

# Salnarr

## A toroni sasfészek



### Az Északi Pengefal

Véres ütközetek tucatjaira emlékezhetnének a Pidera hegyláncának széllel, esővel koptatott szikláit, ha az örök némaságra kárhozott kövek szólhatnának az emberek nyelvén. Itt húzódik a határ a magát a kyr örökség letéteményesének tartó Toroni Birodalom és a pyarroni szellemiséget követő Északi Szövetség között. Toron két ellenséges birodalommal határos észak felől, Tiadlannal és a Dwyll Unióval. Mindennaposak a határvillongások, de a vidék leginkább azokat a csatákat sínyli meg, melyek a Zászlóháborúk idején, a Fekete és Vörös Hadurak seregei között zajlanak.

A sűrű, számos helyen szinte áthatolhatatlan erdőségekkel borított hegyekben már Kyria virágkorában is álltak várak, erősségek, de ezek nem a határok védelmét szolgálták, csupán nemesi családok kastélyai voltak. A kyria bukását követő káosz évszázadai alatt mindez megváltozott. Az egykori tartomány minden eszközzel igyekezett megvédeni határait, így a néhány viszonylagos épségben lévő várat megerősítették, és több kisebb erősséget is emeltek. Bár a természet nyújtotta fal már önmagában is erős védelmet jelentett – hisz kényelmetlen átkeléssel kellett szembenéznie mindazon seregeknek, melyek a hegylánc hágóin szándékoztak Toronba jutni -, a várak tovább erősítették ezt.

A tiadlani határ védelme már komolyabb erődök építését kívánta, mert itt a sík terep sokkal jobb támadási feltételekkel kecsegtetett.

A három határ szegletében épült Shalnarr, a később csak Toroni Sasfészek néven ismert erősség. Alapjait még kyrek emelték, de az erőd mostani kiépítése már toroni mesterek munkáját dicséri.

A vár tagja annak az erődítményláncnak, mely több száz év alatt, fokozatosan épült fel az északi határon. A lánc neve Északi Pengefal, mely a várak külseje után kapta ezt az elnevezést. Bár a várak valóban láncban – nagyjából 20 mérföldenként – helyezkednek el, fal nem köti össze őket. A pengefal név onnan ered, hogy a várak falának tetején a bejutást megnehezítendő, acélból kovácsolt, agyarszerű pengék merednek kifelé.

A várakból rablóhadjáratok, fosztogató portyák és kisebb rajtaütések tökéletes összehangoltsággal indíthatóak mind az Unió, mind Tiadlan felé. Fontos lépés volt a pszi-hálózat megteremtése a határ mentén. Ez nem más, mint egy jól megszervezett, állandó szolgálat. Minden várban legalább két, különleges képzésben részesült pszihasználó teljesít szolgálatot a nap minden órájában. Szerepük egyrészt a várak közötti üzenetek gyors közvetítése, másrészt a határ megfigyelése. Képesek érzékelni a vár közelében járó személyek auráit, ha



azok sokan vannak, avagy jelentős hatalmat képviselnek. Ilyenkor tudatuk teljesen nyitott, az asztrális és mentális sík legapróbb rezdülései is felkeltik figyelmüket. Ha különlegesen tapasztalnak, mentális erejüket a megfelelő fókuszcímre irányítva képesek kifürkészni a közeledő hatalmát, esetleg szándékait, gondolatait is. Nem könnyű észrevétlenül átsiklani ezen a védőhálón, de az elme kellő palástolásával megkísérelhető. Az, hogy a várak pszi-mesterei milyen eséllyel veszik észre a határon átlépőket vagy annak közelében járókat, több körülmény határozza meg. Ezek egyike a keresett személy távolsága, a legfontosabb azonban az aura erőssége. Ez több tényezőtől függ, nevezetesen a szellemi képességek nagyságától, a pszi-pajzsok állapotától és a tapasztalati szinttől. Az alábbi felsorolás alapján egy számot kapunk, mely meghatározza az aura erősségét. Az egyes pontokból származó értékeket összeadva kaphatjuk meg az eredményt:

- Intelligencia 10 feletti része szorozva hárommal.
- Akaraterő 10 feletti része szorozva hárommal.
- Asztrál 10 feletti része szorozva hárommal.
- A dinamikus pajzsokban tárolt pszi-pontok mennyisége.
- A statikus pszi pajzsokban tárolt pszi-pontok mennyisége.
- A tapasztalati szint szorozza öttel.

Az így kapott szám egyenlő a felfedezés esélyével a várfal tövében vagy a váron belül. Fontos még, hogy hányan próbálnak egyszerre a vár közelében elhaladni. Minden újabb személy +5 pontot eredményez, így alacsony képességű, kis tudású személyek is felfedezhetők, de csupán akkor, ha sokan vannak egyszerre – például egy kisebb csapat. Megjegyzendő, hogy ha a személyek egymástól több mint 50 méterre eltávolodnak, nem kezelhetők csapatként, így a módosító sem vonatkozik rájuk. A harmadik fontos tényező, a távolság módosító hatása a következőképp érvényesül: minden egyes kilométer -5 módosítót jelent az aurából kiszámolt értékre.

A felfedezés tényleges esélyét tehát úgy kapjuk meg, ha az aura erősségéből kivonjuk a távolságnál szereplő módosítót. A pszi-mester minden órában egyszer próbálkozhat felfedezni az idegent. Így például egy három főből álló, 3. szintű embervadász különítményt kiemelkedő értékekkel és lebontott pszi-pajzsokkal, 3 Km-re a vártól a

következő eséllyel fedeznek fel: Képességekből (legyen mindnek 15)  $5 \times 3 \times 3 = 45$ , plusz a 3. Tsz (még 15), továbbá hárman vannak, tehát  $5 \times 2 = 10$ , a távolság miatt -15, (eléggé komplikáltra sikeredett, elismerem) a végeredmény tehát 55%. A pszi-mester minden egyes résztvevőre külön dobhat felfedezési százalékot, méghozzá minden órában újra.

A fenti példákból is látszik, hogy észrevétlenül maradás egyik legfontosabb eleme a pszi-pajzsok lebontása. Ezek a koncentrált asztrális és mentális energiák ugyanis szinte vonzzák a figyelő tekintetet. Jó szolgálatot tehet a csapat szétválása is, továbbá, ha csak a határon akar átkelni valaki, érdemes a két vár távolságának felénél próbálkozni, hiszen itt lesz a legkisebb a felfedezés esélye. Természetesen a legbiztosabb védelmet a különféle mentális jelenléteket palástoló, észlelhetetlenséget nyújtó varázslatok jelentik.

Toron azonban nem bízott minden a pszi-használókra. A várakat összekötő és a határhoz futó utak mentén is több kisebb őrtornyot találunk, mely 10-15 fős váltott őrség számára épült. Emellett a jól bevált határvadász őrzárak is fontos szerephez jutnak a nem kívánatos jelenlét mielőbbi felfedezésében.

Az erősségek nem csak a pszi-mesterek tevékenysége révén kapcsolódnak egybe. Sokszor együtt gyakorlatoznak, s versenyeket szerveznek katonáiknak. Ezek legtöbbször első vérig, lefegyverzésig, ritkán harcképtelenségig folyó párbajok, melyeket a várak katonái egymás ellen vívnak. E segíti egy csapatát kovácsolni az erődök legénységét, és unaloműzőnek sem utolsó békeidőben. Az egymáshoz közel fekvő várak kapitányai is jól ismerik egymást, így még tökéletesebben működnek együtt.

## Shalnarr, a sziklaerőd

A sasfészek építésekor azt a célt tűzték ki maguk elé a mérnökök, hogy olyan vár szülessen, melyből szemmel tartható mindkét ellenséges birodalom határa, ellenőrizhetőek a Toronba lépők, továbbá központjául szolgálhat egy portyázó csapatnak, de háború esetén kisebb seregnek is. Természetesen megpróbálták minden forrást kiaknázni, éppúgy

felhasználták a természet kínálta lehetőségeket, mint a mechanikát és a mágiát.

A sasfészeket messziről szemlélve több különös felfedezést tehet a várépítésben jártas idegen. A várban csak sarokbástyáknak megfelelő őrtornyok vannak, hiányzik a lakótorony. A falak alsó és felső várra osztják az erődöt, de lejjebb még eg ostromtörő védvonal is található, így a sasfészek lakóit három fal védi a támadóktól. Shalnarr egyik különlegessége, hogy – a kyr építész terveit folytatva – a belsővár falainak alapját nem a hegycsúcsra építették rá, hanem abból faragták ki, s erre kerültek a gránitkockák, melyek a bástyák felső részét alkotják.

A legkülső fal, mely 5 méteres magasságával a másik kettőhöz képest alacsony, 200 méterre fut a második faltól. Ez a vár első védvonala, építéskor igyekeztek úgy eljárni, hogy viszonylag nagy belső távolsággal és a falak közötti üres térrel könnyen biztosítsa a mögötte mozgó csapatok gyorsaságát, ugyanakkor eleste esetén ne nyújtson jól védhető vonalat a támadóknak. A két fal közötti nagy távolság lehetővé teszi kőhajító gépek alkalmazását is, így az ostromló csapat nehéz harci gépei megfelelő ellensúlyú tüzérvél találják szemben magukat.

A második fal magassága már 10 méter körüli, ennek sarkain már dárdavetőkkel és 4-4, shadoni páncéltörő nagyságú nyílpuskával ellátott őrbástyák is állnak. Ezekkel a fegyverekkel viszonylagosan biztos fedezékből lehet végigpásztázni az ostromló csapatokat, a tornyokat pedig úgy helyezték el, hogy a körülötte futó udvar szinte minden pontja jól belőhető legyen, legalább a csuklós állványokon elhelyezett nehéz nyílpuskákkal.

A harmadik, legbelső fal 12 méter magasra nyúlik, alapja a sziklából faragott, a ráépítés csiszolt gránitkockákból készült. Már több száz éve változatlan formában áll, mert ellenfél még nem jutott át a második falon ezalatt az idő alatt. Itt is jelen vannak a pengék, melyekről a várak a pengefal

nevet kapták, és sarokbástyákat is találunk. A tornyokban – hasonlóan a második falhoz – számszeríjak és nehéz dárdavetők kaptak helyet, a bástyák fedezékéből íjászok ritkíthatják a támadók sorait.

A vár belső része alig egy-két épületet rejt, ezek is kisebb fontosságúak, ideiglenes raktárak, istállók. A Sasfészek szíve a föld alatti kazamatarendszer, melyet nem veszélyeztetnek az ostromgépek, és különböző támadó mágiákkal is sokkal nehezebben pusztítható el, mint egy büszke, magas lakótorony. Persze építése is sokkal hosszabb tervezést igénylő munka, hiszen elsődleges fontosságú a védhetőség mellett a kényelmes, kellemes „várbelső” megteremtése is. A tervezők mindent elkövettek a két, egymást nem kizáró, de nehezen egyeztethető szempont kielégítésére. A folyosórendszert jól kiépített szellőzőrendszer és a természetes fényt több terembe bejuttató tükörrendszer jellemzi. Egyik legkülönösebb azonban mégis a föld alatti kert, melyről a kazamaták ismertetésekor részletesebben esik szó.

Természetesen a vár mágikus védelméről is gondoskodtak alkotói. Minden várfal alatt védő és kirekesztő varázskörök találhatók, melyek démonok, élőholtak és mágia ellen védik a várban tartózkodókat. A körök közül mindegyik típus megtalálható mindegyik fal alatt, a varázslatoktól védők erőssége kivétel nélkül 20E. A köröket úgy készítették el, hogy legyen a fallal vagy kővel nem fedett, de titkos rekesz mögé rejtett rész, ahol a körhöz hozzá lehet férni. Így az előreláthatólag eleső várfal elhagyása előtt az egyik boszorkánymester irányításával – hiszen csak ők, no meg a várkapitány ismerik ezeket a helyeket – megtörik a kört, hogy a későbbiekben már alkalmazhassanak mágiát a támadókra. Megjegyzendő, hogy a védőkörök sok varázslói mágia ellen védenek ugyan, de a boszorkánymesteri mágia egyes csoportjai ellen nem nyújtanak védelmet, így az átkok és rontások, továbbá villám és mérgezmágia ellen sem, de még a nekromancia egyes varázslatai is gyengülés nélkül hatolnak át rajtuk.

### A kazamatarendszer

A vár föld alatti folyosói három szinten helyezkednek el, de a vár lakóinak többsége csak két szint létezéséről tud. A harmadik – legalsó – szint a boszorkánymestereké és a pszi-alkalmazóké, ide

csak ők és a várkapitány léphetnek be. Az első szint inkább a dolgozó mesteremberek szintje, a másodikon pedig szállásokat és az egyik kutat találjuk. Az egyes termekről – inkább csak vázlatosan – a következőket érdemes tudnunk:

1. Centrum. Ebbe a terembe jutunk a várból lefelé kanyargó lépcsőn. A teremben állandóan két őr teljesít szolgálatot, a fényt fáklyák biztosítják.

2. Átjáró. Inkább csak termeket összekötő funkcióval bír, akárcsak a hall. Itt legtöbbször rövid eligazításokat tartanak a várkatonaság egyes osztagainak, mivel an hely bőven, akár 150 katona is elfér a teremben.

3. Kert. A kert a vár büszkesége, a kiváló mérnökök munkájának évszázadok óta létező bizonyítéka. Igazán hasznos célt nem szolgál, bár minden bizonnyal segíti az elmélyülést keresőket. A kazamaták tervezésével megbízott mérnök igazi kihívásnak tekintette a kert létesítését, a saját ötlete volt, melyet elfogadtatott a vár akkori urával is. A napfényt tükrök vezetnek be a mennyezeten át, természetes, nappali világosságot kölcsönözve a teremnek. Az öntözést a kútból vezetéken felvezetett vízzel, a szellőzést folyosókkal biztosította a mérnök. A kertben zajlanak a várral kapcsolatos fontos megbeszélések, így ez egyben a tanácsterem is. Másik – már kevesek által ismert – feladata a boszorkánymesterek keverékeihez, főzeteihez használatos növények állandó biztosítása. A szabályosan nyírt cserjék, édes illatú virágok között ártalmatlan külsejű, de annál veszedelmesebb hatalmú növények is nőnek, melyeket a várban élő boszorkánymesterek „gondoznak” és gyűjtenek be. A kertet egyébként állandóan őr vigyázza, és csak a tisztek, pszi-használók és boszorkánymesterek léphetnek be ajtaján.

4. Étkező. Hatalmas asztalok és körülötte székek – ez a látvány fogadja a belépőket. Itt folyik a katonák összes étkezése, ennek keretében a konyhában elkészített ételek kerülnek az asztalra.

5. Konyha. Több nagy tűzhely, rengeteg lábós, fazék és kondér, sürgés-forgás a nap minden órájában. A vár szakácsai mindenki számára az öt megillető mennyiségű és minőségű ételről gondoskodnak. A nagyobb edényekben a várszemélyzet és a katonaság, a kisebb tűzhelyeknél a tisztek és mágiahasználók, valamint a nemes vendégek lényegesen ízletesebb ételei készülnek.

6. Raktár. A konyhával egybe nyíló raktár csak ideiglenes tárolóhelyiség, a nagy raktárból ide csak

közvetlen felhasználás előtt kerülnek át az élelmiszerek és italok. Innen könnyedén elérhetőek a konyha számára, meggyorsítva ezzel a szakácsok munkáját.

7. Számvivő. Ebben a teremben tartják nyilván a vár összes készletét ételből, italból, fegyverekből. A várkapitány alárendeltje, a számvivő dolgozik itt, az ő feladata a vár állandó készleteinek biztosítása, a megfelelő vásárlások lebonyolítása.

8. Műhely. A kazamaták egyik legkülönösebb helyisége. Nem más, mint egy hatalmas föld alatti műhely, specialitását az óriási lift adja. A terem közepe egyenesen a külvilágba emelhető, így a különböző harci gépek, eszközök javítása ostrom alatt is zavartalan lehet. Akár egy kőhajító gépet is lehet eresztetni a föld alá, hogy ott a szükséges javításokat elvégezhesék.

9. Raktár. Itt a vár élelmiszerkészletét őrzik, zsákok és hordók, ládák találhatóak mindenütt.

10. Raktár. Hasonló a 9. helyiséghez, de bor, sör és pálinka tölti meg a teremben álló hordókat.

11. Raktár. Ebben a hatalmas teremben gondos rendben tárolt szerszámok, fegyverek vannak. A bejáratot őr vigyázza, így fegyverekhez csak várkatonák juthat. A fal egyik oldalán szerszámok, másikon különböző vérték és kardok, pajzsok láthatók. A legáltalánosabban használt fegyverekből hatalmas készletek vannak itt, hosszú- és rövidkardok, pajzsok, bőrvérték, dárdák, alabárdok, csatabárdok és íjak akadnak bőven.

12. Fürdő. Bár minden nagyobb szálláson vannak leválasztott fürdőrészek, a többség, ha alkalma nyílik rá, inkább ezt használja. A nap esti óráiban itt állandóan ég a tűz, hatalmas kondérokban forralják a vizet a majdhogynem medence méretű dézsákba. A fürdőt elvileg csak várkatonák és tisztek használhatják, de sokszor a várnép tagjai számára is engedélyezik a belépést.

13. Fegyverraktár. Ebben a kisebb helyiségben a tisztek fegyvereit őrzik. Lángingek, jobb minőségű kardok és számszeríjak, díszesebb fegyverek találhatóak itt. Az ajtó mindig be van zárva, a zár meglehetősen összetett (zárnítás -20%). A

szoba különlegessége, hogy falán hátul titkosajtó nyílik. Ennek is kulcsa van, kinyitására szintén 20% negatív módosító jár. Az ajtó egy lifthez vezet, mely a harmadik szintre, a boszorkánymesterek szállására vezet. Kulcsa ide csak a boszorkánymestereknek, pszi-mestereknek és a várkapitánynak van.

14. Rakodóterem. A mögötte elhelyezkedő mesteremberek szállításait könnyíti meg ez a kiszélesített folyosószakasz, mely ideiglenes raktárként is használható.

15. Kovácműhely. Itt dolgozik a vár fegyverkovácsa, feladata a vár fegyvereinek karbantartása és újak készítése. Az egyéb felmerülő ilyen jellegű teendőket is neki kell ellátnia, mint a lovak patkolása, záruk javítása.

16. Szabó. A várkatonaság egyenruháinak rendben tartása, egyéb, szakmájával kapcsolatos teendők elvégzése a feladata.

17. Borbély. A vár egészségügyi központja. Itt a borotválástól a sebek és betegségek kezeléséig minden egy kézben összpontosul. A borbély emellett járatos a gyógyfüvek használatában is, igaz, csak nagyon elemi szinten.

18. Tisztek szobái. A négy teremben lakik a várkapitány és két helyettese, továbbá az összes további vártsizt. Egyszerűen, de kényelmesen berendezett helyiségek, de csak a kapitánynak van saját szobája.

19. Várkatonaság hálótermei. Oszlopokkal megerősített, hatalmas méretű terem. A sarokban leválasztott fürdővel rendelkeznek, mérsékelt tiszták. Minden katona saját ággyal és ládával rendelkezik, négy ágyra jut egy asztal és két szék.

20. Várszemélyzet szobái. Ebből békeidőben csak az egyik foglalt, a másik kettőt a környéken dúló csatározások idején a menekülőknak nyitják ki. Ostrom alatt az egész környék lakosságát – bár igen szűkösen – be tudja fogadni.

21. Közút. Mélyre fúrt kút, hiszen hegytetőn ritkán akad természetes víz. Innen történik az egész kazamatarendszer

vízellátása, vízvezetéken keresztül. Minden fontosabb terembe vezeték vezet, de innen is lehet vizet venni. A csövek felvezetnek a földfelszínre is, de ezeket le lehet zárni, hogy fentről ne lehessen megmérgezni a kutat.

22. Lift. Ez a terem a III. szint bejárata. Ide hoz le a lift az I. szint 13. szobájából.

23. Raktár. A boszorkánymesterek használják ezt a labort és raktárat. Olyan kísérleteket végeznek itt, melyeket dolgozószobájukban nem tudnak, vagy nem akarnak végrehajtani (mérgező, bűdös). A terem sok polccal és egy kopott asztallal rendelkezik, továbbá a szokásos laborfelszerelésekkel – üvegcék, lombikok, tűzhely.

24. Boszorkánymesterek dolgozószobái. Ezek a szobák egyben hálószobaként is működnek, ez korlátozza a kísérletek végrehajtását. Egyébként szépen berendezett, noha kissé zsúfolt mindhárom. Kötetek sorakoznak a polcokon, de szárított és friss növények és egyéb porok ugyanúgy találhatóak itt. Az egyik szobában egy 4., a másikban egy 7., a harmadikban pedig vezetőjük, egy 11. Tapasztalati szintű boszorkánymester él.

25. Pszi-mesterek szobái. A már leírt pszi-mesterek hálószobái. Berendezésükben nincs semmi különös, lakói minden bizonnyal szeretik a kényelmet, mert mindkettő nagy ágyakkal és párnázott bútorokkal berendezett.

26. Mágia terme. Ez a terem közepén található, nagyhatalmú mágikus tárgyról kapta a nevét. Itt áll a vár egyik legfontosabb védelmi eszköze, a Vihar Szeme. Ezzel a tárggyal szabályozni lehet az időjárást a vár 3 mérföldes körzetében. A legvadabb viharok is megidézhetők vele, minden mana ráfordítás nélkül. Csak boszorkánymester használhatja az arany tripodon álló, csecsemőfej nagyságú ónixgömböt, legfeljebb naponta háromszor. A gömb, ha egy vagy két boszorkánymester használja, sajnálatos módon a várat is a befolyásolt zóna részeként értelmezi, két akarat ugyanis kevés a vár területének a mágia alóli kirekesztéséhez – így a viharok itt is létrejönnek. Azonban, ha egyszerre hárman használják a Vihar Szemét, együttes akaratukkal kivonhatják a vár területét, a tárgy befolyási zónájából, így minden változatlanul marad. Ezzel az eszközzel hatalmas veszteségek okozhatók a támadó ellenségnek, hiszen a készletek elázhatnak, az esőáztatta úton nem lehet szekerekkel közlekedni, a tornádó erejű szél lesöpörheti a felépített tábornak a föld színéről. A gömb

még egy dologra alkalmas, a boszorkánymesteri átkok hatótávolságát (nem területét) tízszeresére növeli. Ez annyit jelent, hogy a varázslatot nem csak helyben, hanem 200 méteres távolságban is létre lehet hozni. Szintén nagyon veszedelmes képesség, bár csak két varázslat hatósugarát növeli meg, a Démoni birtok és az Enyészet posványáét. Ezzel az ellenfél táborában szörnyű veszteségek okozhatók, hiszen a démoni birtok gyorsan és nagy területen fejt ki hatását, megbolygatva az ostromlók nyugalmát.

Ennyi lenne hát a Toroni Sasfészek leírása, a váré, mely oly sok évszázad óta áll ellen az ostromlók támadásának. De hogy kerülhet mindez egy játékba?

Most leírunk néhány kalandötletet, ahogy a vár szerves részét képezheti egy kalandnak.

- A kalandozóknak ki kell szabadítaniuk néhány fontos foglyot, akiket a határ melletti toroni katonák fogtak el. Minden bizonnyal a várba vitték őket, így be kell jutniuk, és ki is kell jönniük onnan – élve.
- Az Északi Szövetség ostromra készül, de a vár védelmét meg kell gyengíteni. Ezért el kell pusztítani a Vihar Szemét, esetleg a várat védő mágikus köröket is.
- Támadás előkészítéséhez be kell jutni a várba, és információkat szerezni a vár védelméről, készülségi állapotáról.

- Meg kell ölni a vár egyik tisztjét, esetleg a boszorkánymesterek egy pszichológusát egyikét. Ennek oka személyes bosszútól a „túl sokat tud”-on keresztül egészen a „mert Doran így akarja” indok lehet.
- El kell rabolni valakit (pl. tiszt, pszichológus) vagy valamit (pl. a Vihar Szeme) a várból.
- Át kell jutni a toroni határon, de felfedezik őket és a várba kerülnek fogolyként, innen kell kiszabadulni.
- Nagyobb csapat akar viszonylag észrevétlenül bejutni Toronba – ki kell iktatni a várban lévő pszichológusokat, akik észlelhetnék őket.

Rövid felsorolásnak legyen elég ennyi, még számos ötlettel beépíthető lehet a vár egy kalandba, de ennek kitalálását már a kalandmesterre bízuk.

1997.02.

Szerző: Kovács Adrián

Forrás: Rúna magazin III.évf./1.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely