

## Árnyvadász



### A kezdetektől

Körülbelül az ötszáz évvel ezelőtti időkben, mesélték hogy az árnyvadászoknak emlegetett misztikus harcosok, különleges kapcsolatban állnak a megerősödő istennő Morgena papjaival. Ezt a kapcsolatot egy ereklyepárnak köszönheték, amit évszázadokon keresztül őriztek birtokukban az Árnyékúrnő felkent hívei, ám ezen ereklyék, amiket Morgena éjköveinek is emlegettek, elveszett.

*„Amikor két különleges fegyver markolatába ágyazva, egy, ha lehet még különlegesebb hóhajú, gleccserkékszemű, tisztavérű Kyr birtokában ráismertek az Istennő hatalmában álló éjkövekre, és ő maga át is nyújtotta ezt a fegyverpárt a papoknak, ők megeskették a Kyrt, hogy hűségesen szolgálja majd az árnyékúrnőt, és tisztaszívvel szolgálja majd a vallást és méltó lesz a fegyverekre, amelyek magába fogadták Morgena köveit.”*

A mese így szólt, és minden Árnyvadász ismeri is a legendát, amely kiemelte őket Toron mocskából és a Pietorok közé helyezte őket. A Kyr (akinek történetét senki sem ismerte) lett a klán első primora. A szóbeszéd szerint a távoli Erion szülötte volt, családja nem kívánczolt a Toroni kaszt hierarchia tagja lenni. Ő maga pedig

idővel kalandozásra adta a fejét. Senki sem tudja milyen utat járt be, amíg rálelt az ereklyékre melyek megváltoztatták a sorsát. Mondják járt egy másik anyagi síkon is, ahonnan egy tekercsel tért vissza Ynevre. A tekercs tartalmazta a különleges fegyverek készítésének módját. Mondják, hogy a fegyverpár Morgena éjköveivel arról a távoli világról származik. Így a két különleges fegyver éveken keresztül szolgálták hűen a Kyr kalandozót, és idővel a Kyr hitének alapjai megmutatkozni látszottak, amelyet az árnyékúrnő megérezett. A papok szerint maga Morgena angyala szólította meg a tisztavérűt és vette rá, hogy térjen meg Toron keblére és szolgálja ott az árnyékúrnőt. Ezek után alapította meg a hóhajú Kyr az Árnyvadászok klánját is mely szervezet magában foglalta az árnyékúrnőbe alkotott hitet és katonai védelmet. Ezekben az időkben öt pár fegyver készült el az ereklyén kívül, öten vigyázták Morgena köveit, mely egy primor és négy pietor volt.

Idővel maguk a harcosok legjobbjai voltak képesek elkészíteni a fegyvereket, melyet fátyolpengéknek neveztek el, így a tekercset a Kyr halála után megsemmisítették, hogy rajtuk kívül senki se tudja megkövacsolni eme tökéletes pengét. A Kyr közvetlen leszármazottja vette át a primor szerepét és ez így ment a lehető legnagyobb titokban majd háromszáz éven keresztül.



A klán hatalma az árnyékok felett egyesek szerint nem véletlen. Morgena ajándékozta meg őket ezzel a tudással száz éves töretlen hűségükért cserébe, így ma már mind ismerik az árnyékok sötétjének lehetőségeit, és a fátylakra kényszerített akaratok ereje vetekszik a nagy múltú, rettegett klánnal, az Ikekével. Ők is fölfigyeltek az árnyvadászok munkásságára, mitöbb, egyenesen dühítette őket, hogy egy újabb hatékony vetélytárssal kénytelenek osztozni Toron éjszakájában.

Az Ikek hatalma és kapcsolatai toron szerte ismertek. Ők nem egy boszorkányhercegnek kötelesek engedelmessé válni, így nem egy boszorkányherceg érdeke a klán biztos működése. Az Árnyvadászok Morgena papjainak megbízásából egyre többször nyilvánultak meg és egyre több rejtélyes gyilkosság borította Toron városainak utcáit. Valamire készülhettek a papok, valószínűleg hatalomra törés lehetett a háttérben, hiszen az áldozatok többsége mind a tűzkobra táborába tartoztak. – Régi sérelem megtorlása mely lehet, hogy a Kyr birodalom idejére húzódik vissza – senki sem tudta, de az Ikek eddig megszerzett ismereteik birtokában, ezekben az időkben cserkésztek be az eléggé lefoglalt vetélytársukat, az árnyvadászokat. Mintha Sogron híveinek megbízásából cselekednének, persze céljuk az ereklye megszerzése volt.

Psz. 3680-ban történeteket nem sokan tudják összefoglalni. Shulur utcáit klánháborúk áldozatai töltötték be. Az Ikek megszerezték az ereklyét végezvén az árnyvadászok primorjával. Ők esküjüknek eleget téve hajtóvadászatba kezdtek a rettegett klán ellen, nem egy kisebb szervezetet is belekeverve háborújukba. Toron urai nem tudtak rendet tartani, majd két éven keresztül kerültek Shulur utcáit éjszakánként, de a klánháború nem csak a császárvárosban, hanem a déli partszakasz összes nagyobb városában folyt. Ebben az időben építették ki az Árnyvadászok rejtélyes kommunikációjukat, hiszen az egymástól nagy távolságban lévő városok lehetetlenné tették a kapcsolatfelvételt csapataik között. Az árnyvadászok merényleteit persze nagyban támogatták az árnyékúrnő papjai, ők biztosították nekik szállást bármelyik városban is fordultak meg, és ők próbálták segíteni politikai harcukat is a hatalmasságok ellen. A papokat egy Kyr segítette meg. Egy Kyr a császári udvarból Elendor volt, a

Toroni kaszthiarerchia legmagasabb tagja, az Árnyvadászok alapítójának Erioni családjának leszármazottja, aki más utakon de szintén visszatért Toronba.

Az Ikek nem harcolhattak egy Elendorral, de a boszorkányhercegek igen. A toroni Hatalmasok „szemeit és füleit” még a császárság urai sem bántalmazhatták büntetlenül. A Politikai harcban így az Elendor került a homályba, míg a klánháborúban az Árnyvadászok kerültek fölénybe, és az Ikek szektája megdőlni látszott. Ekkor lépet közbe maga Toron császára. Légioival vérbe fojtotta a klánháborút. Az Elendort megfosztotta rangjától, és mivel a “Hatalmasok” ellen ármánykodott száműzte őt százegy esztendőre, Yankarba a szajhavárosba. Ettől az időtől fordult meg a sors fogaskereke, és vált az árnyvadászok rejtelmes klánja toron kitaszítottjai és üldözöttjei közé. Az Ikek bosszúja máig nem hanyatlott el, és folyamatos hajtóvadászatokat indítanak a megmaradt klán tagjaira.

Toronban a törvények kegyetlenek és néha a döntések mértjét sem lehet megérteni. Az árnyvadászok nem tudták beváltani esküjüket, tehát Morgena papjai is elfordultak tőlük és rituálisan kiátkozták őket Toronból, ezért a császárság törvényei szerint nekik is menniük kellett. Így az árnyvadászok saját magukra maradván vándorolnak Yneven, az árnyékúrnőbe fektetett hitük még töretlen maradt. Létezésükről gyakorlatilag semmit nem tudnak, egyedül Toron befolyásos emberei, Iker fejedelmek és a Morgena papok nagyjai ismerik a klán valódi mivoltát.

## Képességek

Erő	2K6+2
Állóképesség	K6+12+Kf
Gyorsaság	K6+12+Kf
Ügyesség	K10+8
Egészség	K10+8
Szépség	3K6
Intelligencia	2K6+6
Akaraterő	K10+8
Asztrál	2K6+6
Érzékelés	K6+12

Ké	10
Té	20
Vé	75
Cé	0
HM/szint	10 (3)
Kp alap	2
Kp/szint	3
Ép alap	5
Fp alap	7
Fp/szint	K6+5

## Képzettségek

Sok képzettséget sajátítanak el de, kevesebb idejük marad tanulni más képzettségeket, mivel sok időt kell fordítaniuk a fátyolmágia használataival. (a képzettségtáblázatba belekerültek azok a képzettségek is, melyek a Második Törvénykönyvbe le vannak írva. Aki nem használja a törvénykönyvet az, eltávolíthatja a plusz képzettségeket)

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat (fátyolpenge)	Af
6 Fegyverhasználat	Af
2 Fegyverdobás	Af
Harcművészet (acélkéz)	Af
Kétkézes harc	Mf
Belharc	Mf
Kínzás elviselése	Af
Hátbaszúrás	Af
Pszi	Af
Álcázás/álcaruha	Af
Vakharc	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lopakodás	30%
Rejtőzés	30%
Mászás	15%
Esés	15%
Ugrás	15%
Csapdafelfedezés	10%

Képzettségek a következő tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Kötélékből szabadulás	Af
4.	Álcázás/álruha	Mf
4.	Nyomolvasás/eltűntetés	Af
5.	Pszi	Mf
5.	Fátyolpenge használat	Mf
5.	Hátbaszúrás	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötélékből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltűntetés	Mf

Szintenként az árnyvadász 30%-ot kap, melyet eloszthat a hat százalékos képzettségére. Szintenként maximum 10%-ot egy képzettségre.

## Szintlépés

Az árnyvadász karakter szintlépése a harcművészeknél leírtakkal egyezik meg.

## Különleges képességek

Elsődleges különleges képességük a Fátyolmágia használata, melyeket csak este vagy naptól védett, árnyékos helyen alkalmazhatnak. Az árnyvadász minden tapasztalati szinten +6 Mp-ot tárolhatnak az elméjükben. Elméjüket csak alvással képesek feltölteni, amik ugyanolyan gyorsan regenerálnak, mint a pszipontokat. Ezen kívül 5. Szinttől képes a Slan-útjának egyes diszciplínáit alkalmazni.

Tsz.	Diszciplína
5.	Tetszhalál
6.	Zavarás
6.	Testsúlyváltoztatás
7.	Érzékelhetetlenség
9.	Jelentéktelenség

Az árnyvadász minden második szinten kap +1 Sebzést, amit hozzáadhat a fegyvere vagy pusztá ökle sebzéséhez, valamint +1 Ké-t, akkor is, ha erre egyáltalán nem áldoznak HM-jükből.

## Fegyverzet

Az árnyvadászok fő fegyverei a fátyolpengék. Ezek a fegyverek nem honosak Yneven, csak

mesterfokú fegyverismerettel és legendaismerettel lehet őket felismerni. Ezek mechanikája egyszerűnek látszik de a használatához igen nagy figyelem szükséges. A fegyver részei egy csuklónvédő (+18 Vé, ha azzal is védekezik), arra van téve a 180 fokban mozgatható, kétélű, borotvaéles penge. A támadófelület hossza megegyezik az árnyvadász alkarhosszával, ezek belső felére egy markolatot helyeztek, melynek fogásával stabilizálja az árnyvadász a pengéket. A pengék nyugalmi állapotban a csuklótól számítva ívelnek az alkarig. A fegyver egyik nagy előnye, hogy egy pillanat alatt elő lehet rántani, ezért meglepetésszerű támadást is lehet így vele végezni (KM belátása szerint). Ezeket a fegyvereket gondosan elzárják, elrejtik mások szeme elől és akkor veszik elő őket, ha „vadászatra” vagy egyéb vérrontásra készülnek. A többi hat fegyver használatát és a maradék két fegyver dobását erkölcsi okokból tanulják meg, hiszen egy jó fejdadásznak értenie kell a fegyverek nyelvén. Ha a fátyolpengéket valamely módon elveszítik csak a mesterüktől kaphatnak újakat és számolniuk kell a maradandó büntetésekkel. Csak a 9. Tapasztalati szinten, Árnymesterré nevezésük után tanulják meg a fátyolpengék elkészítésének a módját tanítójuktól.

Csak olyan vérteteket használnak, melyek nem tömör fémből készültek és nincsen mozgás gátló tényezőjük.

### Fátyolpenge

**Tám/kör:** 1

**Sebzés:** K6+2

**Ké:** 7

**Té:** 17

**Vé:** 13

**Súly:** 1,3 kg

### Acélkéz harcművészeti stílus

Harc közben pusztá öklüket és lábukat használják támadásra és alkarvédőt vagy lábszárvédőt védekezésre. A stílust tökéletesen lehet alkalmazni a fátyolpenge alkarvédőjével. (az egyéb, fejdadászok kézikönyvéből olvasott különleges technikákat nem írtam bele de a játékos azokat is használhatja, ha akarja.)

### Kéz

**Tám/kör:** 2

**Sebzés:** K6 (Af-on K3)

**Ké:** 8

**Té:** 10

**Vé:** 1 (+18)

### Láb

**Tám/kör:** 2

**Sebzés:** K6+1 (Af-on K3+1)

**Ké:** 6

**Té:** 12

**Vé:** 1 (+18)

### Fátyolmágia és a karakter, a karakter és az Antiss

Bizonyára minden olvasót érdekel, hogy miért kap az árnyvadász hat mannapont szintenként, és miért növekedtek meg a mannapont költségek. A válasz egyszerű. A M.A.G.U.S szabályai szerint és az egész kialakított világra utalóan a mágia bizonyos szempontból egy olyan hatalom, ami rengeteg energiával jár. A régi árnyvadász kasztokban nem gondolkodtam el azon, hogy minimális mannapont feláldozásával képes az árnyvadász meglehetősen erős varázslatok alkalmazására. Ne felejtjük el, hogy nem Od-ot használ és nem is a Wierék vérmágiáját. Egy tapasztalati mágiáról beszélünk, ami Morgena ajándéka és ugyanolyan szabályok vonatkoznak rá, mint bármely tapasztalati mágiára. Az árnyvadász kaszt egy igen nehezen játszható fejdadász kaszt. Ha belegondolunk abba, hogy a játékosnak mi mindent kell számon tartania, mi mindennel kell számolnia a játéka során, akkor kijelenthetjük, hogy a játékelmény igazi kihívás.

A fátyolmágiába új varázslatok kerültek. Átalakítottam a tanulási rendszert és a következő lehetőséget nyújtom a játékosok számára. Második szinttől kezdve a karakter képes az erre kijelölt mágiaformulák használatára. De csak egy varázslatot választhat ki a megfelelő szintűek közül. Ha eléri a második szintet, akkor vagy a fátyolharcot

tanulhatja meg vagy a fátyolaurát. Ha harmadik szintre lép, akkor csak a harmadik szintű varázslatok közül választhat ki egy darabot. Én szerintem az új varázslatok is megfelelő mértékben használhatóak, és kellően egyedi karaktert lehet velük kialakítani.

Vannak olyan problémák, amik nem hagytak nyugodni és megpróbáltam valamilyen kompromisszumot kialakítani mind a játékosokkal, mind a kalandmesterekkel. Az első probléma a fátyolmágia tanulása. Hiszen mindegyik karakter egyedül dolgozik. Az első szinttől fogva nincs mesterük, mégis valahogyan kell fejleszteniük a mágiájukat. Erre tudnék egy megoldást javasolni. Az árnyvadász miután szintet lépett, az első éjszaka felkerül az Antiss egy szegmensébe (akaratán kívül). Ott az álma fogja eldönteni, hogy a választható mágiái közül melyiket fogja elsajátítani és használni. Nem Morgena fog előtte megjelenni, csupán egy hozzá tartozó Antiss entitás vagy szolgál. A karakternek fogalma nem lesz arról, hogy az Antiss létezik, csupán álmódja az egészet. Fogalmazzunk úgy, hogy az árnyvadászok, anélkül, hogy tudatában lennének valamilyen misztikus kapcsolatban vannak az antissal. Antiss érzékenyeknek is lehetne őket mondani (+5% antissérzékenység). Ha egy árnyvadász karakter valamilyen úton-módon (emberek ne tápoljunk kérem szépen) Antiss tanulásra adnák a fejüket, (pl. a karakter kasztot vált és Morgena pap akar lenni), akkor meg kell dobniuk a 10%-ot. Ha nem dobják meg, akkor nem képesek megtanulni az antissjárást.

## Árnyékpálást

**Mana pont:** 3

**Erősség:** 3

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** 1 kör

**ME:** nincs

*„Sötétség lepte el a vadász homályba burkolózó körvonalait, melyek eltakarták testét a kékhald sugárzó fényétől. Netras*

*lassan felemelte a számszeriját és tovább várakozott a toroni összekötőre, mely valószínűleg az éjszaka prédája lesz.”*

Az alkalmazó teste köré három láb sugarú körben árnyék borul. Ezt a diszciplínát csak sötét, árnyékos helyen lehet tökéletesen használni. Az árnyvadász a varázslat segítségével, nagyobb eséllyel rejtőzködhet. Ez +15%-ot jelent a rejtőzködés nevű képzettséghez. Az árnyékpálást csak arra a területre érvényes, ahol az alkalmazó létrehozta és nem követi a vadász mozgását. A varázslat időtartama növelhető 3 mannapontért további 1 körrel.

## Az éjszaka szavai

**Mana pont:** 6

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** éjkozép

**ME:** asztál

*„És a hold eltűnt az égről. Helyette a pár perces csönd és sötétség vette át az uralmat. Mirell nem habozott. A sötét nyugalmat most mesterével, Netrassal fogja tölteni.”*

Még a régi időkből elhozott varázslatok egyike, mely a legfontosabb alkotórésze a fátyolmágiának. Ez a varázslat testesíti meg az árnyvadászok titkos kommunikációját. A varázslat különlegessége onnan adódik, hogy csak éjkozép idején lehet előhívni. Segítségével információkat, gondolatokat képeket, emlékeket, sőt akár érzemeket is el lehet juttatni egy másik klántárshoz. Általában egy árnyvadász a mesterével szokta alkalmazni ezt a mágiát (mivel vele volt közeli kapcsolatba a klánon belül) de megerőltető módszerekkel más ismeretlen árnyvadászhoz is eljuttatható az üzenet. A legközelebbi ismeretlen árnyvadászhoz tapasztalati szintenként 5%, ha ismeri a nevét és minimális szinten a hovatartozását 10%, ha pedig már találkozott vele de nem alakult ki erősebb érzelmi kapcsolat 15%. A varázslat nem erősíthető.

**Fátyolaura** (2. Tapasztalati szinttől sajátítható el)**Mana pont:** 9**Erősség:** 9**Varázslás ideje:** 3 szegmens**Időtartam:** 1 kör/Tsz**ME:** nincs

„*És a hold eltűnt az égről. Helyette a pár perces csönd és sötétség vette át az uralmat. Mirell*

„*A rövid litánia után a kitaszított koncentrált. A sikátor árnyékai megelevenedni látszottak Mirell testén. Fodrozódó fátyolaura fonta be sötétségével a kiéhezett árnyvadászt, és immár senki sem láthatta a lopakodó árnyat. A fenyegető sötétségben most már egy még veszélyesebb lény diktálta a feltételeket. Maga a sötétség. Maga Mirell az árnyékmester.*”

Az árnyvadász körül egy árnyékok sokaságával fodrozódó aura keletkezik. Ebben az állapotban a sötétbe észrevétlenebbül tud mozogni. Az árnyalak miatt +20%-kal nő a lopakodása és a rejtőzködése a sötétben. A varázslat nem erősíthető.

**Fátyolharc** (2. Tapasztalati szinttől sajátítható el)**Mana pont:** 9**Erősség:** 3**Varázslás ideje:** 2 szegmens**Időtartam:** 2 kör/Tsz**ME:** nincs

„*Az árnyékok hatalma beleköltözött Netras fátyolpengéibe. A fegyver acélpengéi még mindig megcsillantak a fáklyák fényében de a sötétségfoltok árnyékként követték azok mozgását. Az iker meglepődött ugyan a varázslaton de nem tántorította el a küzdelemtől. Netras folytatta a harcot immár a fátyolharc segítségével, folyamatos vágásokkal bombázta ellenfele védelmét, aki belezavarodott a fátyolpengék halálos táncába. Pár szívdobbanásnyi idő után az iker hibázott. Az egyik penge a mellkasán keresztül hatolt be a szívig, a másik pedig a torok gégerészét áttörve a gerincoszlop csigolyáiban állt meg. Netras gonosz, torz vigyorral jutalmazta az iker hibáját.*”

A varázslat hatására az árnyvadász keze vagy fátyolpengéi árnycsíkot húznak maguk után mely pár másodperc múlva elenyézik. Ez előnyös, ha éppen a karakter gyorsan harcol, mert az ellenfél egy

idő múlva belezavarodhat a harcba. Minden körben ügyességpróbát köteles tenni –1-gyel, ami körönként növekszik. Ha az, sikeres, nem történik semmi, ha viszont elvesíti a próbát –2Ké, –5Vé és –5Té sújtja. Ez mindvégig ismétlődik, amíg az árnyvadász fenn tartja a diszciplínát, és folyamatosan nőhet az ellenfél hátránya. De a harcot mindvégig folyamatosan kell alkalmazni, ha abbahagyják az értékek az eredetiekhez térnek vissza és az ügyességpróbák is előről kezdődnek. A mágikus árnyak miatt csak és kizárólag a fátyolpengék, 5. tapasztalati szinttől ezen varázslat alkalmazása közben mágikusnak minősülnek. A varázslat nem erősíthető.

**Teljes sötétség** (3. Tapasztalati szinttől sajátítható el)**Mana pont:** 12**Erősség:** 9**Varázslás ideje:** 2 szegmens**Időtartam:** 2 kör**ME:** nincs

„– *Mi a fene ez?!*

*Sötétség borult a dolgozószoba hideg falai közé. A fáklyák és a meleg kandalló egy időre nem ontott fényt magukból. Csak egy férfi suttogása vízhangzott a szoba tulsó végéből:*

– *Árulásod Asgef súlyosabb, mint hittem. Lepaktálsz az ikrekkel a tudtom nélkül? És még azt is hitted, hogy élve meg is úszod te ostoba?!*

*Két halk kattanás hallatszott a sötétben, majd egy-egy szúrás hangja, csontropogás kíséretével.*

– *Túl óvatlan voltál Asgef. De már nem követheted el ezt a súlyos hibát.*”

10 láb sugarú gömbben eluralkodik a teljes sötétség. A fáklyák és egyéb világító eszközök nem bocsátanak ki fényt magukból. Az infra- és az ultralátással, vagy a létrehozott, nagyobb erősségű mágikus fénnel leküzdhető, vagy megtörhető a sötétség. A varázslat időtartama növelhető 6 mannapontért további 1 körrel.

**Árnyék testőr** (3. Tapasztalati szinttől sajátítható el)

**Mana pont:** 15

**Erősség:** 3

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** 2 óra/Tsz

**ME:** nincs

„Neras várt. Gondolataiba merülve nézegette a házak tetejét, néhol beleszimatolt a levegőbe, de semmi nem keltette fel a figyelmét. Nyugodt, csendes este volt. Majd egy ismerős érzés támadt benne, amelytől bizseregni kezdett a tarkója. Azonnal tudta, hogy valaki rálépett az árnyékára. Ösztönösen mozdult támadója felé. A vadász épp a garottját húzta elő, amikor az árnyvadász hátrapördült és egy dobótört hajított szerencsétlennek a szívébe. Az áldozat tágra nyílt szemekkel meredt a támadójára, majd egy hang nélkül összezsugorlott.”

A varázslat kifejezetten defenzív jellegű. Az árnyvadász megérint egy árnytócsát, végrehajtja a varázslatot és létrehoz egy úgynevezett árnyék testört. Ezt akár saját árnyékán is alkalmazhatja. Az árnytócsa és a vadász között egy kicsi mentális fonal fog húzódnani az időtartam lejártáig. Az árnyék riasztani fogja a vadászt, amint valamilyen (asztrál testtel rendelkező) élőlény hozzáér. A varázslat nem erősíthető.

**Árnyjáték** (4. Tapasztalati szinttől sajátítható el)

**Mana pont:** 18

**Erősség:** Tsz\*3

**Meditáció:** 2 szegmens

**Időtartam:** 6 kör (jelenlét)

**ME:** nincs

„A parányi utca megváltozni látszott. Az árnyékok szinte életre keltek a falakon, a köves úton és a park egy részén is. Táncoltak, elmozdultak, megnőttek és összementek. A gorkiki „pár”, ijedten

*rohant az utca tulsó felére, de Mirell tartogatott nekik egy kis meglepetést.”*

Ezen varázslat mutatja be az árnyékok feletti uralom teljességét. Segítségével az árnyvadász képes az aurájában levő környezeti tényezők árnyékképét befolyásolni, méretét és vetülését szabályozni, saját hasznára vagy mások balszerencséjére. A kivetülő árny, képes elhagyni azt a tárgyat, ahonnan eredetileg származik. Ha valaki egy ellenvarázslattal próbálkozik, azaz az illető is át akarja formázni az árnyakat, mindig a varázslatok erőssége fogja meghatározni, hogy éppen melyik fél ura az árnyaknak. A használonak nem kell különösebb koncentráció, csupán látnia kell az átalakítani kívánt árnyékképet. Az időtartam lejártáig bármennyi árnyat képes befolyásolni az árnyvadász. A hatás mindaddig fennmarad, amíg bele tartozik az árnyvadász aurájába. Miután az időtartam megszűnik, az árnyékok is visszatérnek az eredeti formájukba és helyükre. A varázslat időtartama növelhető 6 mannapontért további 3 kör-rel.

**Homálylátás** (4. Tapasztalati szinttől sajátítható el)

**Mana pont:** 15

**Erősség:** 11

**Meditáció:** 3 szegmens

**Időtartam:** 1 kör/2Tsz

**ME:** nincs

„Menekülj kedves kis barátom,  
Úgy is utolérlek ám!  
A jelenlétem lesz a rémálom.  
S az éjszaka megvéd. Talán.  
Könnyezni fogok érted,  
Hogy lásd, szeretlek.  
Keresd hát a sötéted,  
Így könnyebben kereslek.”

Akik ezt a képességet használják, a sötétség legrettegettebb vadászainak számítanak. A képesség hatására az árnyvadász szeme elhomályosodik, és sűrű sötétség lepi el a szemgödrét, ami könnyként folyik végig az arcán. A vadász ebben az állapotban fordítottan látja a fényviszonyokat. Aki idáig árnyékban vagy korom sötétben lapult, az olyan az árnyvadász számára, mintha fáklyák fényében vagy napfényben tündökölné. A hatás fordítva is igaz. Aki bemenekül az erős fényre azt az árnyvadász nem

fogja ezzel a képességgel látni. A varázslat hatása alatt a vadász nem lát színeket. Minden a fekete és a fehér kontúrjainak felel meg. A képesség lehetővé teszi a sötétség pecsétjének érzékelését. A varázslat nem erősíthető.

### **Árnytombolás** (5. Tapasztalati szinttől sajátítható el)

**Mana pont:** speciális

**Erősség:** Mp

**Meditáció:** 3 szegmens

**Időtartam:** Tsz kör

**ME:** nincs

*„Mirell megállt és körbenézett. Öt iker fogta közre az éjféli esőben. Villámlott és dörgött. A vakító villám fénye végighatolt a hat fekete alakon, láthatóvá téve egy-egy arcvonást. Ismeretlen suttogás törte meg az eső és a dörgés zaját és egy pillanat múlva az árnyékok megelevenedni látszottak. Sűrű fátyolként fonták körbe az árnyvadászt és gyors iramban belehatoltak a testébe. Mirell szemei fekete opállá változtak, bőre halotti maszkként rémlett mindenki előtt. A vörös köd immár beborította elméjét, csak a féktelen gyűlölet és a pusztításvágy maradt meg a lelkében. A harc elkezdődött. Fémpengék éles csattogása zajongta be a környéket. Majd azt, a csontok ropogása és a hús hasításának tompa ritmusa követte. Fűlsértő sikolyok vízhangoztak az erdő fái közt minden csapás után. A vihar egyre inkább tombolt, sivített és sikított a vadászok között, mint egy tébolyult ragadozómadár. Iszonyatos kínok éneke vergődött az árnyékok között, mindaddig, amíg elfogytak az ellenfelek. Mirell csurom vér volt, teljesen átázottan állt, kieresztett fegyvereit még maga előtt tartva. Levágott végtagok és elvérzett holttestek heverték a fák tövében és az árnyvadász közvetlen környezetében. Mirell felnyögött fájdalomában, sok helyen vérzett de az nem érdekelte. Térdre rogyott, hogy kipihenhesse a varázslat mellékhatásait, majd felhúzta bal karjáról az ujjast, ami alatt a bőre ismét felvette a hamuszürke árnyalatot.”*

Az árnyvadászok legkegyetlenebb varázslata, mellyel az összes tudatukban rejlő varázserőt egy harci tombolásra fordítják a fátyolpengékkel. Ilyenkor a kívülálló csak annyit látnak, hogy az árnyvadász a környező árnyékokat magába gyűjti, szemei feketévé változnak, bőre pedig hamuszürke

színt vesz fel (szépség 3-mal csökken), és folyamatos, szinte megszakíthatatlan támadásokkal bombázza ellenfeleit. Az erőfeszítés alatt az árnyvadász dinamikus pajzsai elvesznek a semmibe és a tombolása után iszonyatos hátrányokkal kell számolnia.

A tombolás alatt minden mannapont +1Té-t és minden második mannapont +1Ké-t ad a karakter harcértékeihez. Nem hatnak rá sem a félelemkeltő, sem az egyéb tudatra ható varázslatok, mindhalálig küzdeni fog, amíg el nem fogynak az ellenfelei. Az árnyvadász számára ilyenkor a menekülés ismeretlen fogalomává válik, személyisége a varázslat hatása alatt inkább egy démonéhoz mintsem egy emberéhez hasonlít. Nem érez félelmet, sem fájdalmat, így nem ájulhat el, még akkor sem, ha elveszíti az összes fájdalompontját.

Mivel a varázslat alkalmazása rendkívül megterheli az árnyvadászt, annyi körig kell pihennie, amennyi időt az árnytombolásban töltött. Ha továbbra is harcol, akkor a gyengeség módosítóival kell tovább küzdenie. A tombolás külső mellékhatásai annyi órára maradnak meg, ahány körig a varázslat hatása alatt állt. Mindezek mellett az elméjét csak bizonyos idő után képes újra feltölteni, amik napokban mérhetőek. Minden árnytombolás alkalmazása +1 nappal növeli meg a varázsképtelenséget. Minél többször alkalmazza az árnyvadász ezt a képességet annál jobban fog torzulni a személyisége. Ezt a varázsképtelenséget még az árnyvadászok fénykorában is csak kivételes tanítványoknak tanították meg. Egy erős akaratú árnyvadász majdnem biztonságosan képes használni ezt a varázslatot, bár sosem lehet tudni. Voltak démoni jellemű vadászok még Toronon belül is, akik nem bírták elviselni az árnytombolás súlyát és nemegyszer estek áldozatul más vadászoknak vagy papoknak. Az viszont biztos, hogy ezt a formulát az árnyvadász csak rendkívül szükséges helyzetekben használja. A démoni külső és a belső gonoszság csírája miatt, amit pár óráig magán hord, a többi játékos akár ellenségnek is nézheti. A leges legfontosabb szabály, ami erre a képességre vonatkozik, hogy ez a varázslat mindenképpen FEKETEMÁGIÁNAK minősül. A Morgena papok ugyan rendelkeznek a halál szférával, de



az a pap vagy másvalaki, aki ismeri ezt a mágiaformulát abban biztos, hogy ez a varázslat mindenképp megközelíti a Tharr vagy más gonosz papok vagy sötét varázshasználók embertelen képességeit.

**A sötétség pecsétje** (5. Tapasztalati szinttől sajátítható el)

**Mana pont:** 24

**Erősség:** 18

**Meditáció:** fél óra utána 1 szegmens

**Időtartam:** azonnali

**ME:** mentális

*„Csak egyetlen csapást lehetett látni. A fémpenge végigszikkasztott a fal mentén, áthaladva Villnass árnyékának feji része alatt. Villnass feje levált a nyakáról, majd a földre puffant a testtel együtt. Egy nyikkanás nélkül távozott a túlvilágra.*

*-A segítségedre immáron nincsen szükségem tiszteletre méltó atyám. Mondta Neras és hátat fordított a pap hullájának, majd a sötétséggel együtt távozott.”*

Körülményes és nagyon drága képesség. A varázslat lényege, hogy az ellenfelet a saját árnyékán keresztül is meg lehessen sebezni. A varázslat elsütése előtt a megsebezni kívánt személy árnyékával fél órányi közvetlen kapcsolatot kell létesíteni. Elég ha az illetőnek az árnyékán áll, vagy az közvetlenül rávetül. A célpont árnyékával való kontaktust nem szakíthatja meg semmi. Ha más árnyék is hozzákapcsolódik a célpont árnyékához az még nem baj, de ha az árnyék része lesz egy olyan árnytócsának, ami meghaladja a célpont árnyékának méretét, akkor a varázslat nem tud létrejönni. Ha a célpont úgy elmozdul, hogy megszakítja a kapcsolatot, az egész folyamatot újra kell kezdeni. Amint az „ismerkedésnek” vége az áldozat árnyékteste is támadhatóvá válik. Gyakorlatilag a varázslat első fázisa egy letörölhetetlen, láthatatlan pecsétlenyomatot hagy az ellenfél árnyéktestén. A

támadhatóság egész életre szól, de csak azon árnyvadász tudja kihasználni a varázslat előnyeit, aki felvitte az áldozatra a sötétség pecsétjét. Ebben talán kivételt képezhetnek azok az árnyvadászok, akik egyiptetűjű ikek és már gyerekkoruktól kezdve mesterfokra fejlesztették az ikerharc képzettségét. A sötétség pecsétjének láthatatlan lenyomatát a homálylátás nevű varázslattal lehet érzékelni, a két varázslat együtt igazán jó kombináció.

A támadás elvégzéséhez fel kell használni 24 mannapontot. Az áldozat mentális mágiaellenállás próbát tesz. Ha elvétí, akkor a támadás sikeresnek számít. Az ellenfél ebben az állapotban alap Védőérték -10-zel tud védekezni, de az árnyvadász első támadása mindenképp meglepetésnek számít. Minden egyes támadáshoz újabb mannapontokat kell áldozni és újabb próbát kell dobni. A varázslat erőssége növelhető 2 mannapontért további 1E-vel.

2005.01.07.

Szerző: Bahamut

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

Ez a cikk megjelent a MAGUS RPG.hu oldalon is (2005.05.20.), a szerző neve alatt, de a forrás feltüntetése nélkül.

A cikk két korai változata is szerepelt az Atlantisz oldalon, Árnyvadász 1 és 2 néven (2006), a szerző neve alatt, de a forrás feltüntetése nélkül, valamint a MAGUS-Site G-portal oldalon is (2006), a szerző és a forrás feltüntetése nélkül. A cikk megjelent továbbá az Ynev kalandorai oldalon is (2006.01.22.), a szerző feltüntetése nélkül, de a forrás megjelölésével.

A cikk megjelent BlackRawen neve alatt (2007.04.18.) a Hotdog/MAGUS oldalon is, a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül, illetve Timba Bizar Bazárja oldalon is (2011.04.14.).

Ez a cikk megjelent a Kronikak.hu oldalon is, (2011.04.15.), a szerző neve alatt, a forrás feltüntetése nélkül és egy hangulatkeltő novellával kiegészítve.