

A nap-papok titka



3.- 4. szintű kalandozóknak két felvonásban 3-5 játékosnak ajánlott

Helyszín: Davalon, a Dwyll Unió fővárosa

Idő: 3692 kora tavasz

Előszó

Az alábbi történetben a karakterek mint az Északi Szövetség titkosszolgálatának még meglehetősen tapasztalatlan tagjai kerülnek kényes szituációba a dwoon fővárosban. A parti előtörténetét is vázoltuk egy-két mondatban, és a modulban néhány körülmény is ehhez igazodik, de ez nem azt jelenti, hogy kizárólag ez az egyetlen módja, hogy a szereplők a történet részeseivé váljanak. Előfordulhat, hogy a titkosszolgálat az inkvizíció embereit „kéri fel” együttműködésre, vagy ha minden kötél szakad, kalandozókat bérel fel az ügy megoldására. Így – egy kis agytornával – könnyedén egy hosszabb lélegzetvételű életútjáték részévé tehetjük ezt a modult. (Érdemes azonban arra ügyelni, hogy a karakterek között lehetőleg ne legyen dwoon, vagy ha ez elkerülhetetlen, akkor ne Davalomból származzon.)

Előzmények

Hogy tisztában legyünk a történet körülményeivel vissza kell tekintenünk a dwoon nép letelepedésének időszakába. Ez a harcias népség a Hetedkor népvándorlásainak viharában

hagyta ott őshazáját – ahogy az északi mondás tartja istenükön kívül mindent feledve – és jelent meg a Toront az erv népektől elválasztó Pidera hegység lankáin Psz.-i VI. században, hogy mai hazájuk területét – a Vinali-medencét – birtokba vegye. A letelepülni vágyó dwoonok egyre délebbre tolták szálláshelyeiket, mígnem Toron északi határán komoly ellenállásba ütköztek. A sötét birodalom azonnal megtorló hadjáratot indított a „pimasz” jövevények ellen, s nemsokára már messze bent a mai Dwyll Unió területén folytak a harcok. Toron sikerre halmozva nyomult egyre északabbra. Ám minden sorozatnak vége szakad egyszer. Így történt ez most is. Tiarniel – az akkori dwoon főváros – elpusztítása volt az utolsó esemény a toroniak győztes hadjáratában. Lassacsckán észak sötét hatalma visszavonult eredeti határai mögé és az újonnan érkezett nép megkezdte határvédelmének kiépítését.

A dwoon királyi család kipusztítása miatt az utódlás komoly problémákat vetett fel. A hatalom végül a Ranil lovagrend nagymesterére szállt. Ő vetette fel a naptornyok és ezáltal egy komoly védelmi rendszer felépítésének szükségességét.

A védelmi rendszer egyik részét a 101 Naptorony képezi. Ezek alkotják – a főtorny (Davalon) kivételével – a déli határsávot. Mindegyik katonai erődítmény, melynek központja maga



az égbenyúló naptorony. A tornyok tükrök segítségével kommunikálnak egymással és a főtoronnyal. (A Naptornyok 10-50 mérföld távolságra vannak egymástól. Davalonban a tükröket a Kristály helyettesíti.) A védelem másik része egy titkos alagútrendszer, mely a Naptornyokat köti össze a föld alatt, és melynek megépítése lényegesen nagyobb feladatnak bizonyult. Ranil beavatottjai – a Napkegyeltek – tervezték az alagútrendszert, s ők hozták létre azt a varázstárgyat – a Szemet -, mely az egész földalatti rész tervrajzát tartalmazza.

Kezdetben igen nagy lendülettel láttak az építkezésnek, de a lelkesedés a háborús fenyegetés elmúltával igencsak alábbhagyott és belső viszályok gátolták az építkezés folytatását. Fordulatot jelentett, hogy hosszas előkészületek után végül Psz. 1678-ban a Dwyll Unió belépett az Északi Szövetségbe. (Ekkor kezdték el építeni – gondos tervek alapján – új fővárosukat, Davalont is.) A szövetség nyomására kénytelenek voltak befejezni az évszázadokkal azelőtt elkezdett munkát: a Naptornyok rendszerének kiépítését, melyről az egész Északi Szövetségnek is csak halvány elképzelése volt a védelmi rendszer titkos volta miatt. A határvédelem látható része hamarosan elkészült, de a titkos (földalatti) részek munkálatai lényegesen lassabban haladtak, dacára a törpéktől ellesett építőtudományuknak.

3692-ben – igen feszült politikai légkörben – készült el teljesen a határvédelmi rendszer. A Szem az építkezés ideje alatt, mint tervrajz a határvidéken volt, a lehető legbiztosabb őrizetben. Végrehajtották a felavatási szertartást, mely nemcsak egy ünnepség volt a hosszú és eredményes munka végén érzett örömeinkben, hanem komoly mágikus szertartás is, melyek során a szemet és az alagútrendszert szimpatikus kapcsolattal fűzték össze. Így a varázstárgy által mutatott képen pontosan nyomon követhető, hogy mi történik a déli határon. A Szemet a szertartás elvégzése után most szállítják Davalonba, hogy a központi Naptorony alatti végleges helyére kerülhessen.

A Napkegyeltek – akik még Ranil egyházán belül is kiváltságos szerepet élveznek – tervezték és készítették a Szemet. Azóta sem adták ki a kezükből egy pillanatra sem, ezért a szállításról, a biztonságról is ők óhajtának gondoskodni. Felállítottak ugyan Davalonban egy őr-egységet, mely az Erekyehordozók (három Napkegyelt) mellett fog szolgálatot teljesíteni a Szem védelmében. Az

egység vezetésével Druhil ag Anasse lovagot bízták meg.

A Napkegyeltek nem voltak hajlandók elárulni a szállítás pontos útvonalát és idejét még a dwoon titkosszolgálatnak sem, mivel úgy gondolták, legnagyobb biztonságot az jelenti, ha senki nem tud az ügyről semmit. Tévedtek. Toron ugyanis tudott a hihetetlen méretű és roppant titkos munkáról és most meg is akarja szerezni a varázstárgyat – a Szemet -, hogy ezáltal kezébe kaparintsa a dwoonok déli védelmi rendszerének szinte teljes dokumentációját. Mikor a titkosszolgálat értesül a Szem elleni akcióról figyelmeztette a Napkegyelteket, de azok látszólag nem reagáltak erre, így a titkosszolgálat tovább nyomozott. Valójában a Napkegyeltek megváltoztatták a beérkezés időpontját, s erről egy rövid fényüzenetben értesítették is a davaloni Naptorony őrét. Ezt a rejtjeles üzenetet sikerült elcsípnie a titkosszolgálat két ügynökének – Bergassi (pap), Ugnehtiss (fejvadász) -, akiktől részben a Napkegyeltek utáni kémkedés miatt elvették az ügyet. Ugnehtiss unszolására azonban tovább folytatják a nyomozást.

Toron tehát tudomást szerzett a titkos védelmi rendszerről és a hozzá tarozó varázstárgyról, a Szemről is. Shulurban úgy ítélték, hogy a birodalomnak szüksége van a Szemre, ezért akciót szerveztek annak elrablására. Most, hogy a Szemet a határvidékről – ahol megközelíthetetlennek bizonyult – a fővárosba szállítják az út során lesz lehetőségük megszerezni. Megtudták, hogy az Erekyehordozók csak Davalonban lesznek elérhetőek, mert a városig térkapun át, vagy valamilyen mágikus módszerrel jutnak el. A fővárosba és a fővárosban – annak mágikus védelme miatt – nem lehet kaput nyitni. Nemrégiben megváltoztatták a Szem érkezésének időpontját, de még időben sikerült róla tudomást szerezniük, mivel Ugnehtiss valójában az Északi Titkosszolgálatba beépült toroni kém. Társa nem is sejti, hogy a fejvadász a megszerzett információkat Merubhoz juttatta el. Így a toroniak is értesültek a rejtjeles üzenetről, s most annak megfejtésével bajlódnak.

Már a helyszínt is tudják, ahol megkísérlik az akció végrehajtását. Ez a hely a hegy lábánál körbefutó oszlopsor, melynek jótékony árnyékában bíznak. Arra az esetre, ha az akció ne járna sikerrel van egy pót tervük (második akció), de az már jóval kockázatosabb, hiszen nappal kell behatolni hozzá a Ranil templom alatti szentélybe.

Információikat részben az imént említett Ugnehtisstől kapták. Másik fő információs forrás Druhil ag Anasse. Druhil ag Anasse lovag, a Szem őrsegének parancsnoka. Davalon vezetői maradéktalanul megbíznak a lovagban, annak ellenére, hogy ükapja Ghen toroni menekült volt, de a Ranil-hitre való áttérésekor mágikus módszerekkel biztosították teljes lojalitását. Nem tudják azonban, hogy Toronnak sikerült megtörnie Ghen mágikus kondicionálását és ismét saját szolgálatára kényszerítenie őt és kiválasztott utódát. Így Shulur olyan beépített hírszerzőre tett szert, akire még a gyanú árnyéka sem vetődhet. (A lovag egyébként kis testi hibával rendelkezik, két kezén mindössze kilenc ujj van. Ez a hiányosság nem feltűnő, hiszen állandóan kesztyűt visel, mely elfedi azt, de rossz szokásaként gyakran lehúzza bal kezéről, hogy a hiányzó gyűrűsujj helyét masszírozsassa.)

Rájuk és az ő információikra épít Merub, az iker, aki az akció megszervezésére és levezetésére érkezett Toronból, már napokkal az akció előtt. Merub „meggyőzött” egy Erigowból menekült köztörvényes bűnözőt (Bagoly) arról, hogy segítenie kell neki. Bagoly feladata, hogy néhány mindenre kapható embert béreljen fel, akik majd segítenek a zavarkeltésben. Merub arra számít, hogy az akció sikerétől függetlenül is épségben hagyja el a dwoon fővárost, ha más módon nem, hát a davaloni Naptorony tetején lévő Kristály segítségével, melyen keresztül a határvidékre „teleportálhat”, ahonnan már könnyedén toroni területre juthat.

A parti feladata a toroniak akciójának megghiúsítása lesz.

