
Közös	Mf
Erv, Toroni, Aszisz	Af,5

Felszerelés, vagyon

Ékszereinek értékei is több ezer arany (legtöbbje mágikus), de a hajón található szobájában lévő ruhák, bútorok, dísz tárgyak értékéből is házat lehet venni erionban.

Szófordulatok, jellemző mondatok

“Jaj, szívecském, igazán nem kellene úgy teperned, még a végén megáll a szíved!”

“Az a kis ribanc... Egyszer még megtépem, ha a kezem közé kerül!”

“Én vagyok Alidax úrnője. Azt csinállok, amit akarok. Értetted?!”

A Halál nagymestere - 8. szintű varázsló és 6. szintű fejedő

Háttér, Jellem, Vallás:

Lásd 37. oldal

Főértékek:

Intelligencia	19
Akaraterő	18
Asztrál	18
Éberség/Észlelés	17

Ép: 14	Fp: 85	Ψp: 56 (58)	Mp: 100
AME: 65(56 SP, 1 DP)	MME: 65(56 SP, 1 DP)	Méregellenállás: 4	Súly: 60kg

Harcértékek:	tőr	kíméletlenek töre (ramiera)
KÉ	48(10)	46(8)
TÉ	83(8)	92(17)
VÉ	121(2)	133(14)
Sebzés	k6+3+*	k6+4 (mágikus)
Tám/kör	2	2
* - mérgeket lásd lent		a fegyver törből alakul ramierává

Harci taktika

Ha lehet, nem kerül szemtől szembeni harcba, inkább szétválasztja ellenfeleit, és lesből öl. Ha szükséges, pszi-rohamot is bevet. Ha teheti felveszi egy a célpontjához közel álló álcáját.

Kedvelt varázslatok:

Láthatatlanság, légiesség, időugrás, benutság
Aura érzékelés, pszi ostrom

Képzettség	Fok
Álcázás/álruha, hátbaszúrás, hangutánzás	Mf
Méregkeverés, sebgyógyítás, élettan	Mf
Vakharc, belharc, lefegyverzés	Mf
Emberismeret, lélektan, etikett	Mf
Nehézvért viselet	Af
Lopózás, rejtőzés	110%
Zárnyítás, Titkosajtó keresés	40%

Beszélt nyelvek	Fok
Közös	Af,5
Erv, Toroni, Elf	Af,5

Felszerelés, vagyon

Sokféle mérget és komponenst hozott magával, hisz Rosannával méreggel próbál végezni. Étel- és italmérgeket, fegyvermérgeket is használhat.

Méreg:	Merénylő	Bénító
Méreg típusa	Izomrendszerre ható	
Méreg fajta	Fegyvermérgek	
Méreg szintje	9. (-5 egészség módosító)	
Hatás időtartama	Rövid ideig ható méreg (k6x10 perc)	
Hatás kezdete	Gyors (k6 kör)	
Erős hatás	Halál	Bénultság
Gyenge hatás	Bénultság	Görcs (Erő/Gyo/Ügy-8, KÉ-30, TÉ-40, VÉ-35, CÉ-15, nem varázsolhat)

Szófordulatok, jellemző mondatok

“A munkát mindig elvégzem.”

“Nem vallok kudarcot.”

“Az élet mit sem számít, halálozokkor dől el, ki is voltál valójában.”

Varázsát név	mana költség	időtartam	varázslás ideje
Láthatatlanság:	16mp (6mp+10mp)	6kör (1kör+5kör)	11 (1+10) szegmens
Légiesség:	30mp	6kör	2 szegmens
Bénultság (10e):	40mp (30mp+10mp)	6kör (1kör+5kör)	11 (1+10) szegmens
Akaratátvitel (10e):	40mp	6kör	1 szegmens
Időugrás:	40mp	6 kör	2 szegmens

Eligor - A Kék Herceg- Eren uralkodója, a 4. vörös hadúr - 10. szintű lovag

Háttér, Jellem, Vallás:

Lásd 35. oldal

Főértékek:

Erő	20
Gyorsaság	16
Ügyesség	17
Szépség	17
Intelligencia	16
Asztrál	14

Ép:17

Fp:125

Ψp:20 (44)

Mp:-

AME:88 (60 SP, 24 DP)

MME:115 (60 SP, 50 Vért)

Méregellenállás:10

Bátorság: 20

SFÉ: 10 (kéklunír teljes vértezet)

Harcértékek:

angyalkönny + nagy pajzskopja (lovasroham)

KÉ

38(20)

TÉ

158(45)

149(16+20(roham))

VÉ

241(38+65)

Sebzés

2k6+10+6

4k10+12 (duplázott)

Tám/kör

2

1/3

Harci taktika:

Ellenfélről függően vagy már az első körben lerohanja (roham, akár pszi-roham), vagy ha veszélyesnek tűnik, egy-két körig védekezik (281 VÉ!), kifigyeli ellenfele taktikáját, és úgy választ harcmodort. Egy-egy elleni küzdelmet egyszer veszített életében - Erik és a lándzsája kifogott rajta.

Képzettség

Fok

Hadvezetés, Hadrend, Politika/Diplomácia

Mf

Lovagkard haszn., Pajzshasználat, Vértviselet

Mf

Etikett, Történelemismeret

Mf

Beszélt nyelvek	Fok
Közös, Erv	Mf
Toroni, Aszisz, ...	Af,4

Felszerelés, vagyon

Kardja az Angyalkönyv - egyedi, eleven fém lovagkard, Eren főhercegeinek hagyományos fegyvere, melyet a törpék yevre érkezésük századik évfordulójakor ajándékoztak Eren akkori uralkodójának. Harcértékei: KÉ: 15, TÉ: 35, VÉ: 28, Sebzés: 2k6+10

Vértje a Firmamentum, kéklunír páncél, mely tökéletesen illeszkedik testére. Harcértékei: SFÉ: 10, MGT: 2, Súly: 20 font. Viselőjének mentális mágiaellenállásához +50-et ad.

Pajzsa egy acélból kovácsolt rúnapajzs (123 Mp).

Szófordulatok, jellemző mondatok

“Úgy meginnék már egy pofa sört... Ott egy kocsmá, menjünk be!”

“Fenébe ezzel a sok papírral! Azért vannak tanácsosaim, hogy ezt elintézzék! Menjünk vadászni!”

“Felhő, pajtás, ti most itt maradtok, amíg én a srácokkal elrendezem ezt az ügyet. Amíg vártok, ebédeljtek meg a kontómra...”

Linkelt Anyagok

Képek



https://ia601504.us.archive.org/4/items/kepek_final/kepek_final.pdf

Térképek



https://ia601508.us.archive.org/26/items/terkepek_final/terkepek_final.pdf

Hangulatkeltők



<https://archive.org/details/xvii.kalandozok.hutelitaborii.hangulatkeltoI>

Táblázatok

Névlista

Név	Nem	Nép	Szerep
Deviar Bran	férfi	erv	
D'Retterro Derenna	férfi	erv	
Gar Liranna	nő	erv	
Wera Viella	nő	erv	
Man Aran-Rien	férfi	toroni	
Cyrrn Lia	nő	toroni	
Uror	férfi	ork	
Harras Falgorr	férfi	törpe	
Lor Dawud	férfi	aszisz	
Verny Estila	nő	aszisz	
Anrain Tiengor	férfi	ilanori	
Vagras Sakreden	férfi	dwoon	
Anar Ilrion	férfi	elf	

Nagymester krónika

Nap	Álca (ki?)	Reggel (hol?)	Délben	Délután	Este
Első					
Második					
Harmadik					
Negyedik					
Ötödik					
Hatodik					
Hetedik					