Az említett és a történetben szereplő egyéb karakterek bővebb leírása és statisztikái a modul végén található.

Útban haza

A csapat az Északi Szövetség titkosszolgálatának egy különítménye. Bármilyen faj, kaszt választható, csak a karakter legyen összhangban a szövetség nézeteivel.

A csapat tagjai nem régóta ügynökök az Északi Szövetség titkosszolgálatánál. Mióta véget ért a kiképzésük, folyamatosan „akcióba” küldik őket. Kisebb konfliktusokat oldottak meg, bűnügyeket göngyölítettek fel, diplomáciai háttérmunkát végeztek és még ki tudja hányféle ügyük is volt mostanában. Valószínűleg a képességeikre kíváncsiak a feletteseik, arra, hogy kit milyen téren lehetne legjobban használni.

Most is egy afféle diplomáciai kiegészítő feladatot (hírszerzés, megfigyelés, stb.) kellett ellátniuk Tiadlanban, egy fontos tárgyalás háttérben működve; hiszen a szövetségen belül sem árt tájékozottnak lenni. A tárgyalások minden gond nélkül véget értek, és a csapat az akció befejező fázisához érkezett: a maguk által választott álcában visszatérni Haonwellbe, Davalonon keresztül.

Készleteik kifogyóban vannak, a hosszú úton – kietlen fennsíkokon, köves pusztákon – felélték csaknem mindenüket. Fogyó eszközeik – bármilyen van náluk, melyet az út során használhattak – is a végét járja. Mindez nem jelent problémát, hiszen már látják Davalont. Illetve a várost magát nem is csak a fényeket és a hegyet, mivel néhány óra múlva éjfélnél. Tudják, hogy itt feltölthetik készleteiket egyetlen nap alatt is bőségesen, hogy másnap kora reggel tovább indulhassanak távoli céljuk felé, hiszen messzi még Haonwell.

Természetesen az akció előtt alaposan megismertették velük a körülményeket, így Davalonról is tudnak egy keveset.

Amit a csapat Davalonról tud

A Dwyll Unió fővárosa. Egy magasan fekvő fennsíkon épült Davalon hegyére. A város tervezőasztalon született. Nyolc sugárútja nyílegyenesen fut le csaknem a hegy csúcsától egészen a lábáig. Alul a parasztok, földművesek laknak, feljebb a kézművesek és kereskedők, a fölött

a nemesek és különböző lovagrendek lakhelyei találhatóak, a csúcs közelében a fellegvár és Ranil temploma kapott helyet. Legfölül a központi Naptorony tör az égnek tetején a Kristály, mely éjszaka szinte nappali fényvel árasztja el Davalon utcáit. (Ennek a fényét látják.)

Amennyiben a karakterek valamelyikének előtörténete szerint ennél jobban ismeri Davalont, úgy a KM természetesen több információt adjon a városról.

Érdeemes megfontolni azt, hogy az ügynökök általában kerülnek a feltűnést. Ezért személyi-, használati- és egyéb tárgyaik tucat árak. Lehet jó minőségű, szép megmunkálású (bár ez már nagyobb feltűnést kelthet) darab, de mindenképpen közönséges tárgynak kell lennie. Ennél fogva például varázstárgy sem igen akad náluk.

Davalon

Egy elég magasan fekvő fennsíkon áll Davalon hegye. Ezen a hegyen és tövében épült a dwoon főváros, előzetes tervek alapján. Utcái körkörös futnak, mintha számtalan karikagyűrű verné bilincsbe a hegyet. A csúcson a központi Naptorony áll, melynek tetejéről – a Kristályból – minden este, az első csillag megjelenésekor fényár zúdul alá a városra, szinte nappali fényvel árasztva el az utcákat hömpölyög le a nyílegyenesen futó nyolc sugárúton. A várost cölöpsánc veszi körül a síkon. Kívül termőföldek, legelők, belül a parasztok földművesek, állattartók házai, kiskertjei, istállóik vannak, no és a temetők. Beljebb a városfal található. A falon belül, a hegy lábánál oszlopsor fut körbe kisebb-nagyobb oszlopokkal, beugrókkal. Mögötte vannak az örökké sötét és árnyékos börtöncellák rácsos ablakai. (A cellák többsége lentebb található, ide fel a felszínre csak néhány ablaka nyílik.) A kereskedők és kézművesek házai, műhelyei, üzletei kapnak helyet a hegy lábán, és itt él a polgárság túlnyomó része is. Fölöttük a lovagok és nemesek lakhelyei találhatóak és néhány közigazgatási épület. Legfölül a Fellegvár van, benne Ranil nagytemplomával és a csúcson a már említett központi Naptoronnyal és a kristállyal, amely nem csak a sötétséget űzi el, de azon keresztül tartják a kapcsolatot a többi naptoronnyal is. (Kevesen tudják, hogy a kristályon keresztül el lehet „teleportálni” a határvidékre, és még kevesebben

kísérelték meg így elhagyni Davalont, mivel az eredmény finoman szólva is kétes kimenetelű.)

Az épületek K-Ny tájolásúak, ha lehet ablakaik keletre néznek. Sajátos, hogy az északi oldalon nincsenek lakóházak, csak raktárak, középületek és a temetők. A köznép a síkon temetkezik, a helybe vajt sziklasírokat csak a nemesség, lovagság és a papság magasabb rangú tagjai számára tartják fenn.

Nagyon jó a város csatornázása. Az utcákon futó csatornák, vízelvezetők gyakran eltűnnek a hegy belsejében, ahol különböző medencékben tárolják és tisztítják a vizet. A parasztok a medencék vizével locsolnak száraz időszakokban.

A közbiztonság jónak mondható a városban. Egyébként is eléggé feszes a fegyelem, és gyakoriak az őrjáratok éjjel és nappal egyaránt, mostanság ráadásul még a magaspolitikai helyzet is igen feszült, s ez megérződik a város hangulatán is. Ennek ellenére még semmilyen megszorító intézkedést nem vezettek be, még a kapukat is a szokott időben – éjfélnél kb. egy órával – zárják és – napkelte előtt kb. egy órával – nyitják.

Meleg fogadtatás

A toroniak megfejtették – Druhil ag Anasse, a kilencujjú segítségével – a Napkegyeltek rejtjeles üzenetét, s arra a következtetésre jutottak, hogy a tavaszi napéjegyenlőséget megelőző éjszaka, éjfélnél két órával a Keleti kapun jönnek, és a Keleti sugárúton viszik a Szemet a Fellegvárba. Az úton egyetlen sötét, árnyékos hely van: a hegy lábánál körbefutó oszlopsor. Ide szervezte meg Merub, a toroni iker az akciót. Terve az, hogy amíg emberei – Bagoly vezetésével – magukra vonják az Ereklvehordozók figyelmét és csapásait, addig ő és Ugnehtiss közel kerülhetnek a Szemhez, megszerezhetik azt, majd eltűnhetnek vele.

Mindez persze a parti nagy szerencsétlenségére történik, hiszen – teljesen véletlenül – éppen a fent említett időpontban érkeznek meg a karakterek a keleti kapun keresztül és más választásuk nemigen lévén a Keleti sugárúton igyekeznek feljebb, hogy valami szállást találjanak éjszakára.

Így hát a parti nyakába szakad hirtelen az áldás. Merubon kívül az általa itt felbérelt Bagoly és emberei, valamint Ugnehtiss („kettős ügynök”) alkotják a támadók csapatát (leírásukat lásd a modul végén). Természetesen Ugnehtiss megpróbál háttérben maradni és nem mutatkozni, csak ha végképp elkerülhetetlen, és Merub is hasonló taktikát választ bár ő nem félti annyira inkognitóját. Tehát Bagoly és emberei fognak közvetlenül a karakterekre támadni.

Már az első összecsapásnál kiderül Merub számára, hogy bakot lőtt, valamit rosszul kalkulált, mert nem azokat támadta meg, akikre várt. Sietve előjön rejtekéből – egy oszlop árnyékából – és gyorsan megpróbál segítőivel együtt eltűnni árnyékmágiája segítségével. Ha veszteségeket szenvedett el csapata, akkor a halottakat is megpróbálja magával vinni, amennyiben van módja rá.

A partit bizonyos meglepi a támadás, hiszen tudják, hogy Davalon igen jó közbiztonságnak örvend, s így nem igen számolnak egy ilyen helyen támadással.

Ha a csapat tagjai felocsúdtak meglepetésükből, eltervezhetik, hogy mihez kezdenek most. Nyomozhatnak, átvizsgálhatják a helyszínt, nem nagyon találnak semmit ruhafoszlányokon kívül. Nemsokára azonban járór fog erre haladni. Az éjszaka folyamán a legtöbb, amit elérhetnek, hogy felveszik a jegyzőkönyvet és elzavarják őket, mivel lassan a fogadók is bezárnak és az utcán is csak különleges engedéllyel lehet éjféli után tartózkodni. Úgyhogy, ha nem akarják zárkában tölteni az éjszaka további részét, keressenek szállást.

Ha a városőröket kérdezik, azok is tudnak útbaigazítást adni arról, hogy hol érdemes megszállniuk. Gyakorlatilag mindegy, hogy a város mely fogadóiban szállnak meg. Tulajdonképpen majdnem minden fogadó, sőt más épület is egy kaptafára készül a davaloniaknál, legalábbis ami a belső elrendezést illeti. Egy nagy helység, egy nappali az épület központja, aminek a belmagassága szinte mindig

megegyezik az épület teljes magasságával. Ez fogadók esetén az étkező és az ivó, és innen vezetnek lépcsők fel a szobákhoz. A szobák előtt galériaszerű – vagy, ha a fogadó profilja olyan jellegű, zárt – folyosó fut közbe minden szinten, melyről – ha nem zárt – a központi helységekre lehet látni. A város bármely szintjén is szálljanak meg a fogadó minden bizonnyal így fog festeni, csak a kivételezésre és a kényelemre fordított összegben lesz különbség.

Az üzenet

Az éjszaka eseménytelenül telik, hacsak nem „csinálnak” maguknak eseményt a karakterek.

Mikor felébrednek, egy levelet találnak a szobájuk asztalán. A levélen a titkosszolgálat pecsétje, a szöveg a szokásos módon van rejtjelezve. Úgy általában minden rendjén van az üzenettel..

Az üzenet szövege lefordítva: „Napközépkor a Déli sugárúton a kapu felé.”

Ebből tudják, hogy a Déli sugárúton kell napközépkor (délben) a kapu irányába haladniuk, és a közvetítő majd megszólítja őket.

Délelőtt bármit tehetnek a karakterek. Járkálhatnak a városban, felfrissíthetik készleteiket. Ha tudják mit jelent a pecsét a papíron – már pedig ha a titkosszolgálat megkereste őket, akkor tudniuk kell bármilyen szerzetek is -, akkor délben a kapu felé fognak sétálni a megadott úton.

Fentről kell indulniuk a fellegrvár falától, itt kezdődik ugyanis a Déli sugárút. Már majdnem leérnek a kapuig, és amikor az oszlopsort maguk mögött hagyják hátulról megszólítja őket egy hang. A hang gazdája árnyékban van és egyébként is álcázza magát. Felvillantja az egyezményes jelet, amiből tudhatják, hogy valóban a titkosszolgálat újabb instrukcióját fogják megkapni.

A megbízó a következőket közli:

- Meg kell szakítaniuk jelenlegi küldetésüket, mert vészhelyzet állt elő.
- Itt Davalonban kell egy ügyet megoldani.
- A térségben nincs más ügynök, akire rá lehetne bízni a dolgot. (Fontos, hogy ez valahogy így elhangozzék, mert ez utalás arra, hogy van más ügynök is csak arra (azokra) nem lehet rábízni valamiért az ügyet. De nem érdemes a dolgot szájbarágni sem.)

- Menjenek vissza a szállásukra ott már várni fogja őket helyi segítőkük, aki majd informálja őket.

Többet nem mond- nem is tud -, hanem eltűnik.

Ezt is teljesen rendjén valónak találják, mert ez így szokás, hogy az információk ne csoportosulhassanak, így az egyes ügynökök lebukás esetén – mivel csak részinformációk birtokában vannak – nem adhatnak ki túl sok adatot.

Mikor visszaérnek a szállásra, ott már várja őket az informátoruk Marredissi, egy dwoon pap. Gyorsan el is mondja, amit a partinak tudnia kell.

- Egy nagy fontosságú varázstárgy tart a város felé, melyet Toron meg akar szerezni.
- Az akcióra csak a városon belül lesz mód.
- Nem tudják az érkezés idejét, melyét és az azt követő útvonalat, erről csak egy rövid üzenet áll rendelkezésükre, melyet az Erekyehordozók küldtek. Így szól:

„Arról jövünk, ahová indultunk! A Szent Fény első napja előtt két órával, s bár Urunk pillája egyet rebben, odaérünk!”

- Meg kell fejteni az üzenetet, mely bizonyosan vallási, mitológiai vagy asztrológiai jellegű, hogy megvédhessék a varázstárgyat.
- És nagyon kell sietni, mert szorít az idő.

Ez az az üzenet, melyet a Napkegyeltek küldtek a davaloni Naptorony őrének, és melyet a toroniak hibásan bár, de megfejtettek.

Merredissi nem különösebben készséges, mivel úgy véli, hogy dwoon belügről van szó, így önálló gondolatokkal nem segíti a karaktereket, legalábbis eleinte. Mivel azonban parancsa van az együttműködésre, bárhová elkalauzolja a csapatot. Ő tudja nagyjából, hogy milyen körülmények között érkezett az üzenet, és hogy ezt is csak lopva sikerült a titkosszolgálatnak megszereznie. Tudja, hogy a Napkegyeltek nagy múltú szent emberek, akik az egyházon belül is egy titkos társaságot alkotnak, és azt is, hogy az ő titkolózásuk okozta ezt a kellemetlen helyzetet. Ezekről azonban nem beszél csak hosszas hallgatás után, akkor is csak szűkszavúan válaszolhat.

Kutatási lehetőségek

Az üzenet megfejtésére több módozat is kínálkozik. A legkézenfekvőbb, hogy egy könyvtárban vagy egy templomban próbáljanak meg utánanézni az utalásoknak. Hagyjuk hogy jusson valamelyik – esetleg mindkettő – a parti eszébe, és dwoon segítőkük elvezeti oda őket.

Könyvtár

Itt szinte teljesen magukra vannak hagyatva. A könyvtáros mindössze annyit tud segíteni, hogy megmutatja mely polcon található a vallással, mitológiával – és így a Napkegyeltekkel is – foglalkozó munkák.

Ha vannak a partiban olyanok, akik bírják a dwoon nyelvet és olvasni is tudnak, akkor gyorsabban halad a munka. Ha olyan is akad, aki legenda- vagy netán vallásismerettel is rendelkezik, akkor még esélyük is lehet.

Azok a karakterek segíthetnek a keresésben, akik rendelkeznek a következő képzettségekkel. Ha a csapat minden tagja tud olvasni és dwoonul is tud legalább Af 4-esen, akkor 40%-al nő az esély a sikerre.

Írás/olvasás	Af min. 4	
és dwoon nyelvis- meret	Af min. 4	40%/fő
Legendaismeret	Af: 10%/fő	Mf: 30%/fő
Vallásismeret	Af: 10%/fő	Mf: 30%/fő

Ez maximum 100% lehet.

Példa! Az öttagú csapat tagjai közül egyetlen karakter rendelkezik a Legendaismeret mesterfokával, és senki más nem bír olyan képzettséggel, amely a keresésben segítene, akkor az esély $30\%/5=6\%$. Ebben az esetben tehát a partinak hat százalék esélye van arra, hogy a keresett információt időben meglegljék.

A fenti táblázat alkalmazása természetesen nem kötelező, de lehetőséget kínál arra, hogy a karakterek kamatoztathassák az egyébként használhatatlannak tűnő képzettségeket.

A táblázat alapján meghatározott érték lesz a százalékos esélyük, hogy ráleljenek-e időben a keresett információra. (Marredissit

nem számoljuk bele. Ezt a dobást a KM végezze.) Ha a dobás sikertelen, nem találják meg időben (de azért mégis megtudják), amit keresnek. Ha siker, akkor időben megtalálják. A célszám és a dobás közötti különbség utal a kereséssel töltött időre. Minél nagyobb a különbség, annál kevesebb ideig tartott a könyvtárazás.

Templom

A templomban hasonló a helyzet, itt is kutatniuk kell. De itt már akad szakavatott segítők, ezét itt a fentebb említett képzettségek másfélszer annyi százalékot érnek. (Pl. Legendaismeret Af: 15%)

Ha nem sikerül nekik időben megtalálni a megoldást, akkor a könyvtárba bejön egy öregember – mindennap ilyenkor jön -, aki felfigyel a beszélgetésükre és segít, azaz megfejti a talányt. A templomban az egyik segítők, egy pap fogja megtalálni.

Az üzenet értelmezése:

„Arról jövünk, ahová indultunk...” A dwoonok nyugatról érkeztek ide, ahol most élnek és a Napkegyeltek ezt jól tudják. Tehát keletre indulnak, vagyis a varázstárgy keletről érkezik.

„...A Szent Fény első napja előtt két órával...” A Szent Fény első napja a Napkegyeltek szerint a tavaszi napéjgyenlőség napját követő nap, mivel a napéjgyenlőség szent napnak számít, és nem számolják bele az azt követő időszakba, a tavaszba. Tehát a napéjgyenlőséget követő nap éjszakáján két órával éjféltől.

„...s bár az úton Urunk pillája egyet rebben, odaérünk!” Urunk Ranil, a nap. Mikor pillája rebben – lehunyja egy pillanatra a szemét – sötét van. Az út során tehát egyszer sötét lesz; csak egyszer.

Vagyis egy olyan útvonal a keleti kaputól a fellegvárig, melyen egyetlen sötét hely van. (Ez a sötét birodalomnak kapóra jön.)

(Mindez ma éjféltől két órával. A toroniak helyesen értelmezték a jelképeket, csak ott számították el magukat, hogy ők nem számoltak a szent nappal, így náluk a napéjgyenlőség napja a „Szent Fény első napja”. Ezért támadták meg tévedésből a „véletlenül” épp akkor érkező partit. De már tudják, hogy csak egy napot tévedtek.)

A megfejtés utána a csapat tagjai hamar rájöhetnek, hogy az útvonalat térképen nem tudják beazonosítani. Meg kell nézniük egy makettet. Ilyen csak egy van a városban, a lovagok és nemesek szintjén Hemora Gagriss házában. Csakhogy közben a politikában is események történtek, és szürkület tájékán bevezetik Davalonban a szükségállapotot.

Ha a rejtvényt hamar megfejtik, akkor még a szükségállapot életbelépése előtt elmehetnek az építéshez (Hemora Gagriss), hogy megnézzék a makettet, amit valószínűleg meg is mutat. A szükségállapot bevezetése után, viszont már nem nyit ajtót senkinek, így csak a betörés marad. (A szükségállapot bevezetésekor Davalon előjárói fogatosítottak néhány intézkedést, erről a történet végén a mellékletben, az NJK-k felsorolása előtt olvashatsz bővebben.)

Az építész háza

Hemora Gagriss, az építész háza, ahol a makettet megnézhetik egész magasan található. Egy olyan negyedben, ahol az igen jómódú polgárok és nemesség vegyesen tart fenn rezidenciákat. A Nyugati sugárúttól két percre egy sarki ház. (Egy nagyobb és egy sikátoros utca sarkán.) Bejárata egy nagyobb utcára nyílik, de a ház oldalát meg lehet közelíteni egy sikátoron keresztül is.

Ha még a szükségállapot kihirdetése előtt ideérnek, némi kérések után az ajtónálló bevezeti őket, a házigazda pedig megmutatja a makettet. (A makett tökéletesen olyan, mint Davalon, csak kicsiben; szobányi méretű.)

Ha csak este tudnak ide eljönni, akkor a sikátoron keresztül kell behatolniuk, lehetőleg észrevétlenül, ha nem akarják börtönben tölteni az akció idejét. Több emeletes bérházra hasonlító épület, a harmadik emeleti ablakban jól látható, hogy ott világít a Kristály kistestvére (ez egy egyszerű prizma), mint valami lidércfény. Nem tudnak közvetlenül oda bemászni. Az odavezető folyosó egyik ablaka nyitva van, ott érdemes próbálkozniuk.

Itt nincs igazán semmi veszély, csak csendben kell lenniük, nehogy fellármázzák a háziakat, vagy a városi őrséget.

Mikor kiderül, hogy melyik az az útvonal, rájönnek, hogy ők is ott jöttek, és hogy őket tegnap azon a helyen támadták meg, abban az időben. Merredisstől megtudhatják, hogy vannak olyan irányzatok Ranil vallásán belül, akik azt a bizonyos szent napot is beleszámolják a tavaszi időszakba. Ez nem jó nekik semmire, de megmagyarázza, hogy miért támadta meg őket előző éjszaka.

Váratlan támadás

Bármely időpontban mennek is Hemora Gagris házához, mikor onnan távozni akarnak megtámadja őket az ügyről leállított dwoon ügynök, Bergassi és persze társa, Ugnehtiss. Ők itt állnak lesben, mivel a kettős ügynök említette Bergessinek, hogy a toroniaknak is el kell jönniük a maketthez, ha meg akarják tudni a Szem útvonalát. Bergassi ezt jó ötletnek vélte, és most azt hiszi a partira, hogy ők a toroniak.

Bergassinak nincs stratégiája, csak nekik ront valamivel (fegyver és varázslat). Ugnehtiss is ezt a taktikát választja, kiegészítve azzal, hogy igyekszik megóvni magát a sérülésektől.

Ha mindkét támadót megölik, akkor Marsedissitől annyit tudhatnak meg, hogy ők dolgoztak eddig az ügyön, és nem tudja, hogy mi történhetett.

Ha Bergassi életben marad, tőle megtudhatják, hogy:

- Ugnehtiss ötlete volt az egész
- A toroniak mindig tudtak mindent, amit ő és társa kiderített, stb.

Kiderülhet, hogy társa toroni kém, egyrészt Bergassi elbeszéléséből, másrészt mivel a tegnapi toroni akcióban ő is részt vett, így a parti valamelyik tagja felismerheti. Ugnehtiss, ha úgy érzi végképp csapdába esett, akkor csak annyit mond, hogy: „A kilencujjú majd ellátja a bajotokat!”, és meghal.

Az első akció

A parti sok tudással és szerencsével aránylag korán kikutathatja, hogy hol és mikor lesz az akció, ám oda csak közvetlen a szem érkezésekor érnek. Ez a városban uralkodó hangulatnak, a járőröző és igazoltató katonáknak, valamint az idegesen tolongó tömegnek köszönhető. Nincs tehát idejük szétnézni, tervet készíteni. Már látják a három

Ereklyehordozót, amint közelítenek az oszlopsorhoz. Látják, hogy megtámadják őket. Ekkor érnek oda.

Az Ereklyehordozók legfontosabbnak a Szem védelmét tartják, mindenkit ellenségként kezelnek az első percben. Mihelyt alkalmuk adódik rá a két csapatot magára hagyják, hadd harcoljanak, ők pedig elszelelnek a csúcs felé.

A toroniak közül Bagoly és emberei a figyelemelterelés feladatát kapják, Merub és Ugnehtiss – amennyiben az építész házánál el tudott menekülni – pedig a zűrzavarban a Szemet akarja megkaparintani. A toroniak nem lepődnek meg túlságosan a parti megjelenésén, hiszen számítottak arra, hogy a Szövetség titkosszolgálatja is beleszól az ügybe. Ha Ugnehtisst az építész házánál a parti elfogta vagy megölte, akkor a karakterek érkezése némileg meglepi a toroniakat, ha azonban elmenekült, akkor számíthatnak rájuk.

Merub csak halottakat vagy haldoklókat hagy hátra. Még itt is a parti kezébe kerülhet Ugnehtiss haldokolva, és akkor ezt mondja nekik: „A kilencujjú majd ellátja a bajotokat!”, és meghal.

Amennyiben a toroniaknak előbb sikerül megszerezniük a Szemet, úgy a következő néhány bekezdés érvényét veszti és a történet az Éjszakai hajsza című résszel folytatódik.

A szentély

Ha sikerült az Ereklyehordozóknak megmenteni a Szemet, és a csapat sem veszett oda, akkor a karakterek nem nagyon tehetnek mást, mint lassan, sebeiket nyalogatva fogadójukba térnek. Ha valami őrjáratba is belebotlanak, akkor elképzelhető, hogy csak a jegyzőkönyv felvétele után.

Másnap kora reggel az egyik ereklyehordozó kopogtat a szobájuk ajtaján. Megköszöni a tegnapi segítségüket, és felajánlja, hogy elvezeti őket a Szemhez, ha már ilyen szerencsétlen módon belekeveredtek az ügybe. Látszik rajta, hogy ez a felajánlás felér egy paranccsal is. Útközben semmilyen kérdésre nem válaszol az esettel kapcsolatban, csak annyit jegyez meg, hogy a szentélyben majd mindent megértenek. Szívesen mesél azonban érdekes, de alapvetően jelentéktelen

történeteket a Napkegyeltekről, Ranilról, népéről.

A szentélyhez vezető lépcső előtt várja őket a Szem őrségének parancsnoka Druhil ag Anasse lovag. Lovagi páncélban van, kezén finom posztókesztyűt visel. A szentély – ahová a Szemet elhelyezték – a csúcs közelében elhelyezkedő Ranil templom alagsorában található. Egy kör alakú 10 láb átmérőjű, kb. 5 láb magas helyiség, melynek közepén, a szépen csiszolt kőpadlón van. Az egész helyiséget betölti egy hatalmas hologramszerű, fényből szőtt jelenés, mely a Naptornyok alatt húzódó védelmi rendszert ábrázolja. Néha egyik-másik járat rövid időre más színt ölt, majd ismét visszaáll az eredeti állapot. Míg a karakterek a szemképrázatot látványban gyönyörködnek, az Erekyehordozó elmondja nekik, mire is szolgál ez a varázstárgy, illetve az általa vetített kép.

Második akció

Ag Anasse a kézfogásnál sem veszi le kesztyűjét, de amíg lemennek a lépcsőn, magáról megfélekedve lehúzza, hogy megvakarja tizedik ujjának helyét.

Észreveheti a partiból valaki, amint ag Anasse lovag vakarja a kezét, és csak kilenc ujj van. Szólhatnak is róla az Erekyehordozónak, ekkor egy perc múlva elvezetik a kilencujjút és katonák lepik el az egész környéket.

Amennyiben ez nem történik meg, akkor a szentélybe pillanatok alatt megérkezik maradék toroni csapat.

Merub most is azt akarja, hogy a többiek – közülük a kilencujjú is – eltereljék a dwoonok figyelmét és fedezzék az ő hátát. A lovag úgy érzi, eljött a pillanat, hogy megszabadítsa magát és utódait Toron árnyékától. Segíti a toroniakat, de öngyilkos módon teszi, hogy elvérezzék a küzdelemben, ne kelljen továbbadni a gyűlölt örökséget születendő gyermekének.

Ha Merub úgy ítéli meg, hogy meg tudja szerezni a Szemet, akkor ezt meg is

próbálja, és csak utána indul el a Naptorony felé. Ha úgy látja, a Szemre már nincs esélye, akkor rögtön a Naptorony felé veszi az irányt. Megpróbál feljutni a Kristályig akár nála van a Szem, akár nincs. Terve az, hogy beleugrik a Kristályba és „elsugározza” magát a határvidékre.

Éjszakai hajsza

Ha netán úgy adódna, hogy az első akció során mégis sikerül a toroniaknak megszerezni a Szemet, akkor Merub mindent és mindenkit hátrahagyva menekül fészkebe. Csak akkor vesződik azzal, hogy társait is magával vigye, ha ezzel sem időt, sem energiát nem veszít, bár a halottakat és a súlyosan sebesülteket akkor is hátrahagyja. Bárkit ejtenek is fogva a toroni csapatból, tőle csak azt tudhatják meg, hogy őket Bagoly bérelte fel jó pénzért egy kis csetepatéra. Ha Bagoly is fogságba kerül, akkor megtudhatják, hogy őt egy toroni pénzelte azért, hogy béreljen embereket és tegyen meg ezt-azt. Azt nem tudja, hol lehet, mert mindig a toroni kereste vele kapcsolatban.

Ha Ughnethisst fogják el, akkor ő csak ennyit mond: „A kilencujjú majd ellátja a bajotokat!”, és meghal.

Bármilyen nyomra is bukkannak, nem tudnak előbbre jutni, mivel a toroni fészkeről semmit sem tudnak.

Az Erekyehordozók valószínűleg mind meghaltak vagy eszméletüket veszítették az akció során. Mostanra, ha élnek, ha holtak eltűntek. A kapukat lezárják, csak motozás és különböző papírosok felmutatásával lehet elhagyni a várost. Tehát Merub is csapdába esett. Egyetlen lehetősége maradt, hogy az erekyét elvigye a városból, a Kristály, melyen keresztül „átsugározhatja” magát a határvidékre.

Az egyre sűrűbben járőröző őrség elől haza kell térniük, vagy beviszik őket, jegyzőkönyvet vesznek fel és hazaküldik őket.

A csapatot reggel egy újabb ismeretlen dwoon pap keresi fel azzal az indokkal, hogy az éjszakai eseményekről szeretne velük beszélni, és kéri a partit – tudja kik ők -, hogy kísérik el a szentélybe. Elmondja, hogy milyen fontos ez a varázstárgy, megmutatja a helyét és beszélhetnek a helyi Naptorony őrével és a Szem őrségének parancsnokával, hogy kitalálják, hogyan tovább.

Kijutási kísérlet

Ag Anasse lovag, a kilencujjú egyik feladata az volt, hogy előkészítse Merubnak az utat a szentélyhez. Részint, mert a toroni számolt azzal a lehetőséggel, hogy az első akció nem jár sikerrel, és akkor még itt tehet egy kísérletet, részint pedig azért, mert ha sikerül az első akció során megkaparintani a varázstárgyat, akkor sem biztos, hogy még „hagyományos” módon a kapun keresztül sikerül távoznia. Merub arra számított, hogy valamelyik kellemetlen esemény bekövetkezik, akkor utolsó lehetőségként a Kristályon keresztül fog távozni. A lovagnak bejárása van a szentélybe, ahová végül is lehetővé tette, hogy Merub és esetleges társai bejussanak (az árnyékmágia segítségével). Így Merub a Szemmel együtt is kénytelen a szentélyben „megjelenni”, hiszen nem tud más módon távozni.

Erre az epizódra csak abban az esetben kerül sor, ha a toroniaknak sikerül megszerezniük már az első összecsapás során a Szemet, s most nincs más lehetőségük, minthogy erre távozzanak. A parti azért találkozhat itt velük – a helyszín természetesen megegyezik a **szentély** című részben leírttal -, mert tanácsért fordulnak hozzájuk. Az események többé-kevésbé úgy alakulnak, mint a **Második akció** című epizódban már egyszer ismertetésre került, csupán annyi a különbség, hogy ezúttal nem a toroniak akarják egy kétségbeesett akcióval megkaparintani a Szemet, hanem éppen ellenkezőleg, a már megszerzett varázstárgyat akarják kijuttatni a városból.

Persze a csapat éppen úgy leleplezheti a kilencujjú lovagot, s az sem árt, ha sikerül megakadályozniuk, hogy Merub kereket oldjon Kristályon keresztül.

Melléklet

Szükségállapot

A politikai helyzetben uralkodó feszültség itt Davalonban nem nagyon volt érezhető. Elfedte a dwoonok tartózkodása és a jó közbiztonság is sokat javított a város eddigi hangulatán. Csakhogy a magas politikában esemény történt. Olyan esemény, melyet később csak úgy fognak emlegetni, hogy a XIV. Zászlóháború kezdete.

A Dwill Unió határait lezárják és Davalonban is kihirdetik a szükségállapotot. Minden idegennek,

külföldi származásának el kell hagynia a várost. Nem tör ki pánik, az emberek fegyelmezettek, de mégis ingerlékenyebbek, hisztérikusabban viselkednek. Az utakon nyüzsgés, mindenki pakol, vásárol. Egyes utcákon, sugárutakon szabályos dugó alakul ki. Időnként nagyobb csapat katona masírozik be a kapukon.

A fogadókat katonák keresik fel, hogy már ne adjanak ki szobát, számoljanak el a vendégekkel és készüljenek arra, hogy katonák állomásoznak majd a fogadóban, vagy éppen közétkeztetésre készítsék fel a konyhát. Minden külföldinek, idegen származásának el kell hagynia a várost két napon belül, majd a harmadik napon a diplomáciai hivatalokat és személyeket is más városba helyezik át.

Kicsit megsűrűsödnek az őrjáratok, de a katonák nem agresszívek, inkább határozottabbak és magabiztosak. Sötétedés után kicsit nagyobb a nyüzsgés, mint egyébként.

Szem

A varázstárgyat a Napkegyeltek készítették, egy tükörből, négy átlátszó és egy matt fekete kristályból áll. (A fekete kristály aktív állapotban tökéletesen átlátszóvá válik, bár továbbra is sötét árnyalatú marad.) Alapja egy kör alakú, arasznyi átmérőjű fémtükör, melynek keretét és lábait finom ötvös munka díszíti. Úgy készítették, hogy földre (vagy asztalra) helyezve a tükör vízszintesen áll, tükröző felülete felfelé néz. Tulajdonképpen olyan, mint egy négy lábon álló fémtálca, melynek lábai a tükör fölé nyúlva továbbfolytatódnak, és a fémlap síkjából kb. ötujjni távolságban finom bársonnyal bélelt gyűrűt formáznak. Ez a négy gyűrű az átlátszó információkristályok helye. Az ötödik, fekete kristály a tükör fölött kb. féllábnyi magasságban lebeg. Amikor a szem aktív – vagyis összeszerelt állapotban – egy hologramszerű fényjelenséget vetít szét maga körül, melynek mérete attól függ, hogy a tükör milyen távolságban van a plafontól. Ez a hologram a Naptornyok alatt húzódó védelmi rendszer térképét ábrázolja, mégpedig úgy, hogy a mennyezeten megjelenő száz vörös pont a naptornyokat és egyes Naptornyokat jelöli, a

helyiséget betöltő kép pedig magát az alagútrendszeret. Nem egy egyszerű térkép ez, hiszen a képen aszerint változik egy-egy szakasz színe, hogy ott milyen tevékenység zajlik. Jelzi, ha a szakaszt lezárták, ha tartózkodik benne valaki, sőt azt is, ha támadás éri.

Merub

12. szintű fejadász

Az árnyékmágia beavatottja. Nappal ha csak lehet nem mutatkozik. A sötétség és az árnyékos helyek a kedvencei, itt erősebb is és tudását is itt képes igazán kihasználni.

Ebereket bérelt fel, hiszen egyedül kevés esélye volna a Szem megszerzésére. Bagolyra bízta további bajkeverők felhajtását, valamint azokat az ügyeket, melyeket feltétlenül nappal kell elvégezni. Feladata természetesen a varázstárgy megszerzése és Toronba juttatása, ám nem mindenáron. Fennáll ugyan a veszélye annak, hogy ott hagyja a fogát, de ha a helyzetet kilátástalannak ítéli, akkor a Szemet hátrahagyva menekülnie kell. Túl értékes ahhoz, hogy fölöslegesen áldozza fel magát.

Jellem: Rend, halál
Vallás: Tharr

Erő: 15
Állóképesség: 17
Gyorsaság: 20
Ügyesség: 18
Egészség: 18
Szépség: 14
Intelligencia: 17
Akaraterő: 15
Asztrál: 16

Ép: 14
Fp: 95
Pszi: Mf
Pszi pont: 50 akt. 30
Mentális ME: 67
Din. pajzs:
Asztrális ME: 66

Din. pajzs:

Mp: 12

Vértezet

MGT: -

SFÉ: -

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Lopózás	90%
Rejtőzködés	90%
Mászás	75%
Esés	65%
Kétkezes harc	Mf
Hátbaszúrás	Mf

Slan diszciplínák

Tetszhalál

Zavarás

Testsúlyváltoztatás

Érzékelhetetlenség

Jelentéktelenség

Harcértékek

Fegyver	Alap	Lagoss	Pugoss
Tám/kör	2	1	2
Ké	70	78	82
Té	100	114	106
Vé/táv	120	134	124
Cé	12	-	-
Sebz.	+6	1K6+10	1K6+6

Druhíl ag Anasse

5. szintű lovag

Ükapja, Gden Toronból érkezett kb. 200 évvel ezelőtt, hogy látszólag Ranil hitére térve információkat szolgáltatson valódi hazájának. A dwoon papok alapos munkát végeztek, mint mindig most is mágikus ráhatással irtották ki a toroniból Tharr és Toron iránt táplált érzelmeit és ültették helyébe Ranil tiszteletét. Toron azonban fel volt erre készülve, s mihelyt alkalom adódott rá, feloldották Gden mágikus kötelékét és egy kis gyertyatartóval ajándékozták meg. Gden dwoon nőt vett feleségül és gyermekét dwoonnak nevelte, de titokban Toron szolgálatár készítette fel, amiben a gyertyatartó sokat segített neki. (A gyertyatartó egy olyan varázstárgy, ami Toron feltétlen szolgálatára kényszeríti tulajdonosát, anélkül, hogy az önálló gondolataitól

megfosztaná.) Így szállt apáról fiúra a kémkedés hivatása, melyet a kémek már egyáltalán nem maguk választottak. A gyertyatartón keresztül Toron kényszerítette Gden leszármazottait a sokszor gyűlölt feladat elvégzésére. Sajnos az „örökség” ellen nem tehetnek semmit, rabszolgák voltak, bábok Toron sötét markában.

Gden utódainak az volt az egyik feladata, hogy minél magasabb pozíciójába kerüljenek mindezt persze a lehető legkisebb kockázat vállalásával. Druhíl ag Anasse – felmenői előnyös házasságkötéseinek és saját érdemeinek köszönhetően – az egyik lovagrend tagja, és kinevezték a Szem őrségének parancsnokává, ami most különösen jól jön az ősei otthonában marakodó boszorkánymestereknek.

Ag Anasse már egyértelműen úgy néz ki, mint bármelyik másik dwoon, tetteit azonban Toron irányítja. Gyűlöli Toront, de nem tehet semmit ellene. Felismeri azonban a lehetőséget, hogy most megszabadulhat ő is és születendő gyermeke is Torontól.

A lovagoknak csak kilenc ujja van a kezén, a bal gyűrűs ujját még évekkkel előtte elvesztette. A toroniak csak ezen a néven emlegetik, a dwoonok pedig soha nem említik – még jelzőként sem – ezt a fogyatékoságát.

Pszí pajzsait természetesen nem maga, hanem a papok építették fel.

Jellem: Rend
Vallás: Ranil

Erő: 17
Állóképesség: 17
Gyorsaság: 15
Ügyesség: 16
Egészség: 17
Szépség: 14
Intelligencia: 14
Akaraterő: 13
Asztrál: 11

Ép: 13
Fp: 59
Pszi: -
Pszi pont: -
Mentális ME: 50
Din. pajzs:
Asztrális ME: 50

Din. pajzs:

Mp:
Vértezet Abbit teljes vért
MGT: -
SFÉ: 7

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Nehézvértviselet	Mf
Kétkezes harc	Af
Ökölharc	Mf
Esés	30%

Harcértékek

Fegyver	Alap	lovagkard	tőr
Tám/kör	2	1	2
Ké	24	31	34
Té	57	67	65
Vé/táv	106	108	108
Cé	-	-	-
Seb.	+2	2K6+4	1K6+2

Bagoly

5. szintű tolvaj

Erigowi bűnöző. Alig egy éve van Davalonban, egy kisebb nézeteltérés miatt kényszerült lakhelyet változtatni. Az Unióban töltött idő alatt nem sikerült igazán megkedvelnie a dwoonokat. Épp a távozáson, és az azt megelőző nagy dobáson törte a fejét, amikor egy este megkereste Merub. Sok pénzt, meg miegyebet kínált – és adott – Bagolynak a segítségéért. Úgy gondolata itt a nagy lehetőség.

Először be kellett szereznie egyszerűbb holmit, majd azt kérte tőle Merub, hogy szerezzen be pár embert egy elég veszélyes feladatra; sikerült találnia néhány bajkeverőt.

Bagoly nem tud az akcióhátteréről és konkrét céljáról semmit. Megtesz mindent – mivel elég jól megfizették és kissé meg is félemlítették -, amíg úgy ítéli, hogy el tud menekülni szükség esetén. A harcok során ő is mindig jelen van.

Jellem: Káosz, élet
Vallás: Arel

Erő:	12
Állóképesség:	14
Gyorsaság:	15
Ügyesség:	16
Egészség:	14
Szépség:	17
Intelligencia:	16
Akaraterő:	15
Asztrál:	14

Ép:	8
Fp:	40
Psz:	Mf
Psz pont:	12 akt. 12
Mentális ME:	17
Din. pajzs:	-
Asztrális ME:	16
Din. pajzs:	-
Mp:	-
Vértezet	
MGT:	-
SFÉ:	

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Írás/olvasás	Af
Úszás	Af
Értékbecslés	Mf
Hátbaszúrás	Af
Nyelvtudás (erv, közös, dwoon)	Af 4,3,2
Lopózás	35%
Szexuális kultúra	Af
Álcázás	Af
Mászás	20%

Harcértékek

Fegyver	Alap	Rövid kard	tőr
Tám/kör	1	1	1
Ké	28	37	38
Té	38	50	46
Vé/táv	92	106	94
Cé	18	-	-
Sebz.	-	1K6+1	K6

Bagoly emberei

Dorgen

4. szintű harcos

Egyszerű dwoon harcos, aki nem bírta a hadsereg fegyelmét, ezért megszökött onnan. Ez persze nem az igazi neve. Alkalmi munkákból szerzi meg a mindennapi betevő falatját. Nem válogat a munkákban, vállal rakodást, testőrködést, bármit. Ha semmi nem adódik, olykor útonállásra is adja a fejét. Amíg Bagoly fel nem bérelte, addig Atredonnal – aki az északi határvidéken csapódott hozzá egy évvel ezelőtt – együtt kóboroltak. Mostanában azzal foglalatostkodtak, hogy Davalon rosszabb hírű környékét a csapszékekből hazai gyekvő részeket szabadítottak meg értékeiktől.

Jellem:	Rend
Vallás:	Ranil

Erő:	16
Állóképesség:	13
Gyorsaság:	14
Ügyesség:	16
Egészség:	13
Szépség:	16
Intelligencia:	13
Akaraterő:	11
Asztrál:	16

Ép:	10
Fp:	38
Psz:	-
Psz pont:	-
Mentális ME:	42
Din. pajzs:	-
Asztrális ME:	46
Din. pajzs:	-
Mp:	-
Vértezet	Szegecselt bőrvért
MGT:	-
SFÉ:	1

Ajánlott képzettségek

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Sebgyógyítás	Af
Hátbaszúrás	Af
Kétkézes harc	Af
Úszás	Af
Nyelvtudás (dwoon, közös)	Af 4,3

Harcértékek

Fegyver	Alap	Csatabárd	Rövidkard
Tám/kör	2	1	1
Ké	24	29	33
Té	58	70	70
Vé/táv	99	110	113
Cé	6	-	-
Sebz.	+1	1K10+1	1K6+2

Atredon**4. szintű fejedő**

Jellem:	Rend
Vallás:	-

Erő:	9
Állóképesség:	16
Gyorsaság:	14
Ügyesség:	12
Egészség:	12
Szépség:	10
Intelligencia:	15
Akaraterő:	18
Asztrál:	17

Ép:	8
Fp:	48
Pszi:	Af
Pszi pont:	18
Mentális ME:	30
Din. pajzs:	4
Asztrális ME:	29
Din. pajzs:	4
Mp:	-
Vértezet	Sodronying
MGT:	-
SFÉ:	3

Ajánlott képzettségek Fok/%

Ökölharc	Mf
Álcázás	Mf
Úszás	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	50%
Esés	40%
Ugrás	40%
Lopózás	35%

Rejtőzködés	45%
Csapdafelfedezés	30%
Nyelvtudás (erv, közös, dwoon)	Af 4,3,2

Harcértékek

Fegyver	Alap	Hosszúkard	Dobótőr
Tám/kör	1	1	1
Ké	18	24	28
Té	38	52	49
Vé/táv	93	109	95
Cé	2	-	-
Sebz.	+2	1K10+2	1K6+2

Rionat**4. szintű bárd**

Rionat egy meglehetősen lecsúszott vándorénekes. Eredetileg valahonnan délről származik, de már évek óta az Unióban él. Feltett szándéka volt, hogy a dwoonok körében szerez magának megbecsülést. Legnagyobb sajnálatára a dwoonok nem fogadták túl nagy elragadtatással művészetét. Már rég megbánta, hogy erre a vidékre jött, most azon van, hogy visszatér délre, ám ehhez némi pénzt kell keríteni. Bagoly ajánlata éppen kapóra jön számára.

Jellem:	káosz
Vallás:	Arel

Erő:	16
Állóképesség:	13
Gyorsaság:	14
Ügyesség:	12
Egészség:	15
Szépség:	14
Intelligencia:	16
Akaraterő:	14
Asztrál:	15

Ép:	10
Fp:	38
Pszi:	Mf
Pszi pont:	15 akt. 15
Mentális ME:	19
Din. pajzs:	-
Asztrális ME:	20

Din. pajzs:	-
Mp:	24
Vértezet	-
MGT:	-
SFÉ:	-

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Kétkézes harc	Af
Szexuális kultúra	Mf
Térképészet	Af
Herbalizmus	Af
Kocsihajtás	Af
Úszás	Af
Álcázás/álruha	Af

Harcértékek				
Fegyver	Alap	Hosszúkard	Tőr	Dobótőr
Tám/kör	1	1	1	1
Ké	22	28	32	32
Té	44	58	52	55
Vé/táv	90	106	92	92
Cé	16	-	-	-
Sebz.	+1	1K10+1	1K6+1	1K6+1

Kontiss

2. szintű harcos

Kontiss egy kismemesi családból származik, és családját megtagadva dachból katonának állt. Kapott ugyan kiképzést, de hamar kipenderítették a seregből, mert sem hozzáállása, sem alkata nem volt megfelelő a hadi mesterséghez. Már egy ideje Davalonban tengeti életét. Főként tolmácsolással és az idegenek kalauzolásával tölti idejét.

Jellem:	élet
Vallás:	Ranil

Erő:	16
Állóképesség:	13
Gyorsaság:	12
Ügyesség:	13
Egészség:	15
Szépség:	13
Intelligencia:	12
Akaraterő:	14
Asztrál:	11

Ép:	12
Fp:	21
Pszi:	-
Pszi pont:	-
Mentális ME:	4
Din. pajzs:	-
Asztrális ME:	1
Din. pajzs:	-
Mp:	-
Vértezet	-
MGT:	-
SFÉ:	-

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Írás/olvasás	Af
Értékbecslés	Af
Nyelvtudás (dwoon, közös, erv)	Af 5,4,4

Harcérték		
Fegyver	Alap	Hosszúkard
Tám/kör	1	1
Ké	20	29
Té	35	47
Vé/táv	88	102
Cé	3	-
Sebz.	-	1K6+1

Exügynökök

Amikor a titkosszolgálat tudomást szerzett arról, hogy Toron valamelyik akcióra készül az Unióban, pontosabban Davalonban őket bízták meg az ügy háttérének feltárásával. Egyikük dwoon (Netsi Bergassi), másikuk ereni (Ugnehtiss).

Sikerült kideríteniük, hogy a Szem érkezését akarják a toroniak megzavarni. Nyomozás közben Bergassinak szinte mániájává vált az ügy – jó részt társa lovalta bele a dologba -, emiatt el is követtek néhány hibát. Amikor a davaloni Naptoronyban szaglászta és ott elkaptak egy rejtjeles üzenetet, a feletteseik megelégelték túlkapásaikat és elvették tőlük az ügyet, őket felfüggesztették. Ugnehtiss el akarta titkolni az üzenetet előljáróik elől, de Berrgassi végül mégis jelentette.

Nem hagytak azonban fel a nyomozással. Parancsuk ellenére is folytatták.

Netsi Bergassi

7. szintű pap

Egy lassacskán megszállottá váló dwoon pap, a titkosszolgálat ügynöke. Részben társa, Ugnehtiss befolyása alatt áll.

Jellem:	Rend
Vallás:	Ranil

Erő:	13
Állóképesség:	14
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	18
Egészség:	14
Szépség:	11
Intelligencia:	18
Akaraterő:	14
Asztrál:	17

Ép:	9
Fp:	51
Psz:	Mf
Psz pont:	44 akt. 44
Mentális ME:	48
Din. pajzs:	-
Asztrális ME:	51
Din. pajzs:	-
Mp:	63
Vértezet	-
MGT:	-
SFÉ:	1

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Herbalizmus	Mf
Írás/olvasás	Af
Fegyvertörés	Af
Ének-zene	Af

Harcérték

Fegyver	Alap	Rövidkard
Tám/kör	2	1
Ké	29	38
Té	69	81
Vé/táv	14	118
Cé	8	-
Sebz.	-	1K6+1

Ugnehtiss

5. szintű fejdász

Ereni származású ügynök, aki valójában Toronnak kémkedik. Ő sarkalja Bergassit nyomozásra és az így megszerzett információkat átadja Toronnak, jelen esetben Merubhoz jutnak el üzenetei. Ő veszi rá Bergassit arra, hogy támadják meg a partit, mert biztos, hogy ők a toroni ügynökök.

Jellem:	Rend
Vallás:	Raona (hekka)

Erő:	17
Állóképesség:	15
Gyorsaság:	17
Ügyesség:	14
Egészség:	17
Szépség:	13
Intelligencia:	16
Akaraterő:	17
Asztrál:	12

Ép:	13
Fp:	55
Psz:	Mf
Psz pont:	23
Mentális ME:	38
Din. pajzs:	8
Asztrális ME:	33
Din. pajzs:	8
Mp:	63
Vértezet	Sodronying
MGT:	-
SFÉ:	3

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Fegyverhasználat (h.kard)	Mf
Fegyverdobás	Af
Úzás	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Vakharc	Af
Kötéléből szabadulás	Af
Mászás	60%
Esés	50%
Ugrás	40%
Lopózás	55%
Rejtőzködés	40%
Csapdafelfedezés	25%

Nyelvtudás (toroni, erv, Af,3,4,4,3 közös, dwoon)

Harcértékek

Fegyver	Alap	Hosszú kard	Dobótőr	Dobótű
Tám/kör	1			2
Ké	25	/	35	35
Té	64	/	65	72
Vé/táv	102	/	104	103
Cé	6	-	-	-
Sebz.	+2		1K6+2	1K3+2

Ereklyehordozók

(Napkegyelték) 6. szintű Ranil-papok

A Napkegyelték rendje egyfajta titkos társaság Ranil vallásán belül. A rend tagjait szent embereknek tartják, csak olyan család sarja lehet a rend tagja, akinek minden felmenője egyenesági leszármazottja az őshazából elindult dwoonok valamelyikének. Mindig megérzik, ha egy újabb Napkegyelt születik és azt már gyermekkorában elszakítják szüleitől, hogy titkos rendházaik valamelyikében nevelkedjék. Ők tervezték a déli határvédelmi rendszert, és ők alkották meg a Szemet is, mely egyben tervrajzul is szolgált a földalatti komplexum megépítéséhez. Ők őrzik a Szemet, de közülük kerülnek ki a Naptorony őrei is. Ügyeikbe nem engednek beleszólást senkinek – ilyet a dwoonok nem is tennének, hiszen szentnek és sérthetetlennek tartják őket és a velük kapcsolatos dolgokat is -, így a Szem Davalonba szállításának körülményeiről sem tudnak a dwoonok – a Napkegyelteken kívül – semmit.

Három Napkegyelt szállítja és őrzi majd a Szemet. A Napkegyelték lényegesen erősebbek nappal – különösen, ha süt a nap -, mint éjszaka. A nap fényéből nyerik hatalmas erejüket, másféle – akár mágikus – fény nincs rájuk semmilyen hatással. Ezért is tűnhet meggondolatlanak az éjszakai

időpont a varázstárgy szállítására, de az út nagy részét térkapuk segítségével teszik meg, Davalonban pedig világít a Kristály. A Kristály ugyanis a nap fényét sugározza vissza éjszaka. Igaz, hogy nem teljes egészében, így ugyan nem lesznek olyan erősek, mint nappal lennének, viszont lényegesen erősebbek, mint ellenfeleik gondolnák. Így az időpont választással és erejükkel is meglephetik a támadókat. Arról, hogy a Kristály fénye ilyen hatással van a Napkegyeltre senki nem tud rajtuk kívül, ebből a kristályból ugyanis csak kettő létezik – legalábbis ennyiről van tudomásunk -, az egyik Ranil Főtemplomában, a Felhők fölötti városban, a másik itt Davalonban.

Egyetlen feladatuk és céljuk a Szem védelme. Az első támadás során védelmi alakzatba fognak felállni és mindenkit ellenségnek tekintenek – a partit is -, így mindenkire ugyanúgy támadni fognak. Mindaddig, míg lassan kiderül a harcból, hogy ki is az ellen és ki a barát.

Különleges képességük, hogy nappal varázslataikat a megadott Mp érték feléért (felfelé kerekítve) képesek létrehozni, a Kristály fényében pedig a megadott Mp érték kétharmadéért (szintén felfelé kerekítve).

Jellem:	Rend
Vallás:	Ranil
Erő:	13
Állóképesség:	16
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	14
Egészség:	14
Szépség:	11
Intelligencia:	18
Akaraterő:	14
Asztrál:	17

Ép:	9
Fp:	51
Pszi:	Mf
Pszi pont:	40 akt. 20
Mentális ME:	48
Din. pajzs:	10
Asztrális ME:	47
Din. pajzs:	10
Mp:	63
Vértezet	-
MGT:	-

SFÉ: -

Pszí pont: 32 akt. 32

Mentális ME: 34

Din. pajzs: -

Asztrális ME: 36

Din. pajzs: -

Mp: 43

Vértezet -

MGT: -

SFÉ: -

Ajánlott képzettségek Fok/%

Herbalizmus	Mf
Írás/olvasás	Af
Fegyvertörés	Af
Ének-zene	Af
Ósi nyelv ismerete	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Vallásismeret	Mf

Harcértékek

Fegyver	Alap	Rövid kard
Tám/kör	2	1
Ké	23	32
Té	62	74
Vé/táv	97	111
Cé	8	-
Sebz.	-	1K6+1

Ajánlott képzettségek Fok/%

Nyelv (erv, közös, dwoon)	Af 4,3,4
Vallásismeret	Af
Fegyvertörés	Af
Ének-zene	Mf
Kötélékből szabadulás	Af
Írás/olvasás	Af
Fegyverdobás	Af

Fegyver	Alap	Hosszúkard	Dobótör
Tám/kör	2	1	2
Ké	27	33	37
Té	49	63	60
Vé/táv	96	112	98
Cé	6	-	-
Sebz.	-	1K10	1K6

Merredissi**5. szintű pap**

Ismét egy ügynök. A titkosszolgálat őt jelölte ki arra a feladatra, hogy a különítményt – partit – informálja, és az eset során segítse helyismeretével, tudásával. Ő a maga részéről úgy gondolja, hogy ez dwoon belügy, és megtesz ugyan mindent, amire a parti kéri, de különösebben nem hajlandó önálló gondolatokkal segíteni munkájukat. Merredissi hozzáállása a későbbiekben változhat az események alakulása és a karakterek viselkedése következtében.

Jellem: Rend
Vallás: Ranil

Erő: 15
Állóképesség: 16
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 16
Egészség: 11
Szépség: 10
Intelligencia: 16
Akaraterő: 12
Asztrál: 14

Ép: 6
Fp: 40
Pszí: Mf

Eseményvázlat

A parti éjkezőp előtt két órával, a tavaszi napéjegyenlőséget megelőző éjszakán érkezik Davalonba. Szállást keresnek, de az oszlopsornál megtámadják őket. (Útban haza, Meleg fogadtatás)

A támadók hamar elszelelnek, mintha tévedés lenne az egész. Bármit tesznek is a karakterek, előbb-utóbb ágyba kerülnek (legjobb nekik -, ha álcájuknak megfelelően viselkednek).

Az éjszaka nyugodt; reggel egy rövid találtnak a szobájuk asztalán.

Dél előtt azt csinálnak, amit akarnak; délben a találkozó. (Az üzenet)

Visszamennek, szobájukban már vár rajuk segítőjük (Merredissi), aki informálja őket.

A délután folyamán kereshetik a rejtélyes utalás megoldását. (Kutatási lehetőségek)

Estig kitalálják a megfejtést. Ha nem intellektuális típusok be kell törniük az építészhez (Hemora Gagrís), hogy megnézzék Davalon makettjét. (Az építész háza, Szükségállapot)

Az építész házából kijövet megtámadják a partit. (Váratlan támadás)

Sietniük kell a toroniak akciójának helyszínére. (Az elő akció)

A toroniak az erőfölény miatt valószínűleg visszavonulnak, de ha tudják, megszerzik a Szemet.

Mivel a történet itt elágazhat, a soron következő eseményeket két forgatókönyv is feldolgozza.

A,

A dwoonok megköszönik a segítséget, és megígérik, hogy holnap reggel, mielőtt továbbindulnak vethetnek egy pillantást a varázstárgyra.

Az éjszaka további része csendes. (A szentély)

Másnap reggel bevezetik a partit a Ranil templom egyik földalatti helyiségébe – a szentély -, ahol megpillanthatják a Szemet. Felismerhetik az őrség parancsnokát, Druhíl ag Anasse-t (A szentély)

Ismét jönnek a Toroniak és az ő oldalukon harcol Druhíl ag Anasse lovag is. (Második akció)

A toroni iker (Merub) felfelé menekül a Kristályhoz, akár nála van a Szem, akár nincs. (Második akció)

Köszönetnyilvánítás (ha van kinek), kitoloncolás (Szükségállapot)

B,

Kevésbé valószínű ugyan, de előfordulhat, hogy a toroniak már az első akció alkalmával megszerzik a Szemet. Ekkor a következőképp alakulnak az események:

Davalon utcáin megpróbálják üldözni a toroniakat. Elég nehéz; Merub eltűnik a szemük előtt. A kaput nyomban lezárják,

nyomozhat a parti a toroni fészek után, hiába. (Éjszakai hajsza)

Reggel egy dwoon pap kíséri fel őket a szentélyhez, ahol a Szemnek kellene nyugodnia.

A szentélyben meglepő dolgok történnek. (Kijutási kísérlet)

Köszönetnyilvánítás (ha van kinek), kitoloncolás (Szükségállapot).

Az ikrek varázslatai

Az ikrek egynemely szektájának különösen rátermett és tehetséges tagjai (az 5. Tsz. elérésekor) beavatást nyernek a klán évszázadok óta titkos hagyományaiba. Ezáltal lehetővé válik számukra, hogy komoly tanulás és szigorú rituálék végrehajtás után csekély varázserőre tegyenek szert. Ez korántsem azt jelenti, hogy minden fejedelmük Mana-pontokkal teletömve mászkál a varázspárbajban szégyeníti meg Doran nagyjait. Mp-ik száma meglehetősen csekély, s vérrel-verítéssel kell megküzdeniük minden egyes varázslatukért. Noha gyakorta vélik úgy hozzá nem értők, hogy valójában boszorkánymesteri beavatottakról van szó, az általuk használt néhány varázslat egyetlen ismert mágiacsoportba sem tartozik. (mivel a mágius hagyományaikat szigorúan titokban tartó szekták mindegyike Ilho-mantarit, egy nagyobb hatalmú toroni hekkát tartja patrónusának, felmerül a lehetősége annak, hogy a hekka és a fejedelmek mágius hatalma esetleg összefügg.) Ezeket a varázslatokat egyetlen más mágiahasználó sem alkalmazhatja, s más szektához tartozó fejedelmek sem nyernek beavatást.

Játéktechnikailag a Rúna III/4-es számában már ismertetett tolvaj varázstrükkökhöz hasonló módon sajátíthatnak el varázslatokat a Quars, az árnyékmágia beavatottai. Ennek megfelelően csakis azok alkalmasak a gyakorlására, akik elérték az ötödik szintet, asztráljuk és akaraterejük legalább 15, intelligenciájuk pedig legalább 17. A kevés kiválasztott minden szintlépésnél intelligenciája értékének 15 fölötti értékét kapja meg csupán Mp-ban. Ezen kívül nem ismernek automatikusan minden varázslatot, amit klánjuk beavatottai esetleg igen. Minden varázslatot egyenként kell megtanulniuk, mégpedig minden egyes Mp után 3 Kp-t fizetve. Egy 9 Mp-s varázslat megtanulása így 27 Kp-jükbe kerül. Csakis azokat a varázslatokat képesek alkalmazni, amelyeket ily módon

elsajátítottak. Ennek fényében aligha valószínű, hogy létezik olyan iker, aki az itt felsorolt valamennyi varázslatot ismeri és alkalmazni tudja. Mp-iket is rendkívül nehezen nyerik vissza, minden nap csupán tapasztalati szintjük felének megfelelő mennyiségű Mp szivároghat elméjükbe (lefelé kerekítve). Ennek megfelelően egy 6. szintű fejedelmű naponta legfeljebb 3 Mp-t, egy 9. szintű 4 Mp-t szerezhet vissza.

Árnyak tánca

Mana pont: 2

Erősség: 2

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 3 kör/szint

Csak olyan környezetben alkalmazható, ahol egy-két elégtelen világosságot adó fényforrás birkózik az egyre terjedő félhomállyal. (Borús, holdsütötte éjszaka; alkonyat egy sűrű erdőben; hosszú, földalatti pincegádor két félig égett fáklyával a falon; ablaktalan szobában pislákoló cserépmécses.) Ha a fény ennél erősebb, az ugyanúgy kizárja alkalmazását, mint a teljes sötétség.

A varázslat hatására az árnyékok hirtelen szétrebbennek a szélrózsa minden irányába, majd szédítő forgatagban kavarni kezdenek, mintha örült táncra perdültek volna. Kaotikus örvénylésük tökéletes összhangban van az Iker minden mozdulatával, s még akkor is folyton takarják, ha ina szakadtából rohan. Ez a jelenség lehetővé teszi az Ikernek, hogy akár gyors iramban haladva is levonások nélkül használhassa rejtőzködés képzettségét, amit máskülönben csak moccsanatlanul állva tehetne meg. A szemtanúk természetesen észlelik, hogy itt valami furcsa történik, de fogalmuk sincs róla, micsoda: a táncoló árnyékok azonban minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy elrejtsek a fejedelmű osonó vagy szökellő alakját. Az ügyesebb alkalmazók ilyenkor akár az örök tábornok közepén is átszaladhatnak anélkül, hogy azok felfigyelnének rá.

Rettentő árny

Mana pont: 1

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör

Az Iker egy pillanatra összegyűjti maga köré környezetéből az árnyékokat, melyek sötét hollószárnyak gyanánt lobogják körbe, zordnak és méltóságteljesnek tüntetik föl, kiemelik komor-kemény vonásait. Olyannyira félelmetes és fenyegető látványt nyújt ilyenkor, hogy valamennyi jelenlévő közönséges (nem kalandozó kasztú) NJK-nak Bátorság-próbát kell tennie. Akik elvétik a dobást, részint elmenekülnek, részint megalázkodnak előtte, a körülményektől függően. A JK-k nem kötelesek dobni, de ha a KM megfelelően hangulatos helyzetleírással párosította az NJK-k reagálását, könnyen meglehet, hogy ők sem heveskedik el a további lépéseket.

Élő árny

Mana pont: 3

Erősség: 4

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 3 kör/szint

Az Iker irányítása alá vonja a saját árnyékát. Az árnyék nem szakadhat el tőle, kontúrossága pedig a helyi fényviszonyokhoz igazodik: ragyogó világosságban és vaksötétben nem létezik, a két szélső véglethez közelítő feltételek között pedig roppant halovány, alig látható. Máskülönben azonban a legdöbbenetesebb kunsztokra képes, fittyet hány a klasszikus fénytán minden törvényének. Nem magától, persze, hisz önálló tudata nincs. Amíg a varázs érvényben van, a fejedelmű mentális utasításainak engedelmeskedik, gyakran teljesen más mozdulatokat végezve, mint a hús-vér test. Ez már önmagában kísérteties látvány, amitől az egyszerű embernek inába szállhat a bátorsága (bátorságpróba, mint fentebb); azonfelül pedig számos megtévesztő manőver kiindulási alapjául szolgálhat. Képzeljünk csak el két-

három markos poroszlót, amint a fal takarásába húzódva fegyverüket emelintik: magabiztosan várják a hívatlan betolakodót, aki elképesztő óvatlanságot követett el, előrevetülő árnyékával elárulta magát...

Halovány köpönyeg

Mana pont: 7

Erősség: 3

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 1 óra/szint

A fejedés egész teste és ruházata egységes csukaszürke árnyalatot ölt, és bizonyos határok között igyekszik igazodni a környezetében uralkodó színviszonyokhoz. Például éjszaka besötétedik, hómezőn fehérre sápad. Kizárólag fekete-fehér viszonylatban változik, virágzó pipacsmezőn a fejedés mindenképpen szemet fog szúrni. Ráadásul egyszerre csak egy színhez tud idomulni, teszem azt pepita falfelülethez nem. Sötétségben, félhomályban, esős-szeles időben, egyhangú színviszonyok között +10 %-ot ad a Rejtőzködés képzettséghez.

Árnyköpönyeg

Mana pont: 8

Erősség: 3

Sebzés: -

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc/szint

Az Iker csuklyás köpönyeg gyanánt burkolja be magát környezete árnyaival, amelyek köré gyülekeznek, s +30%-ot adnak rejtőzés képzettségéhez. A lepel vastagságát a fejedés határozza meg, folyamatosan változhat 1 és 3 láb között. Az így árnyakkal beszótt terület nagyságát a fejedés Tsz-e határozza meg, minden egyes szintjével 1x1 lábnyi területet vonva az ellenőrzése alá. E sötétséglepel mögött az Iker szabadon járckálhat, az árnyak miatt nem járnak negatív módosítók képzettségéhez. Árnyas sarkokat sötétebbé, a sötét zugokat éjfeketévé teszi. Mindazok,

akik behatolnak az árnyköpönyeg mögé, a harc félhomályban módosítóival harcolnak, míg a fejedést nem sújtják levonások. Csakis olyan helyeken lehet életre hívni, ahol már eleve több árnyék volt, mint fény.

Árnyörvény

Mana pont: 2

Erősség: 5

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: egyszeri

Az Iker rámutat egy mesterséges fényforrásra, mire a környező kisebb árnyékok mindenfelől odafröccsennek, megannyi vízsugár gyanánt, és magukba fullasztják. A varázs egyszerre csak egy fényforrást tud kioltani, és ez nem lehet nagyobb egy kézilámpásnál. A mágia csak akkor működik, ha kiinduláskor a helyszínen eleve több az árnyék, mint a fény.

Árnyéktalp

Mana pont: 5

Erősség: 2

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 1 perc/szint

A fejedés lépte olyan könnyűvé válik, hogy talpa még a legfinomabb szemű homokban és a friss-forró hamuban sem hagy nyomot. Zajt továbbra is csaphat mozgásával, erre ügyelnie kell – bár a varázslat +20% bónuszt biztosít neki lopózás képzettségéhez. Harci értékeit ez az állapot nem befolyásolja.

Szellőtalp

Mana pont: 12

Erősség: 10

Sebzés: -

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 1 perc/szint

Az árnyéktalp magasabbrendű változata, amely +40% bónuszt biztosít a lopózás képzettséghez, és képessé teszi a fejedést a vízen járásra. A sima víztükör alig fodrozódik a léptei alatt, ám a háborgó tenger számára is veszélyes. El

tud ugyan menekülni, de a hullámok felborítják és magukkal sodorják, ahogy tehetetlen tollpiheként pörög-lebeg a felszínen. Harci értékeit ez az állapot nem befolyásolja.

Árnysikátor

Mana pont: 18

Erősség: 3

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 1 óra/szint

Bonyolult, ám roppant hatékony varázs. A fejeadásnak a mágia létrehozásakor meg kell jelölnie egy pontot, ahová az árnyéka vetül. Megteheti ezt egy koromfolttal vagy egy törrel is, ami a lényeg: ezzel bilincsbe verte az árnyékát. Ily módon lehetővé tette önmaga számára, hogy az időtartam alatt bármikor belépjen abba az árnyékába, amit az adott pillanatban valamely felületre vet, s a bilincsbe vert árnyon keresztül lépjen elő ismét. A dolog hátulütője, hogy amíg az első ponton bilincsbe

vert árnyékot el nem szabadítja egy gondolati paranccsal, addig a mellette folyamatosan osonó árnyal sem tud manipulálni – azt az egy esetet kivéve, amikor belép rajta az arnysikátorba. Ha tökéletes sötétben van, akkor sem használhatja a lebilincselte sziluettjét, mivel nincs a varázslatnak kiindulási pontja. Ugyancsak lehetetlen az átkelés, ha időközben valaki a bilincset – krétavonás, koromfolt, törvágás – megtörve elszabadította az árnyat. Az időtartam alatt korlátlan számban lehet azonban az árnyékot bilincsbe verni, ám a sikátor mindig a legutolsó kötéshez fog nyílni.

2000.02.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Rúna magazin VI.évf./1.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely