



Ynev
Fejvadászai





Ynev

fejvadászai

Fantasy szerepjáték

Írta:

Petőh Sándor

FIGYELMEZTETÉS!

Az a füzet magáncélra készült nem megjelentetésre. Az itt található szabályrendszer és minden más itt található grafika, jelzésrendszer, stb. mind a Valhalla Holding Kft. kizárólagos tulajdona, annak engedélye nélkül bármilyen átvétele, másolása, felhasználása jogellenes.

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái® valamint az Ynev® név, a logók a Valhalla Holding Kft. tulajdonát képező bejegyzett védjegyek!

Minden jog fenntartva, beleértve az egész vagy részletek reprodukálását és kiegészítő anyagok megjelentetésének jogát!

All rights reserved!

Copyright© 1998, 1999 Petőh Sándor (Tronix)

<http://magus.rpg.hu/>

Készült Tunyogmatolcson, az 1999. évben

Játékrendszert kidolgozta:
Novák Csanád

Előszó

1997 telén halottam elsőnek a szerepjátékról. Akkor természetesen látatlanul is butaságnak tartottam, míg a haverom rá nem vett, hogy nézek meg egy partit. Ettől kezdve lettem fanatikus szerepjátékos. Már a második karakterem fejevadász volt és azóta már nem is tudom hány ilyen gyilkosom járja Ynevet. Egyéb kasztokat nem is nagyon próbáltam ki – meg is vagyok érte dorgálva néha – annyira megtetszett ez a kaszt. És csak vártam mikor jelenik meg végre egy kiegészítő egy új klánról vagy részletesebb leírás egy létezőről. A sorra megjelenő új szabálykönyvekben semmit ilyet nem lehetett találni, csak a Rúna magazin kecsesített néha némi újdonsággal. 1998 nyarán végül úgy döntöttem, hogy az összegyűjtött anyagoknak valamilyen formát adok. A szabálykönyvekből, magazinokból, valamint – hála a technikának – az Internetről összegyűjtött anyagokat írtam le és bővítettem ki, helyenként saját ötleteimet is beletettem. Helyenként természetesen található benne kiforratlan dolgokat, de hely és időhiány és legtöbbször forrásanyag hiánya miatt azt nem tudtam tökéletesre csiszolni. Ha valamilyen ötletek vagy kritikák lennének, azt örömmel veszem, küldjétek e-mailt a tronix@rpg.hu címre.

Jó játékot a továbbiakban és dobjátok sok dupla-nullát!

Tronix
Petőh Sándor

SPICER
MINDAK
/Gyári Fejevadász/



Köszönetnyilvánítás

Külön köszönet: Horváth Gyulának, akinek tűzvarázslói már leégették fél Ynevet és aki komoly szabályismeretével ma is segíti munkánkat. **Kis Tibornak**, aki rendszeresen elsütött valamilyen ökörséget, növelve ezzel a parti színvonalát, és aki Ynev legjobb bárdja volt. **Kónya Károlynak**, akinek a kardművésze megbosszult mindenkit 1 aranyért. **Mozga Istvánnak**, aki mindig adott a kólájából és varázslói mindig a megfelelően alakították manát. **Pál Rolandnak**, aki a környékünkre hozta a szerepjátékot, és így megismerkedhettem vele. A legjobb spanomnak, **Mindák Lászlónak**, akivel azóta is rendszeresen koptatjuk a dobókockákat. És végül mindazoknak, akik feltöltötték ötleteiket az InterNetre és ezzel mindenki számára hozzáférhetővé tették.

Köszönet még mindazoknak, akik azóta is rendszeresen megjelennek a partikon és terjesztik a szerepjátékot.

Az illusztrációt készítette: Hováth Gyula



Az átlagos fejvadász

Ynev egyik legkülönlegesebb karakterkasztja a fejvadász. Középtájon helyezkedik el a harcművész, harcos, tolvaj alkotta háromszögben. Tökéletes gyilkosok; neveltetésük minden mozzanata, kiképzésük minden egyes pillanata, egész életük ezen célt szolgálja. Ismerik és felhasználják a pusztakezes és fegyveres harcművészetet - ám csak, mint a gyilkolás egyik hatékony eszközét. A rejtőzés, lopózás, falmászás mesterei; kitartóak, szívósak, gyorsak. Szigorú és kegyetlen törvények szerint élnek, amelyek megszegéséért bal kezük levágásával, vagy életük feláldozásával fizetnek. Ha elvállalnak egy küldetést, akkor történjék bármi, azt végre kell hajtaniuk - még saját klánjuk vagy családjuk sem fékezheti meg őket többé. A sikertelenségükre még haláluk sem mentség, ilyenkor a klán az elhunyt családtagjain áll bosszút. A fejvadászok nagy családokra emlékeztető klánokba tömörülve élnek. Gyakran valóban rokoni szálak fűzik őket egymáshoz. A világtól visszavonultan, nyugodtan szeretik gyakorolni "tudományukat", ám olykor egész városokat hálóz be és irányít szervezetük.

A képességek kidobása:

Erő	2k6+6
Állóképesség	K6+12+kf
Gyorsaság	K6+12+kf
Ügyesség	K10+8
Egészség	K10+10
Szépség	3k6
Intelligencia	3k6 (2x)
Akaraterő	3k6 (2x)
Asztrál	2k6+6

A fejvadászok harcértéke nagyjából a harcosokéval egyenlő, de nem közelíti meg a gladiátorokét vagy a lovagokét. KÉ alapjuk 10, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75 és CÉ alapjuk 0, minden Tapasztalati Szinten 11 Harcérték Módosítót kapnak, amiből 4-et, 4-et kötelesek mind TÉ-jükre, mind VÉ-jükre osztani. Kezdeményező Értékük minden második TSZ-en 1-gyel eleve nő, akkor is, ha erre egyáltalán nem áldoznak HM-jükből.

Életerő és Fájdalomtűrés

A fejvadászok olyan kegyetlen és kemény kiképzésen esnek át, ami bizony egészségüket is igénybe veszi. Így aztán nem örvendeznek különösebben magas életerőnek. A fájdalomhoz ellenben - éppen említett kíméletlen életmódjuk okán - hozzászoktak, és remekül tűrik. Ép alapjuk 6 (ehhez adja a karakter az Egészsége 10 feletti részét); Fp alapjuk pedig 7 (amihez a karakter Állóképességének

és Akaraterójének 10 feletti része jön). Tapasztalati Szintenként a fejvadászok még k6+5 Fp-t kapnak.

Képzettségek

A fejvadász meglehetősen célirányosan kiképzett harcos; nemigen jut ideje és lehetősége egyéb képzettségek elsajátítására. Sokat már 1. Tapasztalati Szinten eleve megkap, és még néhányat később. Így aztán érthető, miért kevés Képzettség Pontjainak száma: Kp alapja 3 és minden TSZ-en (már az elsőt is) további 5 Kp-val gazdálkodhat; amiből olyan képzettségeket tanul, amelyeket csak kíván. Ha a karakter az új szabályrendszer szerint csináljuk, az általános fejvadászra az A1-es táblázat vonatkozik a Függelékben.

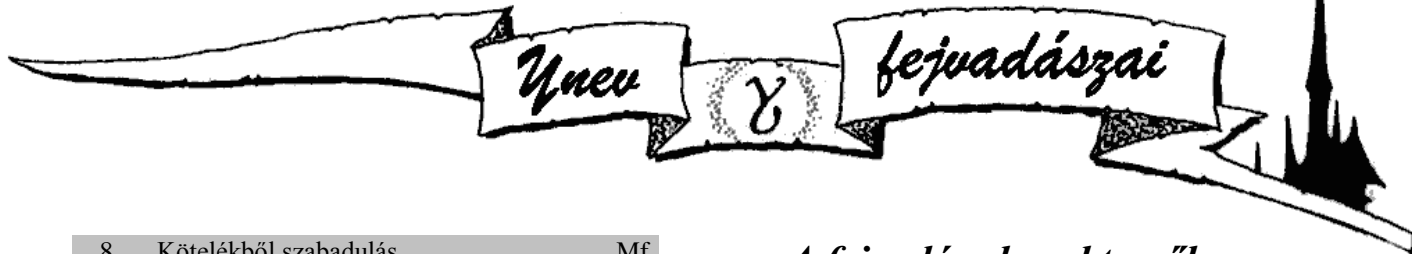
A fejvadászok 1. TSZ-en a következő képzettségeket kapják:

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
15 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Pszi (pyaronni)	Af
Úszás	Af
Csapdaállítás	Af
Futás	Af
Álca/álruha	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	40%
Esés	20%
Ugrás	20%
Lopózás	25%
Rejtőzködés	30%
Csapdafelfedezés	15%

A fejvadász minden Tapasztalati Szinten kap 30%-ot, amit eloszthat felsorolt hat Százalékos Jártasságában mért képzettsége között. Ha kívánja, bármelyiket részesítheti előnyben a többi hátrányára, akár azt is megteheti, hogy némelyiket egyáltalán nem növeli. Azt azonban szem előtt kell tartania, hogy egy képzettségre szintenként maximum 15%-ot szánhat.

A további szinteken a következő képzettségben részesül:

Tsz.	Képzettség	fok/%
2.	Kötélékből szabadulás	Af
2.	Ökölharc	Mf
3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
4.	Álcázás/álruha	Mf
5.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Pszi	Mf
5.	Úszás	Mf
7.	Vakharc	Mf



- | | |
|---------------------------|----|
| 8. Kötelékből szabadulás | Mf |
| 9. Nyomolvasás/eltüntetés | Mf |

Különleges képességek

A fejvadász 5. szinttől kezdve képes a pszi Slan-útjának egyes diszciplínáit alkalmazni. Ilyenkor Pszi-használatának szintje egyenlő Tapasztalati Szintjével. Hogy melyek ezen diszciplínák és mikor lesznek elérhetőek számára, arról az alábbi táblázat tudósít:

Tsz. Diszciplína

- | |
|------------------------|
| 5. Tetszhalál |
| 6. Zavarás |
| 6. Testsúlyváltoztatás |
| 7. Érzékelhetetlenség |
| 9. Jelentéktelenség |

A fejvadász, ha olyan fegyverrel verekszik, melyben történetesen nem képzett, akkor sem a mindenki másra érvényes Képzetlen Fegyverforgatásból származó hátrányok sújtják, hanem annál jóval enyhébbek: KÉ: -5, TÉ: -5, VÉ: -10, CÉ: -15.

Tapasztalati Szintjével a sebzés is növekszik, amit okozni tud. Két szintenként eggyel. (2. Tsz +1 Sp, 4. Tsz +2 Sp, 6. Tsz +3 és így tovább) Ez hozzáadódik fegyvere vagy puszta ökle sebzéséhez.

Tapasztalati Szint

A fejvadász karakter számtalan dolgot kénytelen folyamatosan gyakorolni ahhoz, hogy fejlődhesen. Ezért nagyon lassan és nehezen lépi Tapasztalati Szintjeit. Ez a tendencia még magasabb szinteken is érvényesül.

Tapasztalati Pontok	Tapasztalati Szint
0-190	1.
191-400	2.
401-900	3.
901-1800	4.
1801-3500	5.
3501-7500	6.
7501-15000	7.
15001-30000	8.
30001-60000	9.
60001-110000	10.
110001-160000	11.
160001-220000	12.

Minden további szinten +60000Tp kell



A fejvadász karakterről

A fejvadász karakterre vágyó Játékos első és legfontosabb feladata megérteni, miben rejlik a kaszt ereje, miért tartozik a M.A.G.U.S. legerősebb karakter kasztjai közé. Hiba lenne misztikus okokat keresni, a magyarázat prózai: a fejvadász célja elérésének érdekében nem válogat a módszerekben és eszközökben. Márpedig célja egy: a hatékonyság. Egy fejvadász nem arra törekszik, hogy belőle váljék a legjobb harcos, a legkülönb kardforgató, vagy a leghírhedtebb párbajhős, ő egyszerűen csak elég hatékony szeretne lenni, hogy minden alkalommal végrehajthassa a rábízott feladatot. Nem a tökéletességet keresi a harcban, a harmóniát vagy a hatalmat, nem kíván szépen győzni vagy szépen meghalni, pusztán csak győzni, bármi áron. Ami mégis kiemeli a hozzá hasonló gondolkodású harcosok közül, az klánjának ősi tudása, és a harcművészetek ismerete.

A legtöbb fejvadászknál harci tudása harcművészeti alapokon nyugszik. Ez természetesen nem jár együtt a slan diszciplínák használatával, egyszerűen azért, mert nem éri el azt a színvonalat. A fejvadászok harcművészete nem szűkölködik a látványos elemekben, a kívülálló számára megkülönböztethetetlen a vérbeli harcművészettől. A különbség ugyanis nem a külsőségekben, hanem a belső erők, a Chi felhasználásában rejlik - erre a pusztán hatékonyságot kereső fejvadászok nem, vagy csak elenyésző mértékben képesek.

A fejvadászok Ynev minden táján klánokba tömörülnek. A klán képezi a karaktert, s cserébe szolgálatokat, feltétlen hűséget követel - ami a Játékos Karakter dolgát alaposan megnehezíti. Egy fejvadász nem önmaga ura, hanem szigorú hierarchia szerint felépülő klán "tulajdona": semmit nem cselekedhet feljebbvalói megkérdezése és engedélye nélkül, míg fordítva, a legtöbb esetben feltétlen engedelmességgel tartozik. A klánja kötelékéből még el nem szabadult Játékos Karakter valóságos kötéltańcos, minden lépésére ügyelnie kell, nehogy saját klánja végeztesse ki.

A fejvadász kötöttségeiről

Minden karakter számára fontosak azok az életelvek, az a szemlélet- és gondolkodásmód, azok az erkölcsi nézetek, amelyek alapján cselekszik, melyek meghatározzák tetteit, melyek alapján a különböző szituációkban dönt. A legtöbb kaszt számára ezek csupán jellembeli vagy előtörténetből származó megkötések, irányelvek, amelyek csak keretet adnak az illető cselekvési szabadságának, de nem verik őt bilincsbe. A fejvadászok számára - éppen abból fakadóan, hogy az adott kasztba tartoznak - sokkal



súlyosabb megkötéseket kell figyelembe venni a játék során.

Rendkívül sok hasonlóságot mutatnak a különféle fejvadász és orgyilkos-szervezetek. Őket olyan motivációk vezetik, olyan közösségben élnek, oly erős az összetartás közöttük, hogy bizonyos kérdésben érdemes megvizsgálnunk őket. Mint ahogy egy nehézsúlyos lovasból sem lesz szükségszerűen lovas, úgy nem lehet fejvadásznak sem nevezni senkit, aki lesből támad, és esetleg gyilkolni akar. Csakis a szervezett keretek között tevékenykedő gyilkosok, testőrök, kémek, stb. tekinthetők fejvadásznak, mindenki más legfeljebb renegát vagy jól képzett gyilkos lehet.

A fejvadászok a legtöbb esetben már fiatal koruk óta egy-egy klán mellett vannak, világlátásukat, életelveiket nagyban meghatározza az a közeg, ahol felcseperednek. Itt szerzik meg azokat az élményeket, amelyek alapján kialakulnak bennük azok az érzelmek, amelyek az összetartozást, hűséget, a büszkeséget hivatottak biztosítani. Igaz ugyan, hogy akadnak fiatal fejvadászklánok is, ám a legtöbb hasonló ynevi szervezet komoly történelmi múlttal rendelkezik. Ezek a tradíciók, szokások, írott szabályok avagy szokásjogon alapuló törvények alapjaiban meghatározzák egy-egy fejvadász viselkedését. Gyakran nem csupán egy fontosabb pozíció szerepe van ily módon tisztázva, de a klán minden tagjának pontosan körülírható tevékenysége is. A fejvadászoknál is akadnak olyan alapelvek, amelyek felbukkannak Ynev majd minden hasonló testvériségében.

Az összetartozás és a hűség mindenek felett. Egy-egy fejvadászklán - éppen azért, mert a tagok gyerekkoruk óta itt nevelkednek, s gyakorta valós rokoni szálak is összefűzik őket - szinte már családként működik. A tagok - a kívülről érkeztettek is - hűségeskü köti a klánhoz, melyek megszegésénél komolyabb bünt klántag nem tehet. Ez a hűségeskü szabályozza az egyén és a klán viszonyát. A legtöbbször valamiféle erkölcsi kódex is áll mögötte, amely pontos támpontokat nyújt a tagok és a klán kötelességeiről és feladatairól, nem ritkán konkrét példákkal határozva meg a teendőket. Gyakorta éppen a családi vagy családias közösség az, amely elősegíti a tagok feltétlen hűségét. Nemigen akad ugyanis olyan, aki hajlandó lenne szeretteit elárulni vagy elveszejteni. Ugyanígy a szereteten alapuló zsarolás is megfelelő büntetés vagy ellenintézkedés lehet a mégiscsak hűtlenné vált tagokkal szemben.

A rangsor. Minden klánban komoly, pontról pontra szabályozott rangsor van érvényben, mely meghatározza a tagok helyzetét, egymáshoz való viszonyát, behatárolja cselekedeteiket és megszabja a lehetőségeket. Mindenben igazodik a már említett hűségeskühöz és az erkölcsi kódexhez. Igaz ugyan, hogy minél feljebb kerül valaki a ranglétrán, annál

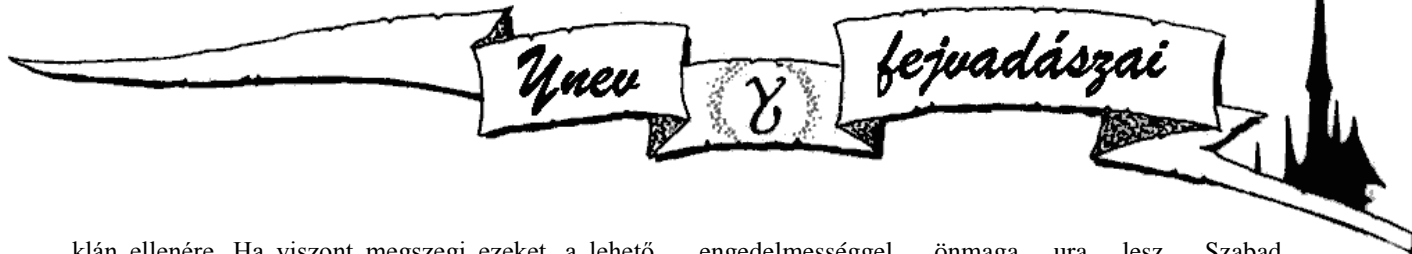
több mindenhez van joga, s bátrabban, szabadabban cselekedhet, ugyanakkor sokkal nagyobb a felelőssége a klán többi tagjával szemben, sokkal többet kell foglalkoznia a rábízottak gondjaival, szükségleteivel, boldogulásával. Egyes testvériségeknél ez a már-már családfelelősség valóban azt jelenti, hogy a klán tagjai vérükkel tisztelik a felettük állókat még akkor is, ha valójában semmilyen rokoni kötelék nem fűzi őket egymáshoz.

A fegyelem. A fejvadászklánok összetartásának és fennmaradásának alapköve, ami részint az eddigiekből is következik. Szigorú - katonai - fegyelmet kell tartani az olyan szervezeteknél, mint amilyenek az orgyilkos testvériségek is. Voltaképpen harcosokról - még ha azok egy speciális változatról - van is szó. elkerülhetetlen hát a megfelelő intézkedések bevezetése és elfogadása. Nem egyszerűen kisebb kellemetlenségek kiváltó okai lehetnek a különféle mulasztások. A klánok tevékenységének jellegéből adódóan a fegyelmezetlenség akár az egész testvériség bukásához is vezethet.

A titoktartás. Talán még az előző ismérvnél is fontosabb. A fejvadászklánok természetük szerint titokzatosak, hiszen cselekedeteik a legkritikább esetben kerülnek a nagy nyilvánosság elé. Hogy ez továbbra is így maradjon, hogy távol tarthassák maguktól a kellemetlenkedőket, hogy mindez rejtve maradjon az esetleges kutató tekintetek elől. Aligha akad fejvadász, aki kapcsolataival, képességeivel, feladataival henceg. Ilyen erővel akár öngyilkosságot is elkövethetne. Ugyanígy rejtve kell maradnia a klán lakhelyének, szokásainak, szertartásainak, stb. Nincs olyan szervezet, amely magát akarná gyengíteni azzal, hogy kifecsegi a titkait.

Ennek ellenére, a fejvadászok között is akadnak *erények*, melyekre különösen büszkék, amelyek segítségével kiemelkedhetnek társaik közül. Ezek a ravaszság, az ügyesség és gyorsaság, a tisztánlátás, az alkalmazkodó-készség, a lojalitás, a feltétlen engedelmesség, bátorság, stb. Igaz ugyan, hogy a legkritikább esetben éneklük meg őket a trubadúrok, viszont mindannyian tudják, hogy a fenti erények nemcsak a maguk, de a klán boldogulását is szolgálják.

Már sokszor említettük a klánok kapcsán bizonyos erkölcsi kódexet. Itt arról van szó, hogy milyen elvek határozzák meg a klán mindennapjait, a gondolkodásukat, a tetteiket. Kihatással van döntéseikre, gyakorta eleve meghatározza a lehetséges választásokat. Általában nincs szoros összefüggésben az adott kultúrkör vallásával, ám az tagadhatatlan, hogy a helyi világnézet minden esetben rajta hagyja nyomát. Ezek azok az - írott vagy íratlan törvények, amelyek minden másnál jobban meghatározzák a tagok cselekedeteit, ugyanakkor biztosítják, hogy amennyiben azok szerint él, egyszerűen nem tehet a



klán ellenére. Ha viszont megszegi ezeket, a lehető legkomolyabb bünt követi el. Eppen ez az, ami élvezetessé - és nehezen játszhatóvá - teszi a fejvadászokat. Nekik is állandóan alkalmazkodniuk kell, folyamatosan a közösség érdekeit kell figyelniük, mielőtt saját problémáikon elgondolkodnak. Hűségük, tántoríthatatlanságuk erre a garancia, no és persze azok az évek, melyek során vérükbe ivódott ez a fajta gondolkodásmód

Ez a magyarázat arra, miért kell a kalandozó fejvadászok mögé minden esetben klánt, célokat, esetleg hosszan elhúzódó, hosszú távú feladatokat kitalálni. Az a fejvadász, aki nem tartozik egyetlen klánhoz sem, csupán renegát. Áruló. Aki így vagy úgy, de becsapta azokat, akik felnevelték, kijátszotta, esetleg cserbenhagyta őket. Hogy miként birkózik meg ezzel a teherrel - esetleg az őt üldöző bosszúszomjas alakokkal - az legyen immár az ő gondja.

Amennyiben egy fejvadász mégis eltérne ezektől a normáktól, a fent részletezett kikötésektől, valamilyen formában felrúgná azt a szövetséget, amely a hűségükkel jött létre közte és a klán között. Az ilyen esetekben a legkritikább alkalommal bocsátanak meg a vétkesnek, a legtöbbször arra sincs ideje, hogy esetleg magyarázkodjon. Árulóknak, ellenségnek bélyegzik, s megvonnak tőle mindent, amit a klán kebelén eddig élvezhetett. Társaiból vadászok lesznek, s gyakorta megpróbálják halállal büntetni árulójukat. Akadnak olyan testvériségek, amelyek a kisebb bűnököt csupán száműzetéssel torolják meg, ám ez meglehetősen ritka. Ha az áruló valami módon mégis megússza a klán bosszúját, egyik legfőbb büntetésként - az esetleges lelkiismeret furdalás, stb. mellett - azt kell elviselnie, hogy mindaz a biztonság, amit eddig élvezett, egy csapásra szertefoszlott. Rangrejtve, titkolózva kell élnie, mindenkiben ellenséget szímatolhat, s egy jó darabig valószínűleg nem akad senki, akihez bizalommal fordulhatna, aki gondját viselné vagy megtorolná a rajta esett sérelmeket.

Becsület-kódex

Mindegyik klán kialakította a maga "becsület-kódexét", melynek betartását a legszigorúbban megkövetelik. A szokásos tiszteletadási és engedelmisségi követelményeken túl a kódexek több érdekes vonásban is rokonságot mutatnak:

- A klán bármelyik tagjára kiszabhat egy feladatot, de a fejvadásznak joga van azt visszautasítani - habár ez illetlenség. Ha ellenben elfogadja a megbízást, kötelessége végrehajtani... vagy meghalni. A kudarc fogalma ismeretlen.

- Ha a fejvadász valamely különleges feladat végrehajtásával, vagy bármilyen más módon megváltja magát a klántól, többé nem tartozik

engedelmisséggel, önmaga ura lesz. Szabad fejvadásznak számít, nem szökött vagy kiteszített klántagnak. Ha továbbra is a klánnál marad, egyenrangú szövetségesként kezelik.

- A klán köteles biztosítani tagjainak a rangjukhoz méltó életet. Ha erre nem képes, fel kell szabadítani a hűségük alól.

- Az áruló fejvadász halott fejvadász; a kegyelem és a könyörület ismeretlen fogalmak.

Különleges fegyverek

Majd minden fegyverrel megtanul bánni a fejvadász. Felettből hasznos tudomány ez, mert klánja jellemző fegyvereihez csak titokban nyúlhat, élete során legtöbbször egyéb fegyverekkel harcol. Hasonló a helyzet az alkar- és lábszárvédőkkel: hatékony használatuk óriási gyakorlatot és akrobatikus ügyességet igényel, ami általában a fejvadászok sajátja. Nem jelent egyértelmű lebukást, mint a különleges fejvadász fegyverek, hisz olykor más kasztok tagjai is használhatják, de gyanút kelt. Márpedig a gyanú sok esetben azonos a lepleződéssel.



Eren

Fehér Tigrisek fejvadászklán

Kyria alapításától számított 20174. év utolsó napján:

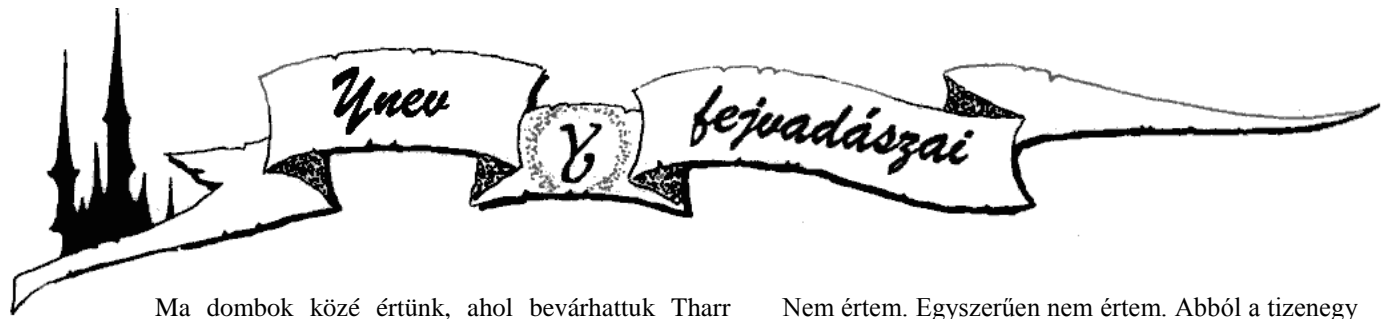
Mi lett velünk? Oh, Weila! Miért engedted kipusztulni klánunkat? Mi még élünk, de mi lesz, ha Tharr hívei ránk találnak? Weila, könyörgök segíts!

Kyria alapításától számított 20175. év, Weila Első Szent Napja, az év első napja:

Rhyar atya álmot látott: Weila megjelent neki, és arra utasította a klánunk maradványát, hogy vágjunk át a Pidera-hegységen, és addig folytassuk utunkat, amíg újabb kinyilatkoztatást nem tesz. De ott mi lesz velünk? Arrafelé csak barbárok élnek! Mindegy. Jobb, mintha Tharr hívei mészárolnának le mindenkit. Talán él még ott a kyr hagyományokból.

Kyria alapításától számított 20176. év 154. napja:





Ma dombok közé értünk, ahol bevárhattuk Tharr átkozott híveit. Már csak tizenegyen vagyunk. A csatában sokan elestek tőlünk is, de Tharr hívei már nem szolgálják urukat. A parancsnokkal én vívtam meg. Halála előtt ezt ordította:

- *Nem menekültök! Rabszolgaként szolgáltátok majd Tharr birodalmát, Toront!*

Weila, miért engedheted, hogy Tharr vegye át az uralmat egykori otthonunkon, a Toron Tartományon?

Kyria alapításától számított 20176. év 155. napja:
Rhyar atyának ismét megjelent Weila. A látomás útmutatása alapján elindultunk a lenyugvó nap irányába, őseink földje felé.

Kyria alapításától számított 20176. év 587. napjának reggele:

Weila segítségével sikerült elérni, hogy Eren fővárosában fogadjon minket az uralkodó. Most indulunk.

Kyria alapításától számított 20176. év 587. napjának estéje:

Köszönjük, Weila! Kaptunk egy házat a fővárosuk belső részén. Remélem, ezt valamivel meghálálhatjuk az ittenieknek.

Kyria alapításától számított 20176. év 614. napja:

Ma az uralkodónál voltunk kihallgatáson. Mivel már mindenki felgyógyult, közölte velünk végleges döntését, mi szerint testőrei leszünk. Mielőtt befejezhetné volna mondandóját, egy udvaronca tört rántott, s nekirontott. Eközben kyrül ordította:

- *Meghaltok, Weila csahos kutyái, kik el akarjátok adni a kyr hatalmat! De előbb vele végzek!*

Sikerült úgy legyőzni, hogy az uralkodó nem sérült meg. Amikor az örök megölték, összeaszott, és felismertem benne Aren el-Kiurnat, a Fehér Tigrisek Rend egyetlen renegátját. Hamar Tharr hívévé szegődött, és ezért kidobtuk a Rendből. Az uralkodó folytatta beszédét:

- *Testőreim lesztok, és tudományotok továbbadásával fogjátok kiképezni a legjobb testőröket. De mivel itt nem lenne helyénvaló tanoncokat képezni, országom nyugati erdős részén kaptok földet, ahol felépíttettem rendházakat!*

Kyria alapításától számított 20176. év 615. napja:

A vidék csodálatos. A rendház kifejezéssel az uralkodó nagyon keveset mondott. Hat falu, az erdő közepén, a legjobb helyen a képzéshez. Elneveztük Via Shen-nek, ami annyit jelent: "Újjászületés". Köszönjük, Weila!

Kyria alapításától számított 20245. év 158. napja:

Nem értem. Egyszerűen nem értem. Abból a tizenegy emberből, aki túlélte Tharr szolgálait, senki nem öregszik. Rhyar atya szerint ez Weila akarata.

Kyria alapításától számított 20245. év 159. napja:

Álmomban megjelent Weila, és elmondta, hogy ez az Ő ajándéka. Reggel a többiek elmondták, hogy nekik is megjelent. Rhyar atya szerint azért van ez, hogy Tharr szolgálai ellen jobban léphessenek fel az általunk nevelt fejvadászok. Az atya elmondta, hogy neki Weila azt is kijelentette:

- *Kyria élni fog, Tharr utolsó híveit ti fogjátok elpusztítani.*

Legyen meg Weila akarata!

A klán története

Mint a fenti írásból kiderült, egy Weila hitű kyr fejvadászrend, a Fehér Tigrisek alapította. A rend eredetileg Toron tartományban székelt, de Tharr hívei Toron megalapításakor kiirtották a rend nagy részét.

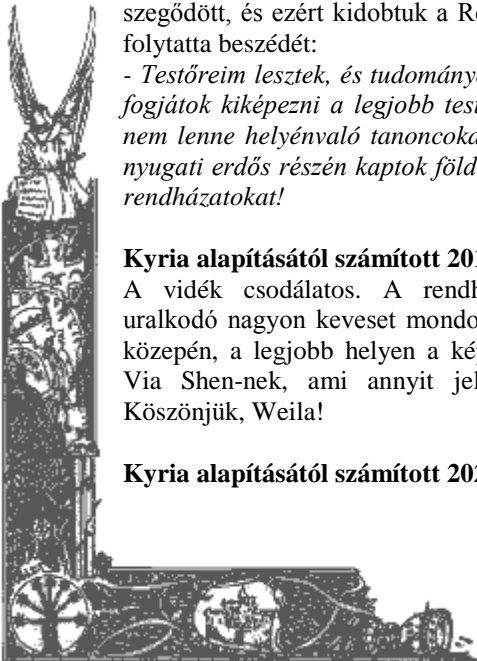
Időpont: P.sz. 174, a kyr panteon széthullása után szinte azonnal - mivel csak Tharr atyjai éltek túl a csatát, ezért Tharr hívei - Weila, Sogron és Igere vereséget kihasználva - lesújtottak híveikre, és rövid de véres összecsapások után megalapították Toron Birodalmát. A rend ezután menekülésre kényszerült, és hosszú vándorlás után Erenben találtak menedéket (P.sz. 176.). Az uralkodótól kapott területet elnevezték Via Shen-nek, és itt kezdték tanítani az új növendékeket. Az Északi Szövetség megalapításáig többé-kevésbé titokban tevékenykedtek, de egy idő után nem csak Eren nagyjait, hanem az egész Szövetséget szolgálták.

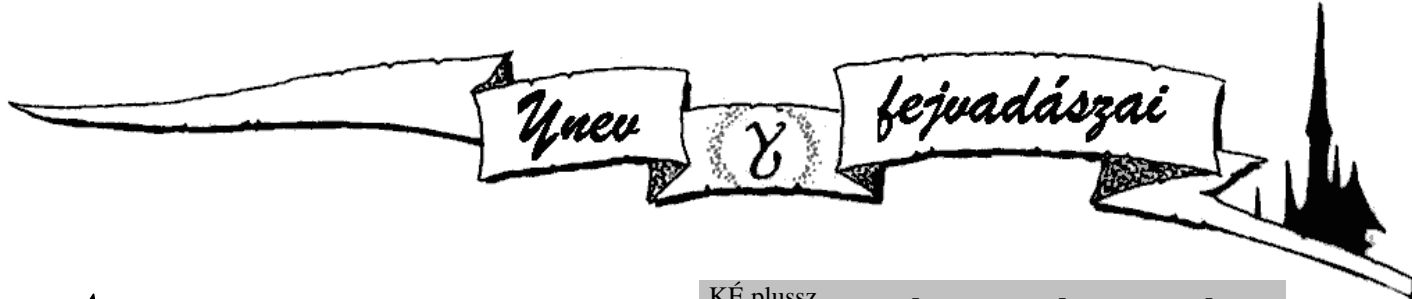
Elhelyezkedés

Területük Eren Calowyn felé eső részén van. Hat faluból áll, amit az alapító első rendtagok hoztak létre. Az uralkodótól kapott terület kiváló arra, hogy a tanítványok elmélyüljenek tudományuk gyakorlásában. Az erdő, amiben a faluk vannak, az első ránézésre gyönyörű. De az itt töltött néhány hónap alatt rájön az ember, hogy nagyon unalmas tud lenni. Minden faluban más ágban képezik a növendékeket.

Falu	Tanított ág	Jelentés
Hag	Nar	Alapképzés
Thalil	Sif	Testőr
Welath	Ked	Kém
Dwican	Vir	Orgyilkos
Eowiewn	Fulas	Lövész
Jerear	Ral	Mágiahasználó

Nar





Az alapkiképzés, amit minden növendék megkap. Ezt követően kell bizonyítani egy-két bevetés során, hogy alkalmas arra, hogy a klán tovább foglalkozzon vele. Ha nem, akkor szabadon távozhat, de minden klánnal kapcsolatos emlékét kitörlik, kivéve a megtanultakat. Ekkor válhat még belőle harcos vagy tolvaj. Ha valaki így dönt, akkor annak mindenféleképpen lényeges lejátszani a próbaküldetést és a KM-nek kell eldönteni, hogy alkalmas volt-e vagy nem. Ha nem, akkor harcos vagy tolvaj lehet belőle. Ekkor az első szinten nem kapja meg a HM-et, Fp alapot, Fp/Szintet és az első 3 szinten nem kap Kp-t. Ha alkalmas akkor képességei és mestere javaslata alapján szakosodhat. A kidobás ugyanúgy történik, mint az általános fejvadásznál. Ha új szabályrendszerben alkalmazzuk, akkor fejvadászként kell kidolgoznunk első szinten, a képzettségek az A1 táblázat szerint. Ha nem alkalmas a felvételre, akkor ő szintén nem kap Kp-t a következő 3 szinten és az új kasztja szerint kell nézni a képzettségeket.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
Belharc	Af
6 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Álca/álruha	Af
Mászás	25%
Esés	10%
Ugrás	10%
Lopózás	15%
Rejtőzködés	20%
Csapdafelfedezés	5%
KÉ alap	10
TÉ alap	20
VÉ alap	75
CÉ alap	-
HM/Szint	10(3)
Kp alap	3
Kp/Szint	3
Ép alap	6
Fp alap	7
Fp/Szint	k6+5

Szakosodások

Ha a próbán alkalmasak, akkor lehetőséget kapnak, hogy szakosodjanak vagy Nar-ként fejlődjenek tovább. Ha szakosodnak, akkor megkapják a lent felsorolt táblázat bonuszait és néhány értékük új módon számítandó.

Nar Sif Ked

KÉ plussz	-	-	-
TÉ plussz	-	-	-
VÉ plussz	-	-	-
CÉ plussz	-	-	-
HM/Szint	11(3)	11(4)	9(2)
Kp/Szint	5	5	6
Fp/Szint	k6+5	k6+5	k6+3

	Vir	Fulas	Ral
KÉ plusz	-	-	-
TÉ plusz	-	-	-
VÉ plusz	-	-	-
CÉ plusz	+10	+25	-
HM/Szint	10(3)	10(3)	9(2)
Kp/Szint	5	5	4
Fp/Szint	k6+6	k6+4	k6+3

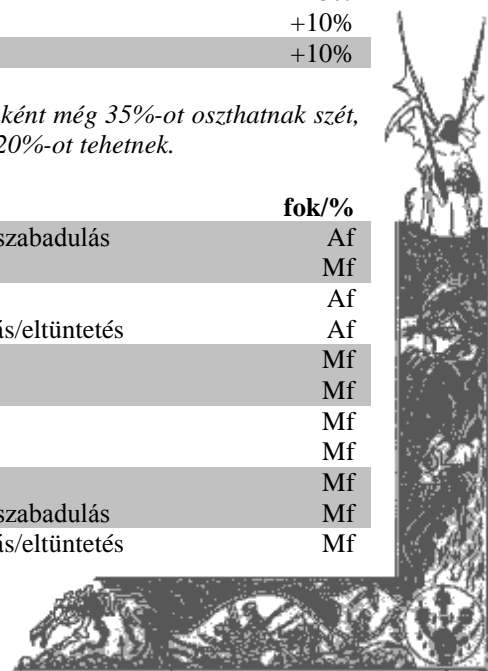
Nar (általános)

Minden más szakosodott fejvadász feladatát képes ellátni, csak nem olyan profi szinten. Ők általános képzést kapnak, és jelentős harci tudásra is szert tesznek. Ők hasonlítanak legjobban más klánok általános fejvadászaira. Új szabályrendszerben a képzettségek az A1 táblázat szerint.

Képzettségek	fok/%
9 fegyver használata	Af
2 fegyver dobása	Af
Belharc	Mf
Pszi (pyarroni)	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	+15%
Esés	+10%
Ugrás	+10%
Lopózás	+15%
Rejtőzködés	+10%
Csapdafelfedezés	+10%

Tapasztalati Szintenként még 35%-ot oszthatnak szét, de egyre legfeljebb 20%-ot tehetnek.

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Kötélékből szabadulás	Af
2.	Ökölharc	Mf
3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
4.	Álca/álruha	Mf
5.	Pszi	Mf
5.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Úszás	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötélékből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf





Sif
(*testőr*)

Feladatuk, mint más klánokban a messoroknak, a rájuk bízott fontos személyek, épületek és egyéb dolgok védelme a feladatuk. Mivel a nyilvánosság előtt ők szerepelnek a legtöbbet, a köznyelv őket hívja embervadászoknak, pedig feladatuk pont ellentétes a közhittel, hisz éppen a védelemre összpontosul. Minden fejvadász közül ők állnak legközelebb a harcművészekhez. Új szabályrendszerben a képzettségek az A2 táblázat szerint.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Mf
2 fegyver használata	Af
Lefegyverzés	Af
Fegyvertörés	Af
Vakharc	Af
Földharc	AF
Pszi (pyarroni)	Af
Sebgyógyítás	Af
Lovaglás	Af
Étikett	Af
Esés	+15%
Ugrás	+20%
Csapdafelfedezés	+20%
Éberség	+30%

A Sífek Tapasztalati Szintenként 35%-ot oszthatnak szét, de egyre legfeljebb 15%-ot tehetnek.

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Belharc	Mf
2.	Földharc	Mf
3.	Pszi (Pyarroni)	Mf
4.	Lefegyverzés	Mf
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
5.	1 fegyver használata	Mf
5.	Álca/álruha	Mf
6.	Fegyvertörés	Mf
6.	Vakharc	Mf
8.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Ked
(*kém*)

Tévedés az elképzelés, hogy a Fehér Tigrisek nem foglalkoznak kémkedéssel. Foglalkoznak. Csak senki nem tudja meg, hogy ők voltak. Ők a legközelebb a tolvajokhoz álnak, de mentalitásuk teljesen más, és a harcban is jobban megállják helyüket. Új szabályrendszerben a képzettségek az A3 táblázat szerint.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Mf
Írás/olvasás	Af
Térképészet	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Álca/álruha	Mf
Hátbaszúrás	Af
Mászás	+20%
Esés	+5%
Lopózás	+15%
Rejtőzködés	+15%
Csapdafelfedezés	+15%
Zárnyítás	+20%
Titkosajtó keresése	+15%
Éberség	+20%

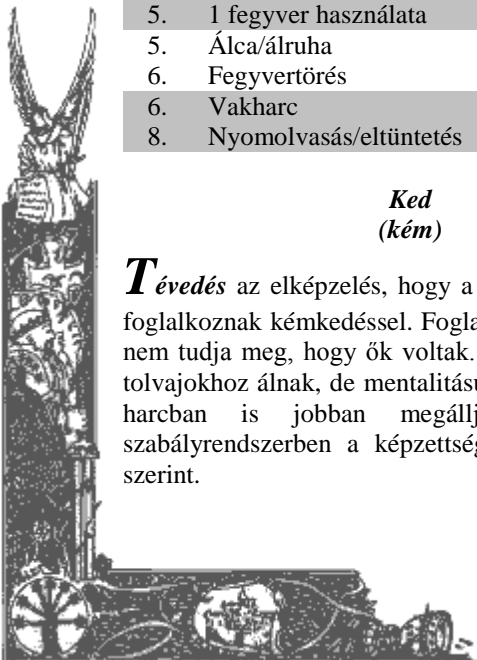
A Kedek 50%-ot oszthatnak szét Szintenként, de képzettségre legfeljebb 20%-ot tehetnek.

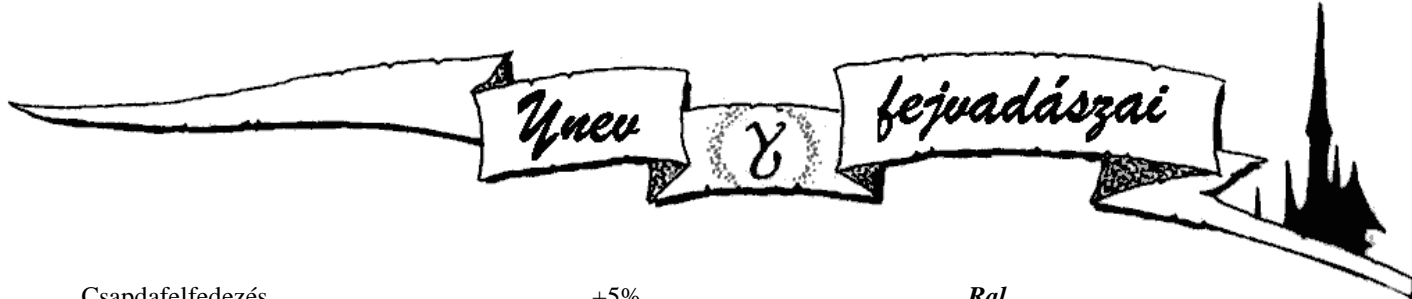
Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Pszi (Pyarroni)	Af
2.	Belharc	Mf
3.	Kötélkéből szabadulás	Af
5.	Hátbaszúrás	Mf
6.	Kötélkéből szabadulás	Mf
7.	Pszi (pyarroni)	Mf
8.	Futás	Mf

Vir
(*orgyilkos*)

Elit orgyilkosok. Az első időkben még nem voltak megtalálhatóak a klánban, de szükségessé vált a munkájuk. Legjobban a más fejvadászklánokban található Mortelekre hasonlítanak leginkább, de mentalitásuk merőben más. Bár a gyilkolás mesterei, tudásukat csak akkor alkalmazzák, ha a szükséges, és koránt sem olyan vérengzőek, mint a kráni Mortelek. Új szabályrendszerben a képzettségek az A4 táblázat szerint.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Mf
Belharc	Mf
Kínzás elviselése	Af
8 fegyver használata	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Pszi (Pyarroni)	Af
Csapdaállítás	Af
Hátbaszúrás	Mf
Álca/álruha	Af
Mászás	+20%
Lopózás	+15%
Rejtőzködés	+20%





Csapdafelfedezés	+5%
Éberség	+5%

A Virek 30%-ot oszthatnak szét Tapasztalati Szintenként, de egyre legfeljebb 20%-ot tehetnek.

Tsz	Képzettség	fok/%
3.	Álca/álruha	Mf
3.	Kínzás elviselése	Mf
4.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
5.	Csapdaállítás	Mf
6.	Pszí (Pyarroni)	Mf
7.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Fulas (lövész)

A kezdeti időszakban nem képeztek Fulas-okat. Amikor elfek is tanultak náluk, szabadidejükben szívesen okították társaikat a célzófegyverek használatára. A vezetők lecsaptak az ötletre, így alakult ki a Fulas csoport. Új szabályrendszerben a képzettségek az A5 táblázat szerint.

Képzettség	fok/%
3 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Pszí (Pyarroni)	Af
Álca/álruha	Af
Fegyver ismeret (célzófegyverek)	Af
Csomózás	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Mászás	+30%
Esés	+5%
Rejtőzködés	+15%
Csapdafelfedezés	+5%
Éberség	+5%

A Fulasok 40%-ot oszthatnak szét, de egyre legfeljebb 25%-ot tehetnek.

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Hátbaszúrás	Af
2.	Ökölharc	Mf
3.	Belharc	Mf
3.	Csomózás	Mf
3.	1 fegyverhasználat (célzófegyver)	Mf
4.	Hátbaszúrás (lövés)	Mf
5.	Célzás	Af
5.	Pszí (Pyarroni)	Mf
6.	Építészet	Af
7.	Célzás	Mf
7.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
8.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Ral (mágiahasználó)

A legjobb szellemi képességű tanulók kerülnek hozzájuk (16-os Intelligenciától). Első Szinten 6 Mp-t kapnak és minden további Szinten az Intelligenciájuk 10 feletti részét. Mivel a karakternek el kell sajátítani a fejvadászok tudományát is, így csak egy bizonyos mágiaformát használhat. Ennek eldöntése lehet kockadobás, vagy a JK döntése szerint is választhat, ha a KM megengedi:

1. Elemi mágia
2. Természetes anyagok mágija
3. Asztrálmágia
4. Mentálmágia
5. Papi mágia (Kis Arkánium Természet szférájú varázslatai)

Mindenki elsajátítja az Idő- és Tértmágiát. Emellett néhány megkötést is figyelembe kell venni. Asztrál és Mentálmágia esetén a Ψ -ostrom alkalmazását is elsajátítják. Ha a JK úgy dönt, akkor 6. Tsz-en vagy később megtanulhatja a Jelmágiát, és elsajátíthatja a Kyr Transz diszciplínát. Ha így dönt, akkor azon a szinten nem kap Kp-t. Aztán 4. Szinttel később (tehát, ha 6. Tsz-en tanulta meg a Jelmágiát, akkor 10. Tsz-en) pedig megtanulhatják a Nekromanciát, de csak akkor, ha már ismerik a Jelmágiát. Ehhez szintén fel kell áldoznia azon a szinten a Kp-it. Manapontjaikat 40 körös meditációval nyerik vissza, ezalatt Weilától kérnek segítséget (hasonlóan a papokhoz). Meg kell még jegyezni, hogy a Ral irányzatnak van a legkevesebb követője, ezért még Északon is elvétve találkozunk velük. Új szabályrendszerben a képzettségek a varázsló illetve a pap szerint.

Képzettség	fok/%
3 fegyver használata	Af
Rúna mágia	Af
Mágiahasználata	Mf
Mágiaismeret	Mf
Pszí (Pyarroni)	Mf
Ősi nyelvismeret (Kyr)	Af
Írás/olvasás	Af
Úszás	Af
Futás	Af

A Ralok 25%-ot oszthatnak szét szintenként, de egyre legfeljebb 15%-ot tehetnek.

Tsz	Képzettségek	fok/%
3.	Ökölharc	Mf
3.	Kötéllekből szabadulás	Af
4.	Hátbaszúrás	Af
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af





4.	Belharc	Mf
5.	Álca/álsruha	Mf
6.	Hátbaszúrás	Mf
6.	Rúnamágia	Mf
8.	Kötélékből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Egyéb kasztok a klánban

Emellett természetesen megtalálhatóak a méregkeverők, papok, varázslók is, hisz ők oktatják a Ralokat. De nagyon kis számban és az akciókban is csak kivételes alkalmakkor vesznek részt.

Az Embervadászok fegyvere

Az ereniek, a toroniak által is használt, hosszabb és egy rövidebb kardot forgatnak. A lagoss az Embervadászok hagyományos, hosszabb (max. 25 hüvelykes) pengéje.

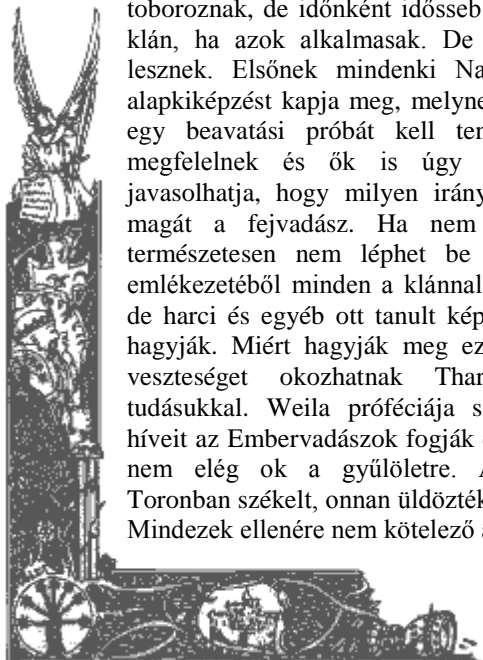
	T/k	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Ár	Súly
Lagoss	1	8	14	14	k6+4	5a	1,5 kg

A pugoss Eren fejvadászainak és orgyilkosainak a rövidebb (max. 12 hüvelykes) kiegészítő pengéje, az Embervadászok hagyományos fegyvere. Keresztvasa gyakran csak jelzésértékű, bár egyes klánok különösen díszes markolatkombinációkat kedvelnek.

	T/k	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Ár	Súly
Pugoss	2	12	6	4	k6	10	0,5 kg

A klán felépítése

A klánban nincs megkülönböztetés a különböző fajok között, ezért bármilyen fajú lehet a JK (ha a KM megengedi). Mindenki egyenlő, csak rangbeli különbségek vannak. Ebből is látszik, hogy a klán nyitott az új dolgokra. Általában fiatalokat toboroznak, de időnként idősabb tagokkal is bővül a klán, ha azok alkalmasak. De belőlük csak Sifek lesznek. Elsőnek mindenki Nar lesz és csak az alap kiképzést kapja meg, melynek ideje 1 év. Ekkor egy beavatási próbát kell tenniük, és ha azon megfelelnek és ők is úgy akarják, a mester javasolhatja, hogy milyen irányba képezze tovább magát a fejvadász. Ha nem felel meg, akkor természetesen nem léphet be a klánba. Kitérlik emlékezetéből minden a klánnal kapcsolatos dolgot, de harci és egyéb ott tanult képességeit érintetlenül hagyják. Miért hagyják meg ezt? Háborúban nagy veszteséget okozhatnak Tharr híveinek harci tudásukkal. Weila profécijája szerint Tharr utolsó híveit az Embervadászok fogják elpusztítani. Ez még nem elég ok a gyűlöletre. A Rend eredetileg Toronban székelt, onnan üldözték el őket Tharr hívei. Mindezek ellenére nem kötelező a Weila hite.



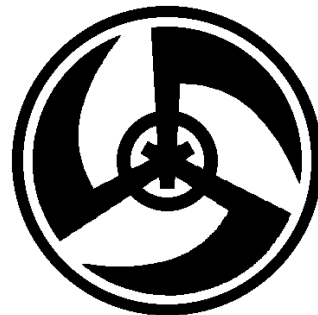
Az ereni klán engedi, hogy fejvadászai kalandozásra adják fejüket. Ezt csak akkor tehetik, ha az ország határain kívül is hűek maradnak klánjukhoz. Ezáltal az ereni klán kémhálózata igen kiterjedt, és jól szervezett és nagyon sok információhoz jutnak így hozzá. Ha sürgősen kell embereket mozgósítani, akkor ezekre a klánhoz tartozó kalandozó vadászokra bízzák a feladat teljesítését és ők szervezik meg a helyi kalandozókból álló csapatot. Erre adnak pénzt és esetleges felszerelést. Ennek is köszönhető, hogy az embervadászok nem, vagy csak nagyon ritkán és kis számban dolgoznak csapatban. Teljes önállóságra képezik őket.

Az ereni embervadászok a kiélezett Toronnal való ellentét miatt igen jóban vannak a pyarroni hitűekkel, így gyakran segítenek a Pyarroni Titkosszolgálatnak és az Inkvizítorok Szövetségének. Az ereniek próbálnak minél több információt megszerezni Toronról, de csak kevés kém tudja megőrizni a inkognitóját. A klánt a legjobban az motiválja, hogy az Ikrek új harci kultúrárt dolgoztak ki, így ők is próbálják a legjobbat kihozni a növendékekből.

Az ereni embervadászok hűséges klánjához, ami nem használja ki annyira, mint más fejvadászklánokban. Az egész rendszer a bizalomra épül. De ha egy fejvadász árulóvá válik, az egyenlő a halálos ítéletével. Bár ennek ellenére nem egy renegátnak sikerült kijátszani a klán embereit...

Az Ereni embervadász különleges képessége

Ha az intelligenciájuk legalább 15-ös, akkor minden szinten kapnak 4 Mp-t és minden szinten megtanulhat 3 fénymágiához tartozó varázslatot, de csak olyat, amit már tud alkalmazni a meglévő Mp-iből.



Toron

Toron, a kiforrott kyr kultúra utolsó fellegvárának szerepében tetszelgő, velejéig romlott, kaotikus



birodalom különös harcosok hazája. Sokak szemében a bűn és a fertő otthona, egyes északi gondolkodók odáig mennek, hogy egyenesen minden rossz szülőanyja. Valószínűleg nem nagyon változna a véleményük, ha tudnák, milyen ördögi praktikákat vetnek be, csak hogy istenek adományozta testüket kellőképpen megrontva olyan dolgokra vegyék rá, hogy ellenszegüljenek a neki szabott rendeltetésnek. Ezen azonban mit sem kell csodálkoznunk egy olyan államban, ahol a törvényeket boszorkánymesterek hozzák, és betartásukról - helyesebben be nem tartásukról - orgyilkos és tolvaj klánok gondoskodnak. A fegyver itt hatalom, de csak ha kellő megfontoltsággal és okosan használják.

Mindenütt szükség van rájuk; Toron alighanem megbénulna, ha hirtelen eltűnnének. A fejvadászokról van szó, akik minden intrika, cselszövés mögött ott állnak uraik oldalán, legyen bár szó családok egymás közötti torzsalkodásáról, ország romboló háborúkról vagy kereskedelmi viszályokról. Jól kiépített szervezeteik mindenütt jelen vannak; a tolvajokkal ellentétben nem kell titokban tartaniuk kilétüket, csak ha erre kifejezett utasítást kapnak. Társadalmi megbecsülésük magas: ha jól végzik dolgukat, szinte bármit kérhetnek megbízóiktól. A különböző klánokat gyakran kötik szerződések vagy egyéb jellegű kötelek a helyi hatalmasságokhoz. Titkos paktumok ezek, a legtöbb ember nem is tud róla, akinek pedig jó értesülései vannak, általában elég bölcs ahhoz, hogy ne kíváncsiskodjon sokat. A fejvadászok súlya és szükségessége nyilvánvalóvá teszi, miért tartoznak a Pietor - Hűség - kasztba. Nincs olyan politikai, gazdasági, társadalmi esemény, ahol ne lennének jelen. Megjegyzendő viszont, hogy a közhiedelemmel ellentétben nem minden toroni fejvadász Iker is egyben. Számtalan más klán tevékenykedik még az óriása birodalomban, legfeljebb az Ikeknek a legrettegettebb a hírük. Bármilyen sok is a fejvadász az országban, azért nem kell minden járókelőben gyilkost gyanítani; számuk nem csak az össznépeséghez, hanem még a fegyverforgatókhoz képest is elenyészően csekély.

Ködfivérek fejvadászklán

A Régenszi Ház különleges fejvadászai, akik amellet, hogy kitűnő fegyverforgatók, számos speciális feladat elvégzésére is alkalmasak. Éveken keresztül okítják őket a színjátszás, szemfényvesztés és hazudozás mesterfogásaira, míg végül szinte minden szerepükben, álcájukban otthonosan mozognak. Ha megdelelően készítik nekik elő a terepet, legfeljebb a mágiahasználók képesek náluk gyorsabb átváltozásra. Toron legügyesebb kémei és

ügynökei közülük kerülnek ki. Új szabályrendszerben a képzettségek az A3 táblázat szerint.

Kidobás az első törvénykönyv szerint, de az Intelligenciájukat k6+12-vel kell dobni.

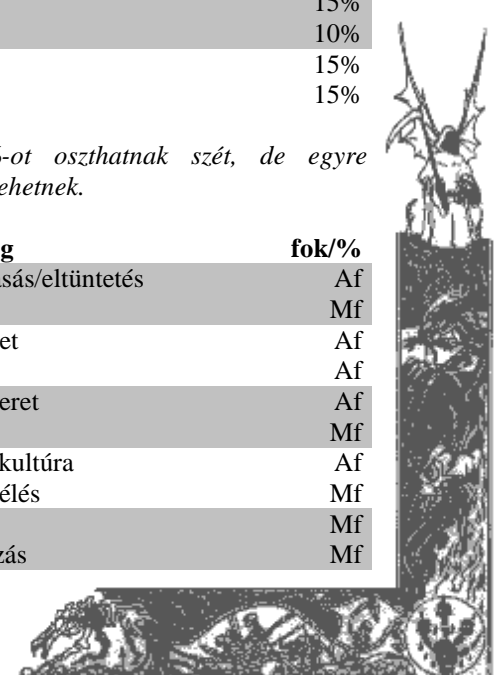
KÉ alap	8
TÉ alap	16
VÉ alap	65
CÉ alap	0
HM/Szint	9(2)
Kp alap	7
Kp/Szint	6
Fp alap	6
Fp/Szint	k6+4
Ép alap	6

Képzettségek 1. Szinten:

Képzettségek	fok/%
Ökölharc	Af
5 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Belharc	Af
Álca/álruha	Mf
Hangutánzás	Af
Színészet	Af
Nyelvtudás	5, 5, 4, 4, 3
Írás/olvasás	Af
Etikett	Af
Pszi	Af
Lovaglás	Af
Futás	Af
Mellébeszélés	Af
Mászás	20%
Esés	10%
Ugrás	10%
Lopózás	30%
Rejtőzködés	15%
Zárnyítás	10%
Csapdafelfedezés	15%
Éberség	15%

Szintenként 55 %-ot oszthatnak szét, de egyre legfeljebb 15 %-ot tehetnek.

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
2.	Ökölharc	Mf
2.	Térképészet	Af
3.	Úzás	Af
3.	Emberismeret	Af
3.	Belharc	Mf
4.	Szexuális kultúra	Af
4.	Mellébeszélés	Mf
4.	Színészet	Mf
5.	Hangutánzás	Mf





5.	Pszí	Mf
6.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
7.	Emberismeret	Mf
8.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

A Ködfivérek különleges képességei

Szintenként kapnak k3+2 Kp-t, amit nyelvismeretre költhetnek el. Valamint, ha előre elkészített alapanyaggal rendelkeznek, képesek k6 körön belül úgy megváltoztatni arcvonásaikat és viselkedésüket, hogy még a saját anyjuk sem ismerne rájuk. De előre meg kell határozniuk az alapanyag elkészítésekor, hogy milyen figura alakját akarják felvenni. Ha valaki arcvonásait akarják felvenni, azt k6 perc alatt képesek megtenni, ha a megfelelő segédanyagok a rendelkezésére állnak. Ha ez nem ember, hanem más humanoid lény, akkor k10 percre van szükségük. Természetesen még egy ködfivér sem képes mondjuk egy sárkány alakját felvenni.

Ikrek fejedelméi

"Mikor megengedték, hogy levegye a szeméről a kendőt, álmos, kránktól büzlő bányászfalut látott maga előtt, fásult lakói kedvszegetten bandukoltak egyetlen hosszú utcáján. Ám a látszat csal; mert ezen a településen mindenki - a boszorkányurak ügynöke volt, s a mélybe nyúló tárnák és vágatok útvesztője nem egyszerű ércbányát rejtett, hanem Bhoraka legendás, földalatti városát, az Ikrek fejedelméi szektájának titkos fellegrát és kiképzőközpontját."

Raoul Renier - Acél és oroszán

A toroni Ikrek felfogásukban és törvényekben meglehetősen közel állnak a Vértestvériséghez. Ők azonban nem saját érdekeiket, hanem hatalmas urakat szolgálnak: Toron félelmetes híru boszorkánymestereit. A sötét varázslók szolgálatában a klán tagjai sokféle tudásra szert tehetnek, korántsem ritkaság közöttük az olyan, aki mágikus tulajdonságú tárgyakat használ, de még az olyan sem, aki maga is képes varázsolni. Az Ikrek uraikon kívül senkinek nem engedelmességek, és a gyilkoláson túl gyakran a testőr szerepét is ellátják. Olthatatlan gyűlöletet éreznek ősi ellenségeik, az Északi Szövetség oldalán álló erigowi Embervadászok klán irányában.

Lashgúk fejedelméi

A Quiron-tenger északi partvidéken lévő városok orgyilkoscéheinek szövetsége. Hatszázötven esztendővel ezelőtt hívták életre, a Vércsapolóknak nevére, hasonló jellegű csoportosulás ellensúlyozására,

császári rendeletre. Százhusz évükbe tellett, hogy a Vércsapolókat véglegesen kiirtsák. Cserébe udvari kiváltságokat kaptak, s az Ikrek után ők voltak az elsők, akik császári parancsra hagyták el Toront; a Városállamok egy rivális kereskedelmi flottáját küldték a tenger mélyére. Nevük jelentése: "Sókök". Kizárólag Mortorokat képeznek.

Vérnyelők fejedelméi

Tharr egyházának mágikus eszközökkel kitenyészett orgyilkosai. Gyakran még saját parancsolóik is tartanak tőlük, ugyanis kizárólag egyetlen személynek engedelmességek. Általános vélekedés szerint mindannyian örültek. Innen csak NJK kerülhet ki.

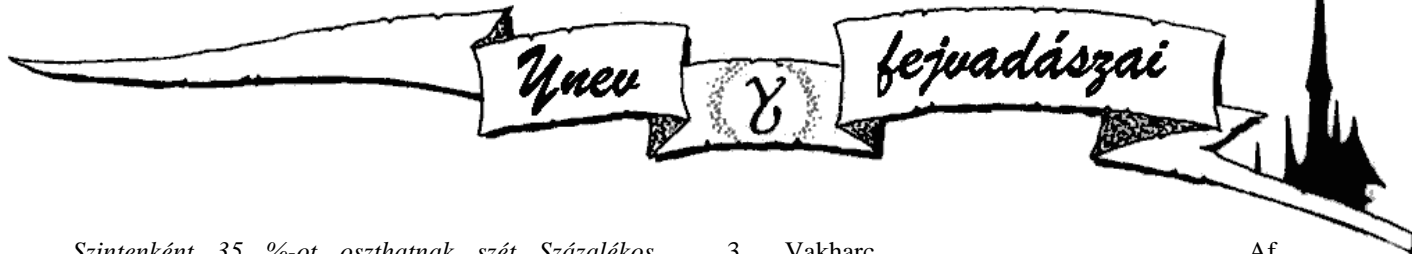
A toroni fejedelméi felépítése

Mint minden más országban, Toronban is szakosodnak a fejedelméi, bár nem olyan sok irányba. Sőt vannak olyan klánok is, akik csak egy irányba képezik fejedelméiket. Az Ikrek klánjában ez a két legfontosabb belső kaszt.

Mortor

Kyría nyelvén a Pusztítókat emlegették így, a Hetedkorban azonban inkább Toron gyilkoló művészeit értik alatta. Közösre hagyományosabb "másképp ölö"-ként fordítják. Kiválóan képesek ellátni saját szakterületük feladatait, Lopakodásban alig akad párjuk Toronban. A legjobbak a császár orgyilkosai lesznek: a hírhedt és titokzatos Mortor Imperialisok. Új szabályrendszerben a képzettségek az A4 táblázat szerint.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Mf
15 fegyver használata	Af
Pszí (Pyarroni)	Af
Mágiahasználat (Boszorkánymesteri)	Af
Csapdaállítás	Af
Álca/álruha	Af
Csapdaállítás	Af
Belharc	Mf
Kínzás elviselés	Af
Hátbaszúrás	Mf
Mászás	35%
Esés	25%
Ugrás	15%
Lopózás	45%
Rejtőzködés	40%
Csapdafelfedezés	10%
Éberség	5%



Szintenként 35 %-ot oszthatnak szét Százalékos képzettségeik között, de egyre legfeljebb 15 %-ot tehetnek.

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Kötélékből szabadulás	Af
2.	Álca/álruha	Mf
3.	Vakharc	Af
3.	Méregkeverés/semlegesítés	Af
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
4.	Csapdaállítás	Mf
5.	Pszí (Pyarroni)	Mf
6.	1 fegyverhasználat	Mf
6.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötélékből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Pugnites

Udvari testőr; olyan fejvadász, aki pusztakézrel is ölni képes. A szó gyöke -pugon, hallgatag- a tevékenység bizalmas voltára utal. Fontos személyek, épületek és tárgyak őrzését bízzák rájuk. Magas szinten üzik a pusztakezese harcot, de ez nem igazán nevezhető harcművészetnek. Új szabályrendszerben a képzettségek az A2 táblázat szerint.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Mf
5 fegyver használata	Af
Lefegyverzés	Af
Fegyvertörés	Af
Vakharc	Af
Pszí (Pyarroni)	Af
Mágiahasználat (Boszorkánymesteri)	Af
Sebgyógyítás	Af
Etikett	Af
Lovaglás	Af
Belharc	Mf
Kínzás elviselés	Af
Mászás	20%
Esés	30%
Ugrás	30%
Lopózás	10%
Rejtőzködés	10%
Csapdafelfedezés	25%
Éberség	20%

Szintenként 30 %-ot oszthatnak szét Százalékos képzettségeik között, de egyre legfeljebb 15 %-ot tehetnek.

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Kötélékből szabadulás	Af
2.	Álca/álruha	Af

3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
4.	Pszí (Pyarroni)	Mf
5.	1 fegyverhasználat	Mf
5.	Úszás	Af
6.	Fegyvertörés	Mf
6.	Vakharc	Mf
7.	Lefegyverzés	Mf
8.	Kötélékből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Primor

Fegyvernemtől független, közrendűek viselete tisztí rang, mely a kyr nyelv "előljáró" értelmű szavára vezethető vissza; Közösre általában parancsnoknak fordítják. A fejvadász-egységek élére kiállított fejvadászt illeti ezzel a ranggal.

Pugomagitor

Törvívást oktató mester a toroni fejvadász-klánokban.

Spamagitor

Kardvívást oktató mester a toroni fejvadász-klánokban.

Venomagitor

A mágikus és anyagi komponensű mérgek ismerője, e tudomány oktatója, rendszerint boszorkánymester.

A toroni fejvadász fegyverei

A lagoss az Ikrek hagyományos, hosszabb (max. 25 hüvelykes) pengéje, melyet előszeretettel alkalmaznak más helyi iskolák kardforgatói is. A pugoss Toron fejvadászainak és orgyilkosainak a rövidebb (max. 12 hüvelykes) kiegészítő pengéje, az Ikrek hagyományos fegyvere. Keresztvasa gyakran csak jelzésértékű, bár egyes klánok különösen díszes markolat-kombinációkat kedvelnek. Emellett sodronyinetet viselnek.

	T/k	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Ár	Súly
Lagoss	1	8	14	14	k6+4	5a	1,5 kg
Pugoss	2	12	6	4	k6	1a	0,5kg

Az Ikrek varázslatai

Az Ikrek egynémely szektájának különösen rátermett tagjai (17-es Intelligenciánál 5. Tsz-en, 18-as Intelligenciánál 3. Tsz-en) beavatást nyerhetnek a





klán évszázadok óta titkos hagyományai. Ezáltal lehetővé válik számukra, hogy komoly tanulás és szigorú rituálék végrehajtása után csekély varázserőre tegyen szert. Ez korántsem azt jelenti, hogy minden fejvadászuk Mp-vel teletömve mászkál és varázspárbajban szégyeníti meg Doran nagyjait. Mp-ik száma meglehetősen csekély, s vérrel-verítéssel kell megküzdeniük minden egyes varázslatukért. Noha gyakorta vélik úgy a hozzá nem értők, hogy valójában boszorkánymesteri beavatottakról van szó, az általuk használt néhány varázslat egyetlen ismert mágiacsoportba sem tartozik. (Mivel a mágikus hagyományokat szigorú titokban tartó szekták mindegyike Ilho-mantarit, egy nagyobb hatalmú toroni hekkát tartja patrónusának, felmerül a lehetősége annak, hogy a hekka és a fejvadászok mágikus hatalma esetleg összefügg.) Ezeket a varázslatokat egyetlen más mágiahasználó sem alkalmazhatja, s más szektához tartozó fejvadászok sem nyerhetnek beavatást.

Csak az sajátíthatja el a Quars, az árnymágia varázslatait, akik elérték a 3. (18-as Intelligencia) vagy az 5. (17-es Intelligencia) Szintet, Asztráljuk és Akaraterejük legalább 14, Intelligenciájuk pedig legalább 17-es. A kevés kiválasztott minden szintlépéskor Intelligenciája 15 fölötti értékét kapja meg csupán Mp-ben. Ezen kívül nem ismernek automatikusan minden varázslatot, amit klánjuk beavatottai esetleg igen. Minden varázslatot egyenként kell megtanulniuk, mégpedig minden egyes Mp után 2 Kp-t fizetve. Egy 9 Mp-s varázslat megtanulása 18 Kp-jükbe kerül. Csakis azokat a varázslatokat képes alkalmazni, amelyeket ily módon elsajátított. Ennek fényében aligha valószínű, hogy létezik olyan Iker, aki az itt felsorolt valamennyi varázslatot ismeri és alkalmazni is tudja. Mp-iket meditációval nyerik vissza. Csak akkor képesek ezeket visszameditálni, ha ezt félhomályban vagy sötétebb helyen teszik - például beülnek egy sötét helyiségbe, vagy este a sötétben. 2 perc meditáció után kapnak vissza 1 Mp-t. De ezt sem tehetik korlátlanul. Egy nap legfeljebb annyi Mp-t meditálhatnak vissza, amennyi a max. Mp-jük kétszerese - tehát egy 5 Mp-vel rendelkező fejvadász 10 Mp-t meditálhat vissza egy nap. Az Mp alap - tehát mikor beavatást nyernek - annak a varázslatnak az Mp igénye, amit legelsőnek megtanulnak. A további szinteken az Intelligenciájuk 15 feletti része.

Árnyak tánca

Mana-pont: 2

Erősség: 2

Időtartam: 3 kör/szint

Meditáció ideje: 2 szegmens

Csak olyan környezetben gyakorolható, 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 szétlebbenek a szélrózsa minden irányába, majd szédítő forgatagban kavarni kezdenek, mintha örült táncra perdültek volna. Kaotikus örvénylésük tökéletesen 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 levonás nélkül használhassa Rejtőzés 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 fejvadász osonó vagy szökellő alakját. Az ügyesebb alkalmazó ilyen körülmények között akár az örök tábortűzének kellős közepén is átszaladhat anélkül, hogy azok felfigyelnének rá.

Rettentő árny

Mana-pont: 1

Erősség: 1

Időtartam: 1 kör

Meditáció ideje: 2 szegmens

Az Iker egy pillanatra összegyűjti maga köré környezetéből az árnyékokat, melyek sötét hollószárnyak gyanánt lobogják körbe, zordnak és méltóságteljesnek tüntetik föl, kiemelik komorkemény vonásait. Olyannyira félelmetes és fenyegető látványt nyújt ilyenkor, hogy valamennyi jelenlévő köteles Asztrál-próbát dobni. Akik elvétik a dobást, részint elmenekülnek, részint megalázkodnak előtte, a körülményektől függően. Nem minden JK köteles dobni, ennek eldöntés a KM jogköre. Ha a KM megfelelő hangulatos helyzetleírással párosította az NJK-k reagálását, könnyen meglehet, hogy ők sem heveskedik el a további lépéseket.

Élő árny

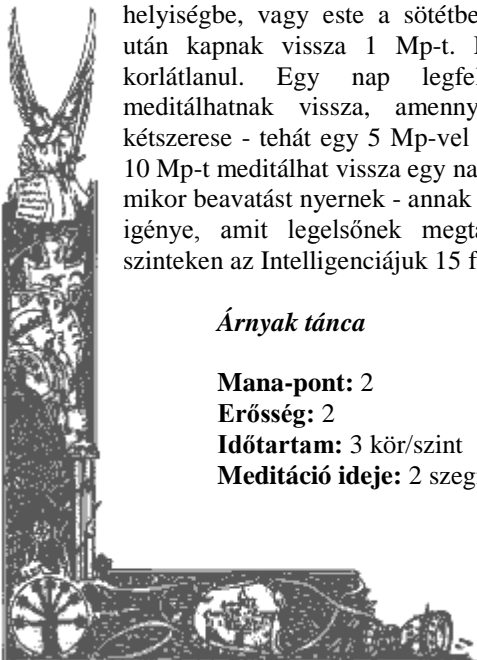
Mana-pont: 3

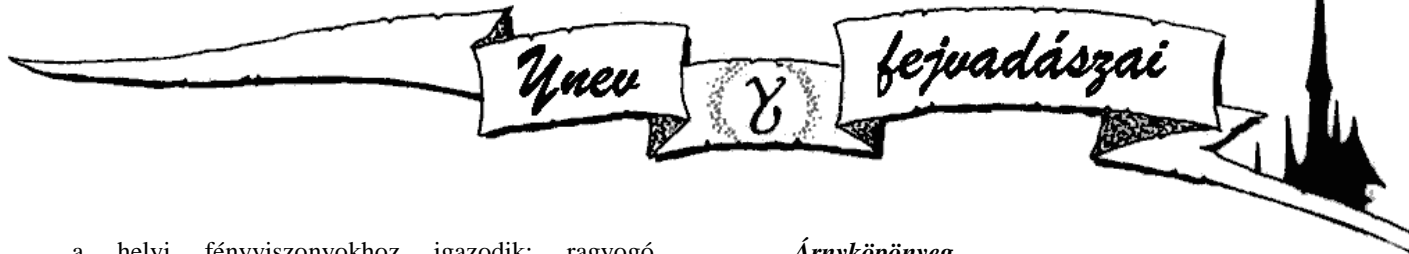
Erősség: 4

Időtartam: 3 kör/szint

Meditáció ideje: 2 szegmens

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 végletez közelítő feltételek között pedig roppant halovány, alig látható. Máskülönbön 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 fejvadász mentális utasításainak engedelmeskedik, gyakran teljesen más mozdulatokat végezve, mint a hús-vér test. Ez már önmagában is kísérteties látvány, amitől az egyszerű embernek inába szállhat a bátorsága (Asztrál-próba, mint az előző varázslatnál); ezen felül 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 követ el, előrevetülő árnyékával elárulja magát...

Sötét fegyver

Mana-pont: 2

Erősség: 1

Időtartam: 2 kör/szint

Meditáció ideje: 1 szegmens

Az Iker kezében található fegyver éjsötét lesz, a feketeacélra emlékeztet. Nem veri vissza a fényt, így nincs meg annak az esélye, hogy a sötétben tartózkodó fejvadászt leleplezze. Emellett erősíti a fegyver tulajdonságait is (KÉ: +10, TÉ: +15, VÉ: +15, Sebzés: +1). Ha a karakter olyan fegyverrel harcol, aminek forgatásában képzetlen, akkor nem sújtják a negatív módosítók. A fegyver a varázslat időtartama alatt mágikusnak minősül. Az időtartam az 1 Mp-ért 1 körrel növelhető.

Halovány köpönyeg

Mana-pont: 4

Erősség: 3

Időtartam: 1 óra/szint

Meditáció ideje: 2 kör

A fejvadász egész teste és ruházata egységes csuhaszürke árnyalatot ölt, és bizonyos határok között igyekszik igazodni a környezetében uralkodó színviszonyokhoz. Például éjszaka elsötétedik, hőmezőn fehérre sápad. Kizárólag fekete-fehér viszonylatban változik, virágzó pipacsmezőn a szerafista mindenképpen szemet fog szűrni. Ráadásul egyszerre csak egy színhez tud idomulni, teszem azt pepita falfelülethez nem. Sötétségben, félhomályban, esős-szeles időben, egyhangú színviszonyok között +20 %-ot ad a Rejtőzés képzettséghez.

Árnyköpönyeg

Mana-pont: 6

Erősség: 2

Időtartam: 1 perc/szint

Meditáció ideje: 1 kör

Az Iker csuklyás köpönyeg gyanánt burkolja be magát környezte árnyaival, amelyek köré gyülekeznek, +40 %-ot adnak Rejtőzés képzettséghez. A lepel vastagságát a fejvadász határozza meg, folyamatosan változhat, 1 és 3 láb között. Az árnyakkal beszótt terület nagyságát a fejvadász Szintje határozza meg, minden egyes szintjével 1x1 lábnyit vonva az ellenőrzése alá. A sötétséglepel mögött az Iker szabadon járhalhat, az árnyak miatt nem járnak negatív módosítók képzettséghez. Árnyas sarkokat sötétebbé a sötét zugokat éjfeketévé teszi. Mindazok, akik behatolnak az árnyékköpönyeg mögé, a Harc félhomályban módosítóival harcolnak, míg a fejvadászt nem sújtják levonások. Csakis olyan helyeken lehet életre hívni, ahol már több árnyék volt, mint fény.

Árnylökés

Mana-pont: 1

Erősség: 1

Időtartam: egyszeri

Meditáció ideje: 1 szegmens

Az Iker által kijelölt személyt vagy tárgyat füstfelhőre emlékeztető csóva löki mellbe. A varázslat minden egyes 1-je +10 kg-t képes felborítani (tehát 5 Mp feláldozásával 50 kg). Ha az áldozat JK vagy NJK ügyességpróbát tehet -2-es módosítóval. Emellett minden +10 kg erőtöbblet, ami a varázslatból adódik még -1-et jelent a próbánál (80 kg-os ember ellen 9 Mp-s Árnylökés -3 módosító az ügyességre. Az erősítés legfeljebb annyi lehet, amennyi a fejvadász tapasztalati Szintje. Fontos, hogy csak a kijelölt személyre hat, és a mellette lévő tárgyakra és más személyekre nem. Az Mp-k duplázásával vagy triplázásával 2 vagy 3 személy ellen használható, ennél többre, már nem tudja alkalmazni a fejvadász.

Árnyörvény

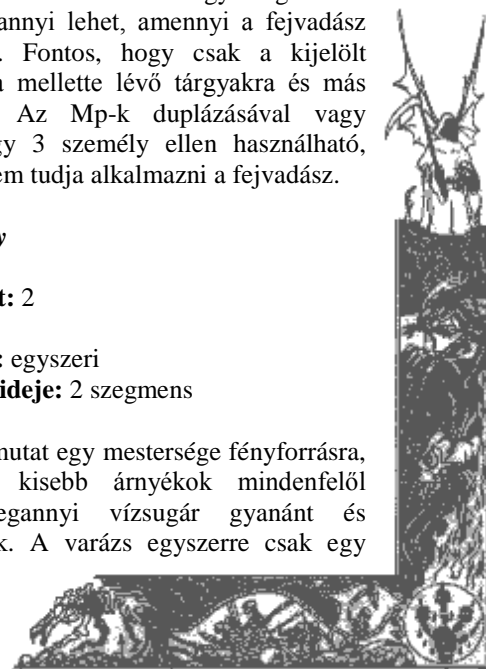
Mana-pont: 2

Erősség: 5

Időtartam: egyszeri

Meditáció ideje: 2 szegmens

Az Iker rámutat egy mestersége fényforrásra, mire a környező kisebb árnyékok mindenfelől odafröccsenek, megannyi vízsugár gyanánt és magukba fullasztják. A varázs egyszerre csak egy





fényforrást tud kioltani, és ereje csak a varázslat erősségétől nem lehet nagyobb. A varázslat 1 Mp-ért 1 E-vel növelhető. A mágia csak akkor működik, ha kiinduláskor eleve több az árnyék, mint a fény.

Árnyéktalp

Mana-pont: 4
Erősség: 2
Időtartam: 1 perc/szint
Meditáció ideje: 3 szemens

A fejvadász 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 %-ot biztosít neki Lopózás képzettséghez. Harci értékeit ez-az állapot nem befolyásolja.

Szellőtalp

Mana-pont: 8
Erősség: 5
Időtartam: 1 perc/szint
Meditáció ideje: 4 szemens

Az Árnyéktalp magasabb rendű változata, amely +40 %-ot biztosít a Lopózás képzettségéhez és képessé teszi a fejvadászt a vízen járásra. A sima víztükör alig fodrozódik a léptei alatt, ám a háborgó tenger számára is veszélyes. El ugyan nem merülhet, de a hullámok felborítják és magukkal sodorják, ahogy tehetetlen tollpiheként pörög-lebeg a felszínen. Harci értékeit ez az állapot nem befolyásolja.

Árnyésikátor

Mana-pont: 10
Erősség: 3
Időtartam: 1 óra/szint
Meditáció ideje: 2 kör

Bonyolult, ám roppant hatékony varázs. A fejvadásznak a mágia létrehozásakor meg kell jelölnie egy pontot, ahová az árnyéka vetül. Megteheti ezt a koromfolttal vagy egy tőrrel is, ami a lényeg: ezzel bilincsbe verte az árnyékát. Íj módon lehetővé tette önmaga számára, hogy az időtartam alatt belépjen abba az árnyékba, 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 verte árnyékot el nem szabadítja egy gondolati paranccsal, addig a mellette folyamatosan osonó árnyal sem tud manipulálni, azt az egy esetet kivéve, mikor belép rajta az árnyésikátorba. Ha tökéletes sötétben van, akkor sem használhatja a

lebilincselte sziluettjét, mivel nincs a varázslatnak kiindulási pontja. Ugyan csak lehetetlen az átkelés, ha időközben valaki a bilincset - krétavonás, koromfolt, törvágás - megtörve elszabadította az árnyat. Természetesen erről a fejvadász értesül. Az időtartam alatt korlátlan számban lehet azonban az árnyékot bilincsbe verni, ám a sikátor mindig a legutolsó kötéshez fog nyílni. És ehhez nem kell újabb Mp-eket rááldozni.

Ajzószerék

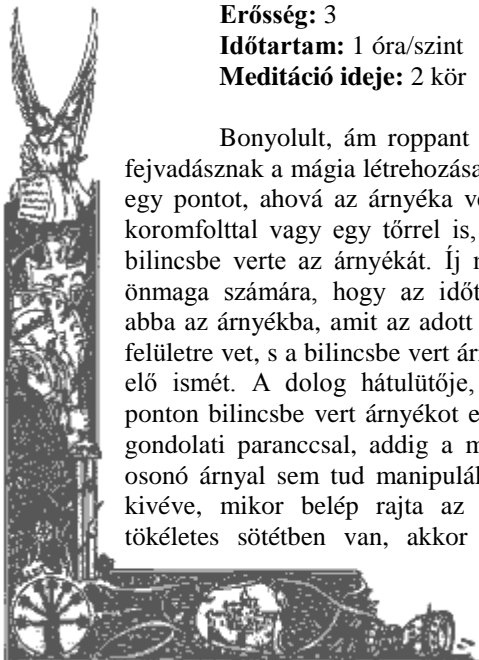
Szamos méregkeverő iskola foglalkozik olyan anyagok készítésével, melyek segítenek legyűrni a fáradságot, a kimerültséget, élesítik az érzékszerveket vagy az elmét. Előszeretettel alkalmazzák őket a fejvadászok. Mindegyikük közös vonása azonban, hogy használatuknak böjtje van: még ha mágikus szerekről is van szó, a szervezetnek pótolnia kell a nagymennyiségű, hirtelen felélt energiát. Ezen készítmények nagytöbbsége azonban amellet, hogy időlegesen jó hatással bír, függésbe hozhatja használóját, aki később már nem tud létezni az adott szer nélkül.

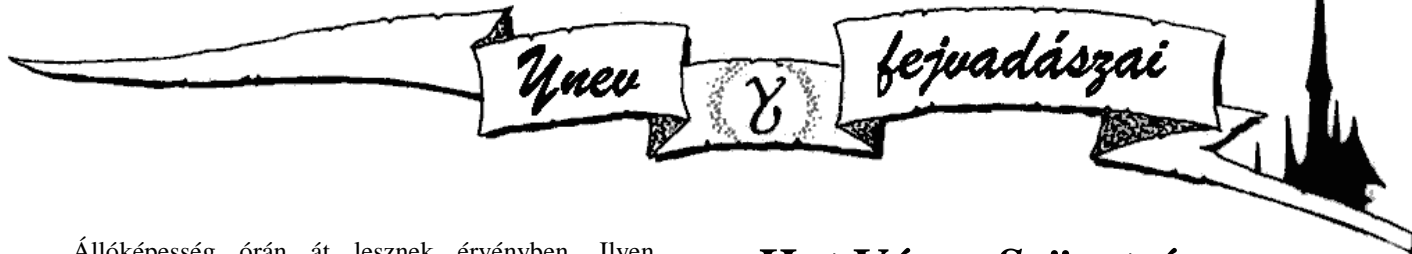
Rualan Pora - 4. szintű

Nyálkahártyán és nyílt seben keresztül jutathatják a véráramba ezt a kékes színű finom port, amely a felhasznált mennyiségtől függően, bizonyos ideig rendkívül éberré, gyorsá és ellenállóvá teszi alkalmazóját. Egy adag 4 óra időtartamra felerősíti az érzékszerveket. A látás, hallás és szaglás kétszeresére nő, az illető Gyorsasága 2-vel, Állóképessége 1-gyel (faji maximum fölé is mehet), KÉ-je 10-zel, TÉ-je 20-szal nő. Emellett még az Ébersége is +30 %-kal emelkedik. A hatás elmúltával hihetetlen rosszul lesz úrrá az alkalmazón. Sikeres egészségpróba esetén három, sikertelen dobáskor hat óra hosszan tart. Ha lejárt a előtt újabb adaghoz folyamodik, a hatás megismételhető, ám a rosszullet is arányosan hosszabb ideig tart. Orgyilkosok kedvelt ajzószer. Egy adag ára 12 ezüst.

Átoműző - 3. szintű

Kék színű folyadék, amely egy napig nem engedi aludni a használóját még akkor sem, ha egyébként halálosan fáradt és kimerült. Ezen káros hatásokat nem is érzékeli, tökéletesen frissnek és tette késznek érzi magát a hatás végéig. Ezután azonban a fáradság is kettőzött erővel zuhan rá, s a kábulat módosítók vonatkoznak rá 30 - Állóképesség óráig. Tehát 14-es Állóképesség értéknél 16 órán keresztül. Ha újabb adagot vesz magához, a frissen és tette készen töltött időtartam újabb egy nappal kitölthető, ám ekkor a kábultság hatásai 40 -





Állóképesség órán át lesznek érvényben. Ilyen módszerekkel legfeljebb egy hétig lehet ébren lenni (minden újabb nap +10-zel módosítja a kábult órák számát). Alvással ez az idő felezhető. Egy adag ára 2 arany.

Elmetűz - 4. szintű

Keserű gőz, amely használójának lehetővé teszi, hogy a felére csökkentsen minden olyan időt, ami egyébként ahhoz szükséges, hogy valamely, a szellemi energiához vagy mentáljához közel köthető pontértéke visszaálljon a maximális állapotára. (Ψp, Mp, Intelligencia, Akaraterő) Gyakori használata (egy hónap alatt legalább négy alkalom) függőséget okozhat, minden 20. alkalmazása pedig eggyel maradandóan csökkenti az Egészség főértékét. Egy adag ára 5 arany.

Spóra - 4. szintű

Népszerű harci drog, amely az Erőt, az Állóképességet és az Akaraterőt növelik a hatóideje alatt +2-vel. Italba keverve szokták bevenni, de kontakt változata is létezik. Egy adag 2 órán keresztül fejti ki hatását. Ez alatt a használója egyfajta bódulatban él, az Fp sérüléseknek csak a felét szenved el (az Ép veszteségen nem változtat), a KÉ-hez 15-öt, a TÉ-hez +20-at ad (ebben már benne van a megnövekedett Erőből származó bonusz is). Jelentős hátránya, már harmadik használat alkalmával függőséget okoz, az illető csakis -3-mal tett sikeres Akaraterő próba esetén képes arra, hogy lemondjon róla. A kínzó vágy a szer hatásának elmúltja után egy nappal jelentkezik. A Spóra két nap alatt ürül ki a szervezetből, ez alatt használójára a gyengeségnél leírt módosítók lesznek érvényesek. Minden tizedik alkalmazásával egy nappal megnyúlik a Gyengeség időtartama, ha az illető meg tudja állni, hogy ne forduljon hozzá. Minden 20. alkalmazással eggyel maradandóan csökkenti az Egészség, minden 25. eggyel az Akaraterő értékét. Huzamosabb használata vérszegénységet, keringési problémákat okoz. Használót messziről megismerik sápadt vonásaikról és kékes szájukról. Mivel folyamatosan fáznak, a legnagyobb melegben is jól fel kell öltözniük. Egy adag ára 16 ezüst.



Hat Város Szövetsége Gyöngykeresők fejvadászklán

Testőrök, fejvadászok, bűvárok, titkok tudói. Attól függően, hogy kik a megkérdezettek, sokféleképpen nevezik a Gályák-tengere mentén a Hat Város Szövetségének egyik legtöbb tradícióval rendelkező fejvadászklánját.

Az Államszövetség kalmárai, hajósai elismeréssel beszélnek róluk, mert kiváló testőrök. Erről a Hat Város nemesi családjai is hasonlóképpen vélekednek. Új-Pyarronban is mint megbízható és biztos kezű fejvadászok híresültek el, az Inkvizítorok Szövetségének egyetlen titkát sem kotyogják ki soha, pedig számtalan kényes esetben siettek segítségükre. A Kereskedő Hercegségek zűrzavar-szülte orgyilkosklánjait tiszteletteljes gyűlölettel emlegetik a pyarronita gyilkosokat, a köznép szemében pedig megmaradtak bűvároknak, gyöngykeresőknek, akiknél jobban senki nem bánik a fegyverekkel. Minden igaz, egy szemernyi tódítás sincs benne. S akkor még hozzátehetnénk azon hajóskapitányok történeteit, kinek a hajóin szolgálnak, azokat a históriákat, melyek víz alatti labirintusok feltérképezéséről, ismeretlen kyr hajóroncsok vagy csupán egyszerű, vízbefúlt gályák megtalálásáról mesélnek. Mindahány esetben egyetlen klán különböző tetteiről hallhatunk. Ők a Gyöngykeresők.

Történelem

A gyöngykeresők rendkívül büszkék hagyományaikra, szívesen felemlégetik kyr gyökereiket. Természetesen nem kell toroni befolyására vagy az Ikek bármilyen praktikájára gondolni. Amikor az első fejvadász család megalakult, sem a sötét birodalomról, sem annak orgyilkosáról nem írtak még a krónikák.

A kyr menekültek alapította Kie-Lyron Szövetségéről van szó, az ősi családok által a Délvidéken létrehozott városállamokról, melyek Kyria felélesztését tűzték ki célul maguk elé. Pyarronnak és az új vallás híveinek nyoma sem volt még ekkor. Megközelítőleg 2500 esztendőnek kell majd eltelnie, hogy Selmo kijelölje az új város helyét.

Mindez nem jelentett azonban, hogy az újonnan született államközösségének ne kellett volna ellenséges hittételekkel szembenéznie. Krán külső tartományaiban, ha lassan is, de eljutottak a hírek az új állam tetteiről, s ezek nyilván nem egyeztek azokkal az elképzelésekkel, melyeket a külső tartományurak tápláltak a határállamok megosztottságát és hitbeli elkötelezettségét illetően.

Kezdetben intrikákkal, később fegyverrel, Kránnak sikerült elérnie, hogy a Szövetség tagállamai



megosztottak legyenek, egymás ellen forduljanak. Közös ellenséget soha nem találtak, erről a gonosz birodalom tartományurai mindig gondoskodtak: nem engedték, hogy Krán neve bárhol is felbukkanjon az események mögött.

Ez volt az az időszak, amikor előtérbe kerültek azok a családok, akik az új időnek megfelelő harci tapasztalattal rendelkeztek: akik képesek voltak a sötétben osonni, lopva hallgatózni, csendben gyilkolni, ha kell.

Az egykori Kie-Lyron Szövetsége azonban felbomlott, jó néhányan a Krán befolyási területéhez tartozó városállamok számát gyarapították, egyedül hat város maradt meg laza szövetségben a tengerparton. A későbbi történészek nem kevés szerepet tulajdonítanak ebben azoknak a fejvadászoknak, akik a háttérben settenkedve oltalmazták a Szövetség maradványait, s elérték, hogy roppant öblöt körülölelő városok egységesek maradhassanak. Ehelyütt nem válogatták egymást követhetetlen gyorsasággal különféle uralkodó-dinasztiák, az ősi családok nem rúgták fel a másikat tett ígéreteiket és sikerült megőrizni a városok határait. A néhai Kie-Lyron Szövetség darabjaira hullott ugyan, ám e távoli sark mindvégig meg tudta őrizni szuverenitását. Pontos adatok ugyan nem állnak rendelkezésre, de a Hat Város elnevezés nagyjából P.e. 2200 környékén már ismert kifejezés lehetett.

A korai fejvadászkrónikákban P.e. 1900 táján találkozunk először egy bizonyos Yle Cyrras névvel. Csupán tetteiről találni említéseket, azok pontos dátumára csak következtetni lehet. Több történész azonosnak véli őt egy Mosoly nevezetű orgyilkossal. ha ez igaz, akkor Yle Cyrras már a szövetségen belül dúló háborúk idején is tevékenykedett. Vélhetően ő volt a feje annak a családnak, amely később a Hat Város Szövetségének legmegbecsültebb fejvadászklánját alapította meg.

A hagyomány szerint ő és öt fia voltak az első Gyöngykeresők, s leszármazottaik vezetik a mai napig is fejvadászklánt. Az sem zárható ki, hogy öt különböző családot kell a mai belső klánok, az úgynevezett Oszlopok őseinek tekintenünk. Bárhogy legyen is, mindazok az elvek, melyek annak idején a klán öt részre osztását eredményezték, ha más formában is, de mind a mai napig érvényesülnek.

Senki sem volt, aki megkérdőjelezte volna a klánvezér döntéseinek helyességét. Nem csupán a fiúi hűséget kell e mögött látnunk. Ha hinni lehet a krónikáknak, Yle Cyrras már életében is több volt afféle legendánál? Tetteiről bárdok énekeltek, a nép kalandos történeteket kanyarított személye köré, jól lehet övéin kívül soha senki nem találkozott szemtől szembe vele (pontosabban nem tudhatta, kiről is van szó).

Neki tulajdonítják a keleti kalózhercegek gályáinak megfúrását, amikor azok ostromzárat vontak Tilemaer

köré, sokak szerint ő rabolta el Himmar nagypátriárkájának testőrparancsnokát, hogy az személyesen kérhessen bocsánatot a Hat Várost sértő kijelentéseiről és ő volt az, aki megszabadította a Külső Földeken élőket az őket rettegésben tartó kráni démonigázótól.

A Gyöngykeresők hagyományai szerint ő építette a klán központjául szolgáló Jadetermet is. Erről a mesés helyről csakis a beavatott keveseknek van tudomása. Itt végzik azokat a szertartásokat az öt Oszlop első emberei, melyek során valaki a Gyöngykeresők teljes jogú tagjává válik.

Valahol a Szövetség területén található ez a mitikus épület, ám nem csak azt nem lehet kívülről tudni, hogy pontosan merre kell keresni, de még a város neve sem közzismert.

A Jadeterem egyik falára azok neveit vésik, akik valami rendkívül fontosat hajtottak végre, ezzel is öregbítve a klán hírnevét. Aligha akad egy Gyöngykereső számára nagyobb dicsőség, mint erre a falra felkerülni.

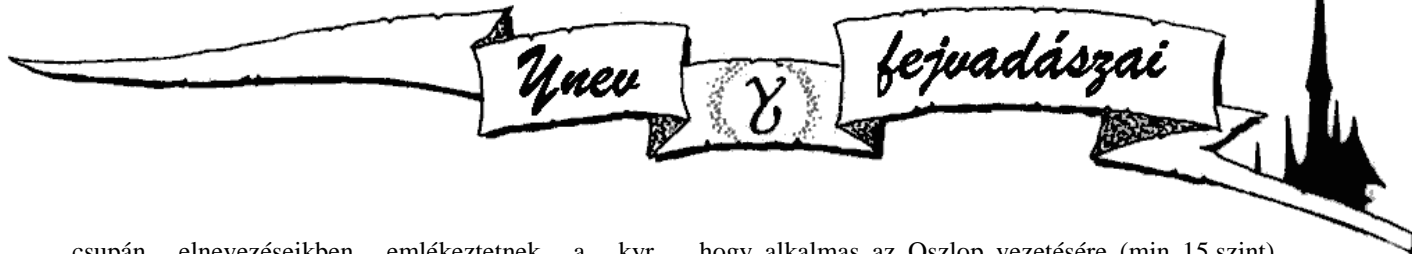
Az idők során akadtak persze olyanok is, akik megpróbálták kideríteni, merre is lehet ez az épület. Elsősorban természetesen a rivális fejvadászklánok áhították a titkot, s akadtak olyan feljegyzések a Kereskedő Hercegségek területén, melyek arra utalnak, hogy egyeseknek sikerült a Jadeterem nyomára bukkanniuk. Maguk a Gyöngykeresők is elismerik, hogy nemegyszer komoly veszélybe került, s egy alkalommal magát a Jadetermet is fegyverrel kellett megvédeniük, ám mindezidáig sikerült megőrizniük a titkot.

Hogy maga Yle Cyrras volt-e, aki a klán öt részre való osztását kezdeményezte, nem tudni. Tény azonban, hogy annakidején - jórészt a kyr számmisztika hatására - a Gyöngykeresők öt különféle területen álltak a Hat Város szolgálatában, ezzel is megnövelve hatékonyságukat. Ezt a mai napig az Öt Oszlopnak nevezik, és mindegyiknek megvan a maga tevékenységi területe.

1. *Obszidián Oszlop*
2. *Rubin Oszlop*
3. *Gyémánt Oszlop*
4. *Smaragd Oszlop*
5. *Borostyán Oszlop*

Nem nehéz észre venni a hasonlóságot az Oszlopok elnevezései és a kyr panteon alakjai között. Az istenekhez kötött kövek nevei, illetve a különféle tevékenységi körök is mind igyekeznek megfelelni az adott istenről alkotott képnek. Az istenek anyjai is ezeket a köveket viselték, gyakorta még szent jelképeiket is ezekkel díszítették.

Gyanítható, hogy annak idején sokkal szorosabb volt a kapcsolat a fejvadászok és a kyr egyház között, ám ez a pyarroni hit térhódításával értelemszerűen háttérbe szorult, manapság pedig már



csupán elnevezéseikben emlékeztetnek a kyr istenekre.

Hogy a nevüket honnan kapták, azt pontosan nem tudja senki. Gyanítható azonban, hogy az alapítók között többen voltak olyanok, akik annak előtt gyöngyhalászattal keresték kenyerüket. Mindenesetre ez az elnevezés megmaradt, s idővel elismertségre sikerült szert tennie.

Jelen

A Délvidéket átrajzoló nagy változások ellenére az öt Oszlop fennmaradt, élükön magukat tisztavérűnek mondott családfők, az ún. Szobrok állnak. Nagy valószínűséggel egyikőjük sem állná meg a helyét egy toroni bálon, bár tagadhatatlan, hogy kyr vér folyik az ereikben. Ennek a Délvidéken nem tulajdonítottak olyan jelentőséget, s aligha valószínű, hogy bárki a Gyöngykeresők közül fellázadna az egyik családfő ellen, csakis azért, mert nem tudja minden igényt kielégítően igazolni, hogy ereiben kizárólag az ősi faj vére csörgedez. Az öt tevékenységi terület kisebb-nagyobb különbségekkel a mai napig változatlan maradt.

Az Oszlopokról és azok jelentéséről a köznépek, az egyszerű halandónak továbbra sincs tudomása, számukra a Gyöngykeresők megmaradtak egységes, kemény vezetésű klánnak, akik mindazon területeken bevethetőek, ahol csak a Szövetségnek szükség lehet rájuk. Klánházaik minden városban megtalálhatóak. Ugyanakkor az öt Oszlopnak saját erődje van egy-egy városban a fenti klánházak mellett, ám ezek holléte titkos, csupán a klán tagjai ismerhetik. A hatodik városban található a Jadeterem az öt óvó épületegyüttessel. Ez a Gyöngykeresők tényleges központja, itt hangolják össze az Oszlopok tevékenységét.

Mindez persze azt jelenti, hogy azok, akik a fejvadászok szolgálatára igényt tartanak, nem tudják, hogy léteznek az Oszlopok, hogy a Gyöngykeresők megosztják egymás között a különféle tevékenységeket. Ennek megfelelően a különböző klánházakban meghallgatják a kérelmezőket, majd eldöntik, hogy érdemes-e ezzel a Gyöngykeresőknek foglalkozniuk. Amennyiben megegyeznek az ügyféllel, hamarosan értesítik a megfelelő Oszlopot, attól függően, hogy a megrendelő kérése mely területhez kapcsolódik. Ha az illető testőrököt akar, a Smaragd Oszlop embereire van szükség, ha egy elmerült gályát akarnak felkutatni, vagy hajók védelmét szeretnék biztosítani, akkor a Gyémánt Oszlop tagjai értesítik.

Az Oszlopok belső felépítése többé-kevésbé azonos. Mindegyik élén a Szobor áll, egy rendkívüli tapasztalatú és különleges képességekkel megáldott fejvadász, aki mindenki számára bizonyított már,

hogy alkalmas az Oszlop vezetésére (min 15.szint). Általában az Oszlopot vezető család tagjai közül választják, s ők maguk is mindig ügyelnek rá, hogy nem egyszerűen utódaik, de megfelelő örökösök legyenek. Ha meghal és nem jelöl ki, vagy nem nemz méltó utódot, akkor a rangban utána következő fejvadász, az ún. Mesterek (min. 8.szint) választanak maguk közül valakit a megüresedett pozícióba. A Mesterekre bízzák a legfontosabb, legnehezebb küldetéseket, ugyanakkor ők keresik azokat a fiatalokat, akik szerintük megállnák a helyüket a Gyöngykeresők között. Az így "verbuvált" növendékeket Halacskáknak nevezik, s a Halászok (min. 3.szint) gondjaira bízzák. Ők hivatottak az ifjaktól fejvadászokat, a Halacskákból Halászokat csináljanak.

Az Oszlopok hierarchiájában persze még rengeteg egyedi különbözőség lehet (elegendő a Borostyán Oszlop első-, másod- és harmadtörőseire gondolni), de a legfontosabb rangok, a Halacskák, Halászok, Mesterek és a Szobor mindegyik belső klánnál megtalálható.

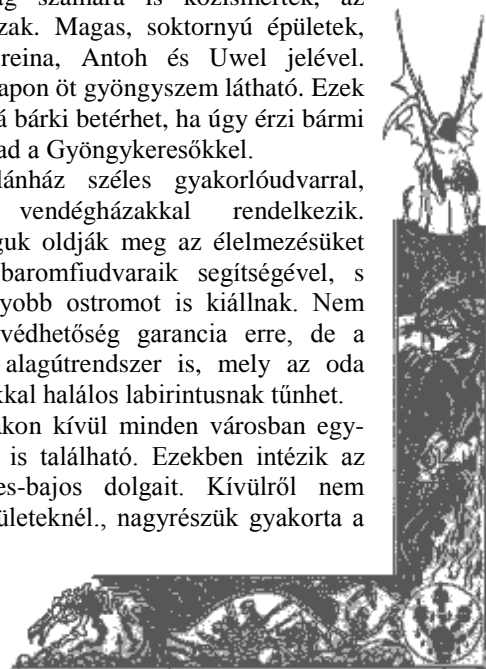
Az Oszlopok munkáját a titokzatos Jadeőrök (min. 17.szint) hangolják össze. Ők avatják be az ifjú Gyöngykeresőket a Jadeterembe, ők bírálják el, hogy egy-egy jelölt valóban alkalmas-e a megtiszteltetésre, ők tartják a kapcsolatot egyes mágiahasználókkal, akik a klán tagjait összekötő varázsjeleket készítik és ők azok, akik a Városokat irányító Szenátus tagjaival tartják a kapcsolatot, ily módon bitósítva, hogy a fejvadászok munkája valóban a Hat Város Szövetségének hasznára legyen

Mindennapok

Említettük már, hogy két különböző típusú épület található a Hat Város Szövetsége területén, amely kapcsolatba hozható a Gyöngykeresőkkel. Azok, amelyek a lakosság számára is közismertek, az úgynevezett klánházak. Magas, soktornyú épületek, bejárataik felett Dreina, Antoh és Uwel jelével. Zászlaikon fekete alapon öt gyöngyszem látható. Ezek azok a helyek, ahová bárki betérhet, ha úgy érzi bármilyen elintéznivalója is akad a Gyöngykeresőkkel.

Minden klánház széles gyakorlóudvarral, fegyvertermekkel, vendégházakkal rendelkezik. Általában saját maguk oldják meg az élelmezésüket belső kertjeik és baromfiudvaraik segítségével, s erősségeik egy nagyobb ostromot is kiállnak. Nem csupán a könnyű védhetőség garancia erre, de a városok alá nyúló alagútrendszer is, mely az oda behatoló avatatlannokkal halálos labirintusnak tűnhet.

A klánházakon kívül minden városban egy-egy ún. oszloperőd is található. Ezekben intézik az adott Oszlop ügyes-bajos dolgait. Kívülről nem többek egyszerű épületeknél., nagyrésztük gyakorta a





föld alatt található. Az Obszidián Oszlop erődje Haddarennim városában, a Rubiné Quessertholban, a Gyémánté Tilemaer kikötője alá épült. A Smaragd Oszlop erődje Armen fellegvárában, míg a Borostyáné Immyn Hassyn falai között terpszkedik. Ha valaki nyomára bukkanna ezeknek a titkos helyeknek és még a Gyöngykeresők belső szervezetével is tisztában lenne, kikövetkeztethetné, hogy a Jadeterem bizonyára Equassel vagy más néven Öbölmély városában található.

Ez azonban a lehetetlenséggel határos. Rendkívül kevés beavatottnak engedélyezik ugyanis, hogy emlékezessen a Jadeterem pontos helyére. Általában mágiahasználók tüntetnek el minden erre utaló nyomot az ifjak elméjéből, csupán a beavatási szertartás emlékét hagyják meg érintetlenül. Keveseknek adatik meg, hogy később szolgálataival kiérdemelje a kegyet, hogy immár mágikus felügyelet nélkül is ellátogathasson a Jadeterembe.

Sajátos mágikus kapcsot is elhelyeznek még ezek a varázslók a jelölteken. Ennek segítségével minden Gyöngykereső megérzi, ha egy másik beavatott társa legalább 10 lépésnyi közelségben van. Akárcsak a varázslók Zónája, ez is egyedi, tehát, ha valaki már találkozott egy ilyen jellel, felismeri az illetőt, elegendő ismét a hatáskörébe kerülnie. Semmilyen egyéb különleges tulajdonsággal nem bír, hacsak nem számítjuk, hogy mások számára érzékelhetetlen, s csakis a 30 E-nél erősebb mágiakeresések teszik láthatóvá.

Mindazokra, akik valami módon árulókká válnának, akik a klán belső ügyeiről fecsegnének, halál vár, függetlenül attól, hogy milyen körülmények között lettek hitszegővé. Legnagyobb kegyként esetleg kérhetik, hogy saját maguk öljk meg mindazokat, akiknek a titkokról beszéltek. Ám ez sem mentesíti őket a halálos ítélet alól.

A Gyöngykeresők soha nem rejtik véka alá hovatarozásukat. Nincs ugyan egyenruhájuk, sem kizárólag rájuk jellemző fegyvereik. Mindjüknek van azonban egy igazgyöngye, amit minden körülmények közt magánál tart. Az avatásuk során kapják, s ők dönthetnek róla, miként kívánják viselni. Vannak olyanok, akik gyűrűbe foglalják, mások függőbe, fülbevalókba rakják, s akadnak fejvadászok, akik valamely ruhájukra varrják fel az átfűrt gyöngyöket.

Akadnak olyan idegenek is, akik csupán mert igazgyöngyöt viselnek valahol ruházatukon, különleges figyelemmel találkoznak, ha a Szövetség területén járnak. Talán mondani sem kell, hogy a nagy tisztelet övezte fejvadászoknak köszönhetik a váratlan bizalmat.

Az Oszlopok titkos belső azonosító jegyeit persze hiába is próbálná mímelni akármely külországi. Minden Gyöngykereső ismeri a klán rejtjelmét, ezt a jobbára kézjelekből és arckifejezésekből álló kommunikációs formát, ugyanakkor minden

Oszlopnak megvan a saját "nyelve" amely a beavatottak számára sokkal hatékonyabb érintkezést tesz lehetővé.

A gyöngyök mellett minden Oszlop a saját kövéből is tart magánál egyet. Ezeket általában gyűrűbe foglalva viselik, nem ritka, hogy (ha egy értő drágakőmágust meg tudnak fizetni) különféle varázserővel próbálják meg őket felruházni.

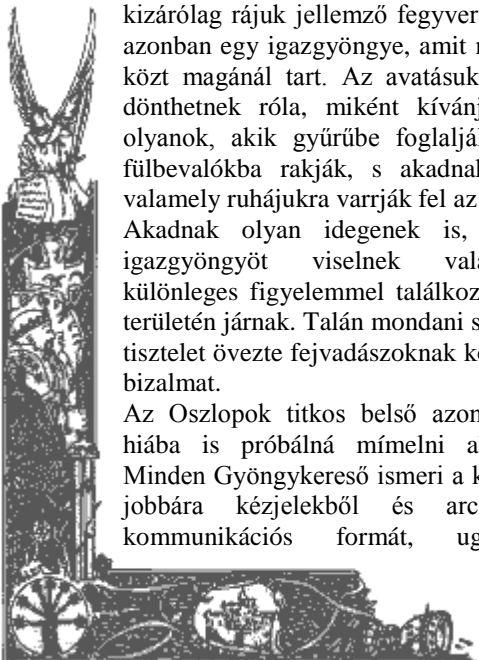
A Hat Város Szövetségének szokásaihoz alkalmazkodva öltözködnek, s fegyvereik tekintetében sem lógnak ki a sorból. Tény, hogy akadnak közöttük olyanok, akik előnyben részesítik a Kagylóbontónak nevezett hosszú, enyhe ívű töröket, ám ennek használata nem előírás a klán tagjai között.

Mint minden fejvadászklánnak, úgy a Gyöngykeresőknek is kiterjedt kapcsolataik vannak lakóhelyükön és annak közelében. Ugyanígy ellenségeikben sem szűkölködnek.

Kiváló a kapcsolataik a pyarronita egyházzal, s ennek elsősorban akkor látják hasznát, ha az Államszövetség területére szólítja őket a kötelesség. Különösen jó a viszonyuk Antoh papjaival. A Tengerűrnő nem egy rendházában ők ügyelnek a rendre és a klérus biztonságára. Külön említést érdemel az Inkvizitorok Szövetségéhez fűződő kapcsolatuk. Számos esetben siettek már a jól ismert testület segítségére, ha a hit ellenségeinek felkutatásáról és kézrekerítéséről volt szó. Ezen akciók nem szükségképpen korlátozódnak a Hat Város területére, gyakorta előfordulnak az Államszövetséghez tartozó más országok határain belül is. Ilyenkor legtöbbször a Pyarron városában székelő Öklök fejvadászklán tagjaival kell együttműködniük, s kisebb sűrűdásoktól eltekintve mindkét szervezet kitűnőnek nevezi a viszonyt, amely a másikhoz fűzi.

Ugyanakkor városuk, s így Pyarron ellenségeivel is gyakorta összetűzésekbe kerülnek. Haragosuknak számítanak a Gályák tengerének kalózbárái, s jó néhány a Városállamok erőszakosabb kereskedőszervezete közül. Kitüntetett figyelemmel követik nyomon a Gyöngykeresők tevékenységét a Sikoltók karavánjainak emberkereskedői, akik a Hat Várostól nyugatra vezető kereskedelmi útvonalakon próbálnak kétes haszonhoz jutni. Senki nem repesne az örömtől, ha haragosai sorában tudná a Kereskedő Hercegségek legendás orgyilkosait. A Gyöngykeresők azonban nem nagyon akarnak változtatni a kialakult helyzeten. Ennek megfelelően halálos ellentétük a Feketeszáj és a Mákonyevők klánjával egyhamar nem fog rendeződni.

A Gyöngykeresők - más fejvadászklánok tagjaihoz hasonlóan - szinte soha nem vállalkozhatnak kalandozásra. Tudják jól, hogy csakis érdekeinek védelmében ragadhatnak kardot. Ha mégis egyedül vágnak neki a világnak, amögött legtöbbször a Jadeterem urainak akaratát kell sejtenuk.





Előfordulhat az is, hogy az Inkvizíció megbízásából kénytelen hosszabb időt hazájuktól távolabb eltölteni.

Ha klánjuk mégis hajlandó lemondani a szolgálataikról, abban az esetben alá kell magukat vetni egy rendkívüli erejű mágikus szertartásnak. (Talán nem szükséges külön kihangsúlyozni, hogy milyen ritkán engedélyezik, hogy akár személyes okokból, akár politikai döntések nyomán egy tagjuk elhagyhassa a klánt. Legtöbbször rendkívüli tettekkel kell kiérdemelniük a kegyet, máskor eddigi tevékenységük ellensúlyozza a potenciális árulás tényét.) A varázslat során egy mentális gátat építenek elméjükbe a Jadeteremhez hű mágusok, amely megakadályozza, hogy bármikor kifecseghessék a fejvadászok legbelső titkait. Ha ezt mégis megtennék, az elhatározás megszületésének pillanatában a mágikus formula életbe lép és tíz perc leforgása alatt megöli az óvatlan árulót. Már az is halálos bűnnek számít a varázslat számára, ha az illető a mágia létéről egyáltalán szót ejt. Bár ez cseles rávezetéssel kijátszható, hogy a hallgató magától jöjjön rá. A mágia 50E-t meghaladó Mágiaérzékeléssel már fel lehet fedezni, és legalább ilyen erősségű Destrukcióval vagy 65 Mp-t meghaladó Mágia szétoszlattal lehet eltüntetni.

Azok a klántagok, akik a mágikus rituálé végrehajtása nélkül vágnak neki a nagyvilágnak, soha nem alhatnak nyugodtan, még akkor sem, ha eszük ágában sincs elárulni a Gyöngykeresőket. Náluknál jobban képzett (magasabb szintű) fejvadászok erednek majd a nyomukba, s a már említett (Zóna varázsjelhez hasonló) bélyeg és némi szimpatikus mágia segítségével megpróbálják felkutatni az illetőt.

Ilyen, ha nem is gyakran, de azért előfordul. Legutóbb 350 esztendeje akadt rá példa. A menekülő áldozatot Ordanban érte utol a jól megérdemelt bosszú.

Képzettség

A Gyöngykeresők a szakosodások miatt jó néhány képzettségükben eltérnek az általános fejvadászokétól, de harcértékeik és egyéb képességeik ugyanúgy számíthatóak.

Obszidián Oszlop

Az első avagy Obszidián Oszlop tagjai árnyak, melyek az ellenség nyomában osonnak, kikémlelik, megtévesztik őket, he kell, ügyelnek rájuk, legyenek akár a Szövetség területén, akár azon kívül. Az Obszidián Oszlop tagjait a kém és felderítő feladatokra képezik ki. Ha valamilyen információt meg kell szerezni vagy meg kell valakit figyelni, esetleg a tudta nélkül kell vigyázni rá, akkor velük

kell kapcsolatba lépni. Új szabályrendszerben a képzettségek az A3 táblázat szerint.

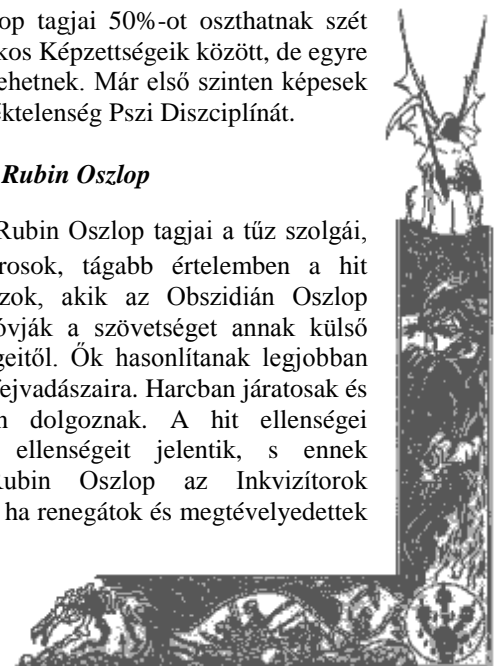
Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
8 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Belharc	Mf
Írás/olvasás	Af
Térképészet	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Álca/álruha	Mf
Kínzás elviselése	Af
Hangutánzás	Af
Nyelvtudás	3, 4, 5
Mászás	40%
Esés	15%
Ugrás	15%
Lopózás	45%
Rejtőzködés	40%
Csapdafelfedezés	30%
Zárnyítás	30%
Titkosajtó keresése	20%
Éberség	25%

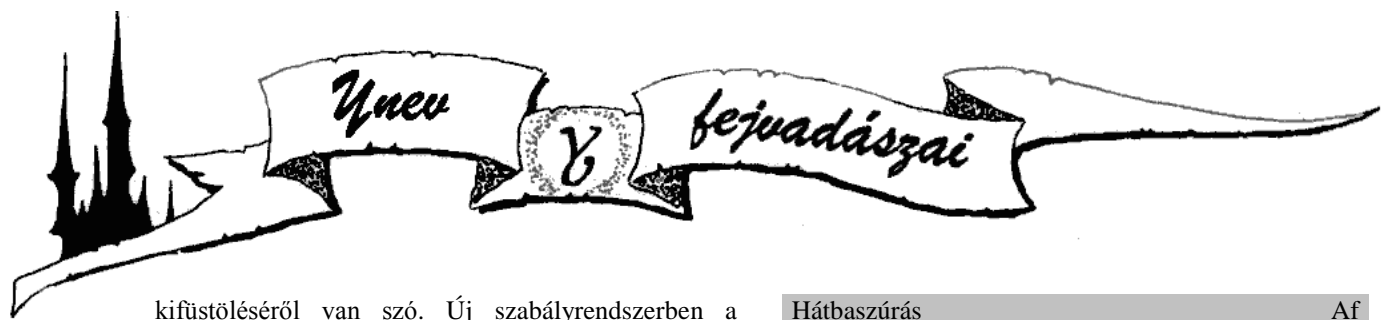
Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Pszi	Af
2.	Kötélékből szabadulás	Af
3.	Hangutánzás	Mf
3.	Szájról olvasás	Af
4.	Lovaglás	Af
4.	Futás	Mf
5.	Kötélékből szabadulás	Mf
6.	Pszi	Mf
7.	Szájról olvasás	Mf

Az Obszidián Oszlop tagjai 50%-ot oszthatnak szét szintenként Százalékos Képzettségeik között, de egyre maximum 20%-ot tehetnek. Már első szinten képesek alkalmazni a Jelentéktelenség Pszi Diszciplínát.

Rubin Oszlop

A Második vagy Rubin Oszlop tagjai a tűz szolgái, mely lecsap a városok, tágabb értelemben a hit ellenségeire. Ők azok, akik az Obszidián Oszlop tagjaival karöltve óvják a szövetséget annak külső vagy belső ellenségeitől. Ők hasonlítanak legjobban Ynev más tájainak fejvadászaira. Harcban járatosak és általában csapatban dolgoznak. A hit ellenségei immáron Pyarron ellenségeit jelentik, s ennek megfelelően a Rubin Oszlop az Inkvizítorok Szövetségét segítik, ha renegátok és megtévelyedettek





kifüstöléséről van szó. Új szabályrendszerben a képzettségek az A1 táblázat szerint.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Mf
15 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Belharc	Mf
Földharc	Af
Hadvezetés	Af
Hadrend	Af
Pszí	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	40%
Esés	20%
Ugrás	20%
Lopózás	25%
Rejtőzködés	30%
Csapdafelfedezés	15%

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Kötélkéből szabadulás	Af
2.	Álca/álruha	Af
3.	Földharc	Af
3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
4.	Hadrend	Mf
5.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Pszí	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötélkéből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Ők 35%-ot oszthatnak szét Szintenként, de egyre maximum 15%-ot tehetnek.

Gyémánt Oszlop

A Harmadik vagy Gyémánt Oszlop tagjai felelősek mindazon ügyekért, melyeknek bármilyen köze csak lehet a vizekhez, a tengerekhez. Ők a bűvárok, a víz alatt kutakodók, a hajók oltalmazói. Új szabályrendszerben a képzettségek az A1 táblázat szerint.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
10 fegyver használata	Af
5 fegyver dobása	Af
Pszí	Af
Belharc	Mf
Úszás	Mf
Csapdaállítás	Af
Álca/álruha	Af

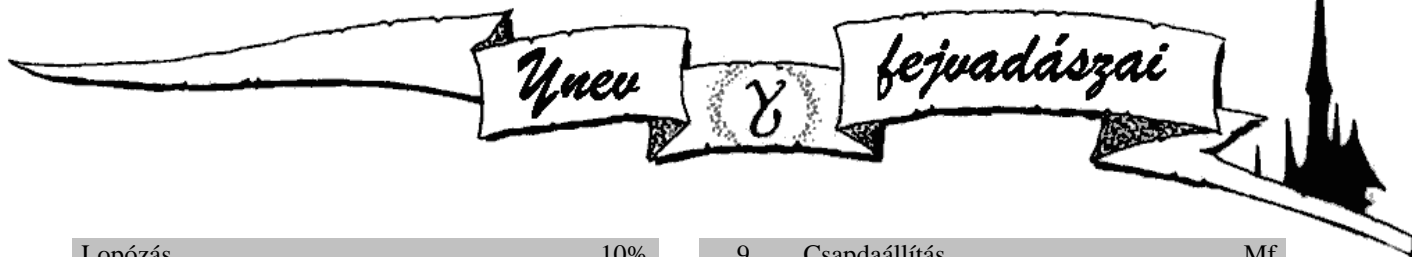
Hátbaszúrás	Af	
Erdőjárás (tenger)	Af	
Állatismeret (tengeri állatok)	Mf	
Mászás	30%	
Esés	30%	
Ugrás	30%	
Lopózás	15%	
Rejtőzködés	25%	
Csapdafelfedezés	10%	
Éberség	20%	
Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Csomózás	Af
2.	Ökölharc	Mf
3.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
3.	Kötélkéből szabadulás	Af
4.	Álca/álruha	Mf
4.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Pszí	Mf
5.	Vakharc	Af
8.	Kötélkéből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
9.	Vakharc	Mf

A Gyémánt Oszlop tagjai 30%-ot oszthatnak szét szintenként, de egyre maximum csak 15%-ot tehetnek. Mivel nagyon jó bűvárok, annyi percig (percig !) képesek visszatartani a lélegzetüket, amennyi az Állóképességük 10 feletti része. De annyira megterheli a szervezetüket, hogy visszatérve a felszínre, ha nem pihennek azonnal, a kábulat módosító érvényes rájuk 1 teljes óráig. Ezt a képességet egy nap csak kétszer alkalmazhatják.

Smaragd Oszlop

A Negyedik vagy Smaragd Oszlop tagjai azok, akik megoltalmazták mindazokat, akik mellé őket rendelik. Egyenes gerincű testőrök, hűséges és becsületes társak. Mint minden más fejeződésklában, ők álnak legközelebb a harcművészekhez. Új szabályrendszerben a képzettségek az A2 táblázat szerint.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Mf
7 fegyver használata	Af
Belharc	Mf
Lefegyverzés	Af
Fegyvertörés	Af
Vakharc	Af
Pszí	Af
Etikett	Af
Lovaglás	Af
Mászás	20%
Esés	20%
Ugrás	30%



Lopózás	10%
Rejtőzködés	10%
Csapdafelfedezés	25%
Éberség	30%

Tsz	Képzettség	fok/%
3.	Lefegyverzés	Mf
3.	Álca/álruha	Af
4.	Pszi	Mf
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
5.	Fegyvertörés	Mf
5.	Vakharc	Mf
8.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

A Smaragd Oszlop tagjai 35%-ot oszthatnak szét szintenként, de egyet legfeljebb 20%-kal növelhetnek. Éberségük, ha nem áldoznak rá akkor is, nő szintenként 4%-kal.

Borostyán Oszlop

Az Ötödik vagy Borostyán Oszlop tagjai a legrejtélyesebbek mind között. Ők az elmúlás, a bosszú szolgálói, felbérelhető orgyilkosok, a városok ellenlábasaiknak életét ők hivatottak megkeseríteni. Új szabályrendszerben a képzettségek az A4 táblázat szerint.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
10 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Pszi	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Csapdaállítás	Af
Álca/álruha	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Hátbaszúrás	Mf
Mászás	30%
Esés	20%
Ugrás	15%
Lopózás	45%
Rejtőzködés	35%
Csapdafelfedezés	10%
Éberség	10%

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Ökölharc	Mf
2.	Kötélékből szabadulás	Af
3.	Álca/álruha	Mf
4.	Úszás	Mf
4.	Vakharc	Af
5.	Pszi	Mf
5.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötélékből szabadulás	Mf

9. Csapdaállítás Mf

A Borostyán Oszlop tagjai 30%-ot oszthatnak szét szintenként, de maximum egyre 15%-ot tehetnek. Ha a Hátbaszúrás képzettségüket használják a K6 Ép-hez még hozzájön az erejük 10 feletti részének fele, felfelé kerekítve.

A Gyöngykeresők fegyvertára

A Hat Város hagyományaihoz hűen, a Gyöngykeresők sem viselnek zárt ruházatot, ennek megfelelően jobbra fedetlen felsőtesttel járnak. Ha harcra készülnek, könnyű bőrvérteket öltenek, esetleg kar vagy lábszárvédőket használnak. Sisakot soha nem használnak, a klánalapítóról ránk maradt ábrázolásokon sincs nyoma ilyesminek. Fegyverek tekintetében a könnyű és rövid harci eszközöket részesítik előnyben, így elsősorban rövidkardokat esetleg a már említett Kagylóbontókat használják. Ennek értékei a következők: KÉ: 8, TÉ: 10, VÉ: 2, Sebzés: k6+1, Tám./kör: 2.

Más fejvadászklánoktól eltérően soha nem használnak mérgeket, még akkor sem, ha azok nem okoznak halált. Szívesebben küzdenek meg szemtől-szemben, elítélik és megvetik azokat, akik mérgek segítségével akarnak ellenfelük fölé kerekedni.

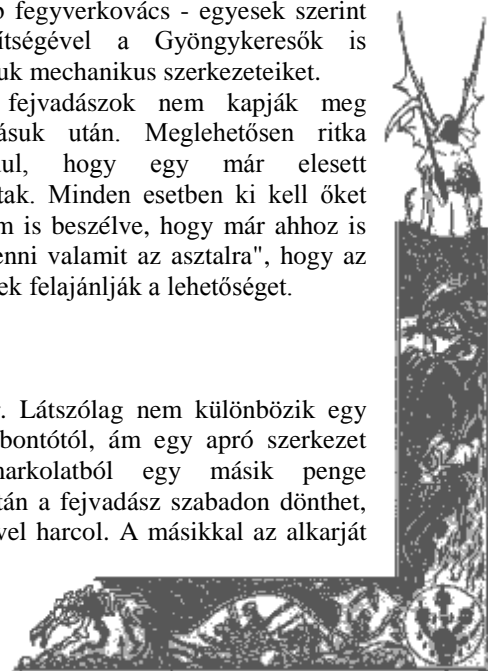
A Gyöngykeresők különleges eszközei, varázstárgyai

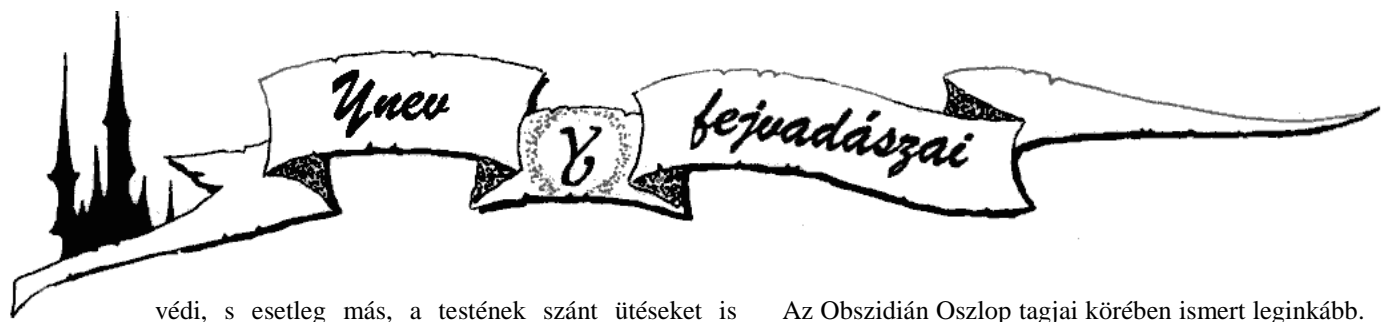
Az Oszlopok előszeretettel alkalmaznak különféle apróbb szerkezeteket, mechanikus csapdaféleségeket. Noha ezek feltehetően gorkiki eredetű tárgyak (arrafelé használnak különös előszeretettel trükkös vérteteket, nyílvetőket és hurokrántókat), a Hat Város területén inkább a működési elv az, ami fontos, és néhány ügyesebb fegyverkovács - egyesek szerint Gilron-pap - segítségével a Gyöngykeresők is elkészítették a maguk mechanikus szerkezeteiket.

Ezeket a fejvadászok nem kapják meg azonnal a beavatásuk után. Meglehetősen ritka eszközök, előfordul, hogy egy már elesett fejvadászhoz tartoztak. Minden esetben ki kell őket érdemelni, arról nem is beszélve, hogy már ahhoz is úgymond "le kell tenni valamit az asztalra", hogy az ifjú Gyöngykeresőnek felajánlják a lehetőséget.

Kéttorkú

Különleges fegyver. Látszólag nem különbözik egy közönséges Kagylóbontótól, ám egy apró szerkezet segítségével a markolatból egy másik penge ugrasztható ki. Ezután a fejvadász szabadon dönthet, hogy melyik pengével harcol. A másikkal az alkarját





védi, s esetleg más, a testének szánt ütéseket is háríthat vele. Az így preparált Kagylóbontó értékei a következők: KÉ: 6, TÉ: 10, VÉ: 19, Sebzés:k6+1, Tám./kör: 2. Használata külön fegyverhasználatot igényel.

Cápa fog

Apró tárgy, leginkább egy kétujjnyi vastag, tenyér hosszúságú fémhengerhez hasonlít. Egyik végéről vékony abbitlánc hull alá, ezt csavarokkal, kampókkal gyakorlatilag bárhová rögzíteni lehet. Elsősorban az emberi kíváncsiságra alapozó csapda-szerkezet, habár más, agyafúrta felhasználási módjai is lehetnek. A henger belsejében két rendkívül erős acélrugó és két abbitacél fogazat található, valamint egy apró - leginkább az egérfogóhoz hasonlítható működési elvű - kioldószerkezet. Ha a "kibiztosított" cápa fogat óvatosan lehelyezik valahová - íróasztal, ablakpárkány, ágy, stb. -, és azt bárki megmozdítja, a két acélfog szempillantás törtrésze alatt ráharap az illető testrésze. Ez nem csupán fájdalmas (k6 Fp), de rendkívül kellemetlen is, hiszen az acélfogakat két kézzel sem egyszerű eltávolítani egymástól, vagy maga a fejvadász, vagy Mf-ú Mechanika képzettség szükséges, valamint legalább két óra gondolkodási idő, míg az áldozat rájön a cápa fog működési elvére. Persze léteznek egyszerűbb megoldások is - valami módon a rögzített abbitláncot szétverni, kirángatni a rögzítő csavarokat, vagy legrosszabb esetben levágni mindazt, amit magához szorít. Minden esetben gyorsan kell cselekedni, hiszen a Gyöngykeresők nem szoktak túlságosan messze menni hűségese "vadászuktól".

Az ismertetőben már esett szó róla, hogy az Oszlopok különféle varázstárgyakat is alkalmaznak sikereik elérése érdekében. Az alábbiak csupán példaként álljanak itt, a KM természetesen más mágikus eszközöket is kidolgozhat. Ezekre is igaz azonban mindaz, amit a mechanikus szerkezetekről, és azok kiérdekléséről már említettünk.

Sellőgyűrű

Elsősorban a Gyémánt Oszlop tagjai között használatos varázstárgy. Viselőjének lehetővé teszi, hogy 1 óra ideig szabadon lélegezhessen a víz alatt. Gondolati parancsra aktiválható, s ugyanígy hatása meg is szüntethető. Egy nap két használata lehetséges

Árnyfüggő

Az Obszidián Oszlop tagjai körében ismert leginkább. Természetesen obszidiánból készült kicsiny függő, amely megsújja gazdájának, ha 20 E-nél nem erősebb leplezésű élőhalott tartózkodik 25 lépésnyi távolságban.

Kirurguskő

A Borostyán Oszlop tagjait védheti a különféle betegségektől, fertőzésektől. Minden ilyen esetben +2 ad az illető Egészségpróbájához. Mérgek ellen nem használható. Általában nyakéknek készítik el.

Smaragdfül

A Smaragd Oszlop tagjainak fülében tűnik fel idővel ez a kicsiny kő, amely lehetővé teszi viselője számára, hogy egy nap két alkalommal kétszeresére növelhesse a hallótávolságát 15 percnyi időtartamra. Használatakor vigyázni kell a környezetben előforduló hangos, éles zajokra.

Kígyónyelv

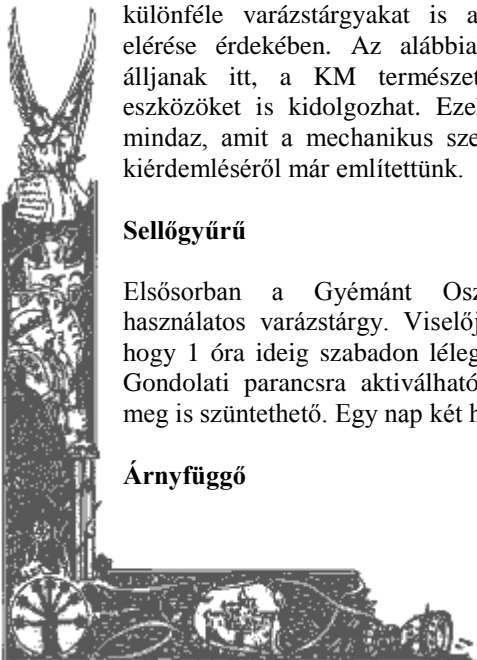
Nevével ellentétben nem hazugságra kényszeríti viselőjét, hanem épp ellenkezőleg, megmutatja, ha valaki az illető környezetében szándékosan hazudik. Hallótávolságon belül működik (ha nem látja az illetőt, nem fogja tudni megmondani, ki állított valótlan), naponta két alkalommal használható, és minden esetben 1 percig tart. A varázslat 20-as erősségű és mentális mentődobás jár ellene.

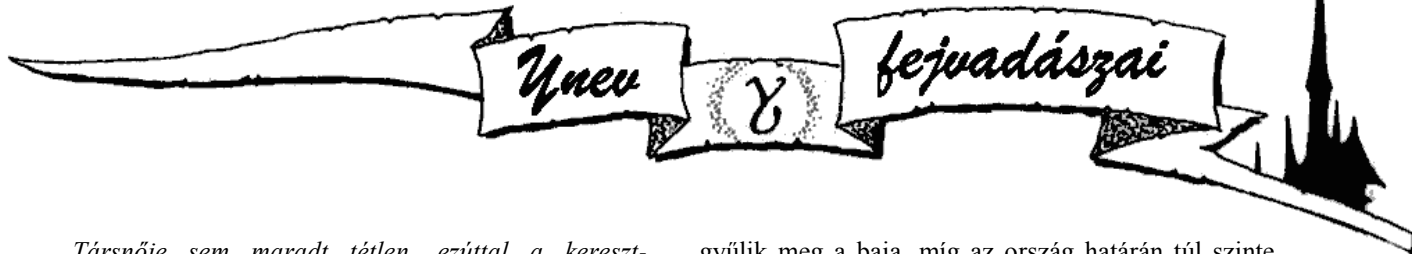


Gorvik

Vértestvériség fejvadászklán

"Ezúttal a pyarroni lány kezdte. Batyuja a szakadó vászon rekedt sikolyával bomlott ki, s két acélszárnyú halálmadár, két gorviki stílusú fejvadászkard röppent ki belőle a sobirai éjszakába. Mire a katonák felocsúdtak meglepetésükből, a suhancnak öltözött fejvadászlány átsiklott közöttük és végzett a veteránnal.





Társnője sem maradt télen, ezúttal a keresztmarkolatnál fogta kardjait, lendületes piruettlépésekkel forgott önmaga körül, miközben az alkarjára szorított pengék a felbosszantott kobra fürgeségével csaptak ki jobbra és balra. Nem hártott, csak belemartak a támadásba lendülő csuklókba, a közelebb lépő bokákba; nem ejtettek halálos sebet, csak bosszantó, fájdalmas vágásokat a sérülékeny porcokon és nélkülözhetetlen inakon.

Rövid küzdelem volt. Ahogyan a katonák mozgása egyre bizonytalanabbá vált, úgy lettek az apró vágások is mind veszedelmesebbé: először néhány véres ujj hullott a homokba, a hamarosan nyolc átmetszett torkú halott. Az Ibarában ritkán látott, különös harcmodorban egyedül a pyarroni lány ismerte fel a gorkviki klánok híres Kobratáncát, a két fejvadászkard forgatásának magaiskoláját. Nem akadályozhatta meg a küzdelem végén felharsanó győzelmi rikoltást; a kiáltás része a táncnak, ősi tradíció, mely kiragadja a kardforgatót a harci révületből és visszaadja éberségét. Hosszan, elnyújtottan szállt a hátborzongató kiáltás a sobirai éjszakában; sok békésen szenderítő dzsad kereskedőt és környéken cirkáló őrjáratot riasztva fel."

Dale Avery - A renegát

A Vértestvériség kötelékébe tartozó klánok gátlástalanságukról híresek. A hatékonyság érdekében a legaljasabb húzásokra is képesek, az erkölcsi aggályoktól, becsületbeli megfontolástól teljes mértékben mentesek. Halálos mérgeket használnak, túlerőben, lesből támadnak, hazudnak, és könnyű szívvel gyilkolnak ártatlan kívülállókat. Bizonyos szempontból kétségtelenül a legveszedelmesebbek - a Vértestvériségnél - kitanított JK, a legerősebb fejvadász a játszható klánok közül. Épp ezért igényli a leggyakorlottabb szerepjátékot is. A gorkviki fejvadászoktól mindenki retteg, a világ minden táján gyűlölik és üldözik, ha csak tehetik, megölik őket. Egy gorkviki fejvadász éjjel-nappal álcáznia kénytelen magát, aki előtt lelepleződik, azt jobb, ha nyomban megöli. Egy gorkviki fejvadász ellen a legádázabb ellenségek is összefognak, a legmegbocsátóbbak is könyörtelenné lesznek. Jobb, ha alaposan megfontolja, mikor húzza elő fejvadászkardját, mert a különös fegyvert kizárólag a Vértestvériség klánjaira jellemző, mások, más klánok fejvadászai nem vagy csak ritkán használják. Az olyan Játékosnak, aki szereti karaktere hatalmát megmutatni, mestersége teljes pompájában megjelenni, a gorkviki származású fejvadász biztos öngyilkosság. Klánja, ura birtokán természetesen teljes harci díszben feszíthet, ott senki nem merne rátámadni. Gorkvik más területein az ott honos klánnal

gyűlik meg a baja, míg az ország határán túl szinte biztos halál vár rá, ha leleplezik.

A legtöbb gorkviki klán egy magas rangú nemes, báró, gróf, herceg tulajdona, pénzeli a különleges falvakban (corgákban) élő fejvadászokat, akik cserében feltétlen engedelmességgel tartoznak neki, testőrként ellátják védelmét, végrehajtják a politikai érvényesüléshez és az életben maradáshoz elengedhetetlenül szükséges gyilkosságokat. Gorkvikban a befolyásos vagy befolyásra törekvő urak nem engedhetik meg maguknak, hogy ne rendelkezzenek saját fejvadászklánnal. Akadnak persze önálló klánok is; a kisebbek rablásból tartják fenn magukat, a nagyvárosiak pedig elválaszthatatlanul összeolvadnak az alvilággal. Ez utóbbiak leginkább jó öreg Földünk jakuzáira emlékeztetnek.

A gorkviki fejvadász fegyvertára

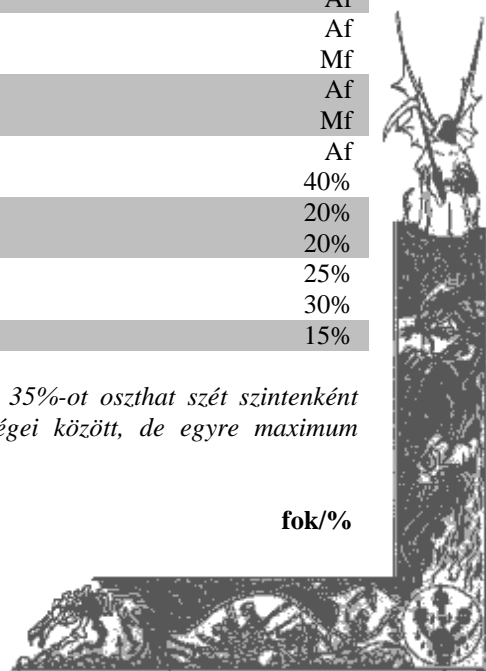
A gorkviki fejvadászok jellegzetes fegyvere a Kobrakard, vagy közismertebb nevén fejvadászkard, valamint a Ramiera. Vértet ritkán viselnek, maximum bőrvértet, viszont az alkarvédő használatban mindenkinél jobb. Tehát alkar és lábszárvédőt használnak.

Harcértékeikben és képességeiben megegyezik a normál (Első Törvénykönyvben leírt) fejvadászokkal, csak képzettségeiben van némi eltérés, mivel a harcművészetet magas szinten űzik. Képzettségek első szinten:

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
15 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Pszi (pyarroni)	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Kínzás elviselés	Af
Belharc	Mf
Álca/álruha	Af
Hátbaszúrás	Mf
Csapdaállítás	Af
Mászás	40%
Esés	20%
Ugrás	20%
Lopózás	25%
Rejtőzködés	30%
Csapdafelfedezés	15%

A gorkviki fejvadász 35%-ot oszthat szét szintenként százalékos képzettségei között, de egyre maximum 20%-ot tehet.

Tsz Képzettség **fok/%**





2.	Kötélékből szabadulás	Af
2.	Ökölharc	Mf
3.	Hárítófegyver használat	Af
3.	1 fegyverhasználat	Mf
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
4.	Kínokozás	Af
4.	Álca/álruha	Mf
5.	Úszás	Mf
6.	Kínokozás	Mf
6.	Pszí	Mf
7.	Hárítófegyver használat	Mf
8.	Kötélékből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Új szabályrendszerben a képzettségek az A1 táblázat szerint.

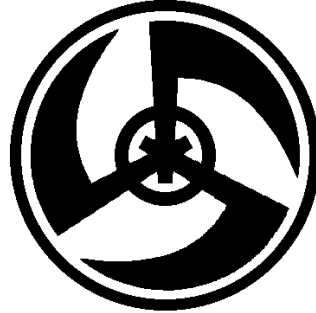
Kobratánc

Keresztmarkolatú fejevadászkard használata kizárólag a gorviki klánokra jellemző. A keresztmarkolatból adódó technikákat csak ők ismerik, csak ők képesek kihasználni a különleges fegyver előnyeit. A háromféle tartás számtalan különleges technikát tesz lehetővé.

A fejevadászkardot általában kétféle módon fogják. Vagy hagyományosan, akár bármilyen más kardot, vagy megfordítva, a pengét az alkarra szorítva, mint a sequort. A keresztmarkolat segítségével a gorviki fejevadász szemfényvesztő gyorsasággal képesek fogást váltani fegyverükön. Ha a keresztmarkolatot szorítják tenyerükbe, a penge lapjával az alkarjukra simul - ez kifejezetten védekező tartás, habár a pengét kiröpítve szűrni is szokás. Az így fogott fejevadászkard értékeit és sebességét tekintve háritótörnek számít. Általában az egyik kardot tartják így - ez a háritó kéz -, míg a támadó kézben hagyományos módon fogják a fegyvert.

Két fejevadászkard egyidejű forgatásának magasiskolája a Kobratánc. Ekkor mindkét kardot védekező tartásban fogják, de nem háritanak vele, hanem villámgyors pördítésekkel fájdalmas sebeket ejtenek a támadó kezéin és lábain, minden esetben megelőzve a támadást. A fejevadászkard csak a Kobratánc során adja 18-as Kezdeményező Értéket, egyébként KÉ-je annyi, mint a rövidkardé. Ha a Kobratáncban a fejevadász megsebzí ellenfelét, az áldozat az adott körben többet nem támadhat rá. Ha a fejevadászé a kezdeményezés, megelőző vágásaival megghiúsíthatja az ellene irányuló támadásokat. A harcmodor egyetlen hátránya, hogy nem okoz súlyos sebet az ellenfeleken, túltűzés esetén is legfeljebb 2 Ép-t sebezhet - mivel a vágások mindig a kezeket és a lábakat érik. A sebesültek (hacsak nem kalandozók) minden sebesülés után kötelesek Asztrál-próbát dobni, s ha elvétik, attól kezdve a harc gyűlölettel módosítóval támadhat. A Kobratáncot a gorviki

fejevadászok is csak 6. Tapasztalati Szinttől képesek alkalmazni, ha Gyorsaságuk és Ügyességük eléri a 16-ot.



Krán

Krán fejevadászklánjai

"Sokféle hazug és téves szóbeszéd járja Ynev emberlakta vidékein a kráni fejevadászklánokról. Egyesek vérivő szörnyeknek, vélik őket, akik emberi mivoltuk utolsó maradványait is rég maguk mögött hagyták már, mások azt hiszik róluk, csupa szoborszerű atléta természetű harcost számlálnak, akik csupán megszokásból gonoszak, mert ezt diktálják hazájuk hagyományai. Rebesgetik egyéb dolguk sincsen, minthogy folyton beleártsák magukat a külvilágban folyó eseményekbe, kalandozókkal és koronás főekkel perlekedjenek, kifürkészhetetlen uraik akarát követve. Mindezen következtetéseket általában a hírhedt Anat-Akhan történetéből vonják le, amely nevezetes árulását megelőzően a jelentéktelenebb kráni határvidéki klánok közé tartozott. Valójában a kráni fejevadászokat roppant kevésbé érdekli mindaz, ami a birodalom határain kívül történik, és szerfelett ritka közöttük az olyan, aki a külvilági mércével szépnek volna nevezhető. Ami pedig azokat a vádakot illeti, hogy vérivő szörnyetegek lennének - nos nem azok. Sokkal rosszabbak annál..."

Raoul Renier- Kráni krónika

Ynev egyetlen országában, kultúrájában sem jutott akkora szerep a fejevadász-szervezeteknek mint Shackallor Birodalmában. A fejevadász klánok tömörítik magukba a gyilkosokat, testőröket, elit katonákat - mindazokat, akik a harci művészeteket űzik. Számtalan sötét harcművészeti irányzat honos a Kráni Hegység bércei mögött: aquir harci iskolák, démoni idők hagyatékai, az északi Titkos Szekta sötét útra tért szerzeteseinek tanításai. Sok tucat stílus és irányzat, melyek több-kevesebb elmélyültséget, és általában kétes erkölcsi értékrendet követelnek a tanítványoktól. Cáfolhatatlan tény azonban, hogy a kráni fejevadászok járatosabbak a harcművészetekben



gorviki rokonaiknál: sokkal elmélyültebbek, előnyben részesítik a meditációs gyakorlatokat, a szellemi felkészültséget. Többet adnak az ősi hagyományokra, következesképpen jóval szigorúbb klán-kódex szerint élnek és végzik munkájukat. Neveltetésük szigorú tekintélytisztelre, féktelen, vad engedelmességre szorítja őket. Nem hiába mondják, a kráninál udvariasabb, csendesebb népség nincs a délvidéken, fokozottan igaz ez a hagyományok szigorában élő fejvadászokra. Habár veszedelmes gyilkosok, tudományukkal sosem büszkélkednek, már csak ezért sem, mert a feleslegesen kérkedőt hamar jeltelen sírba temetik óvatosabb társai. Kétféle rend létezik Kránban Szabad és Köteles.

Szabad Rendek

Mindazon kráni fejvadász-klánok összefoglaló elnevezése, amelyek nincsenek alárendelve a birodalmi kormányzatnak, és önállóan tevékenykednek, az általuk választott megbízókkal kötve magánkontraktusokat. A legtöbb Szabad Rend egy-két nemzedéken át létezik csupán, aztán kiirtják a riválisok: ezek jobbára közönséges utcai verekedők szervezetlen bandái, akiknek fogalmuk sincs róla, hogy mekkora fába vágják a fejszójüket. Hasonlóan amorf struktúrát mutat például az érdemein felül méltányolt Messeni Fejvadász-klán, amelyek kocsmasztal mellett hirdetett hadisikerei túlnyomórészt hazug koholmányok. Igaz, hogy sikerült fennmaradniuk, sőt terjeszkedniük, de csak a birodalom perifériáján, a Külső Tartományok határvidékén. Valahányszor tapogatózni kezdtek befelé, gyorsan és kíméletlenül lesújtottak rájuk olyan klánok, mint a Hollószárnyak vagy a Fekete Özvegyek. Velük szembe nem állhattak meg a messeniek; túl esendők voltak, túl ingatagok, nem zárták eléggé a szívükbe a Kosfejes Úr tanításait. És azoktól a Szabad Rendektől, amelyek még beljebb, közvetlenül a Tiltott Határ szomszédságában székelnek, még a Hollószárnyak és a Fekete Özvegyek is tartanak. A csupa elf vadászból álló Shi-shiquan; az alakváltók Szóval Szóló Szövetsége; Káosz-Raddaq fanatikus Végvetői; s mind közül a legfélelmetesebb, a sötét rejtélyek övezte Shien-Gorr. Aligha akad olyan kráni a Középső Tartományban, akinek ne futna végig a hideg a hátán ezeknek a neveknek a hallatán.

Köteles Rendek

Mindazon kráni fejvadász-klánok gyűjtőneve, amelyek közvetlenül a birodalmat szolgálják, és nem fogadnak el magánmegbízásokat. Egyeseket közülük a Tizenhármak alapítottak, mások hosszú távra szóló kontraktusra léptek velük. Ide szokás sorolni azokat a rendeket is, amelyek valamilyen consularnak és

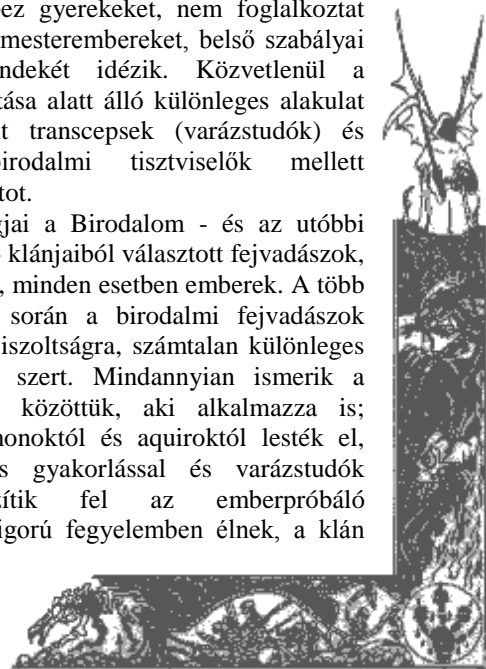
utódainak esküdtek engedelmességet, bár ők részérdeket képviselnek: szerződésük nem magához a birodalomhoz, csupán az egyik tartományához köti őket. A legnevezetesebb Köteles Rend minden bizonnyal a Birodalmi Fejvadászoké, akik senkinek nem tartoznak elszámolással a Tizenhármakon kívül. Hűségbélyeggel megjelölt vadászai joggal követelnek helyet maguknak a világ legfélelmetesebb harcosai között, ezért azonban egyéniségük és önálló énjük feladásával kell fizetniük. Hírnév tekintetében nem sokkal marad el mögöttük a Gyászkehely Testvériség, amely a káoszfattyak és a magasabb rendű élőholtak soraiból toborozza vadászait, varázstudói pedig vulagharok, sötét mágiát űző démon-ember hibridek. Ez a szervezet a Tizenhármak közül kizárólag Gabhurgathol parancsainak engedelmeskedik, még akkor is, ha ez esetleg sérti a többiek érdekeit. Végezetül mindenképpen meg kell említeni, hogy Köteles Rend volt az áruló AhanNata'Khan is, amelynek a külvilág a kráni fejvadászokkal kapcsolatos gyér információi legjavát köszönheti.

Birodalmi Fejvadászklán

A rettegett szervezetet P.sz. 1224-ben alapították a Kráni Tizenhármak. Feladata a kezdetektől fogva a legfelsőbb birodalmi érdek foganatosítása volt a Fekete Határ mindkét oldalán. A klán nyolcvan fejvadászt és húsz szabadvadászt számlál. Előbbiek csoportban vagy varázstudók kíséretében tevékenykednek, utóbbiak önálló küldetéseket teljesítenek, vagy Meridiánként irányítják társaikat. A birodalmi fejvadászklán nem foglalkoztat transepcseket, azt minden bevetés során a Birodalom rendeli ki a fejvadászok mellé.

A Birodalmi Fejvadászklán, címerük körbe foglalt három sarlótör, nem önálló fejvadász szervezet, nem képez gyerekeket, nem foglalkoztat kémeket, különféle mesterembereket, belső szabályai az ynevi lovagrendekét idézik. Közvetlenül a Tizenhármak irányítása alatt álló különleges alakulat ez, tagjai kirendelt transepcsek (varázstudók) és magas rangú birodalmi tisztviselők mellett teljesítenek szolgálatot.

A klán tagjai a Birodalom - és az utóbbi évezredben Gorvik - klánjaiból választott fejvadászok, hivatásuk legjobbjai, minden esetben emberek. A több évtizedes kiképzés során a birodalmi fejvadászok páratlan mentális csiszoltságra, számtalan különleges képességre tesznek szert. Mindannyian ismerik a mágiát, nem ritka közöttük, aki alkalmazza is; harcmódorukat démonoktól és aquiroktól lesték el, testüket évszázados gyakorlással és varázstudók segítségével készítik fel az emberpróbáló harcművészetre. Szigorú fegyelemben élnek, a klán





törvényei önálló személyiségük levetkőzését is megköveteli tőlük. A klán fejvadásza a Birodalomért, a tudásáért él és hal, egyéni céljai, vágyai nincsenek. Elődeik tetteit emlékeztetükbe vésik, de neveket, arcokat nem jegyeznek fel.

A Birodalmi Klánba csak az kerülhet be, aki már számtalan sikeres küldetéssel bizonyította rátermettségét és Krán iránti hűségét. Ekkor csaknem évszázados kiképzésen esik át, melynek során elsajátítja a Birodalmi Klán titkos harcművészetét, s felkerül lelkére a Birodalom bélyege. Ez egyfajta igazoló jelként és hűség-kondicionálóként szolgál, mely fájdalommal, s alkalmanként halállal bünteti az engedetlenséget és a birodalomellenes gondolatokat, cselekedeteket.

Megjegyzések a KM figyelmébe

Ha a JK Birodalmi fejvadászsal játszik, akkor nem lehet renegát, a KM-nek úgy kell bemesélnie, hogy a Birodalom megbízásából keveredik bele a kalandba. Természetesen minden esetben a Birodalom érdekeit kell, hogy szolgálja, nem motiválhatja személyes érzés vagy ok. Ha fejvadászként játszik, akkor még legalább 2 társa is kell, hogy legyen, ha magányos, akkor mindenféle képen szabadvadásznak (13.Tsz.) kell lennie, hisz magányos küldetéseken csak őket alkalmazzák. Természetesen ilyen karakterrel csak arra alkalmas modulban játszhat a JK.

Lopakodó

"Emberfejnyi, fekete gömb gurult az ágytakaróra. A fények homályba veszőn, opálosan csillantak üvegsima felületén; amikor megérintette, mégis fémet érzett, Ősi, gonosz helyek anyagba sűrített sötétjét, a szent könyvben említett gigászi démonok szemgolyóját képzelte ilyennek.

Éjszín árnyak, fémről öntött, fekete szobrok. Titokzatos fémoültözetük nem lemezekből vagy szemekből, szegecsekkel és szíjakból állt, összefüggő öntvényként ölelte körül testüket. Mikor mozdultak, nem csusszantak egymáson alkotórészek, nem gyűrődtek redőkbe a különleges anyag, éppoly sima és egyenletes maradt, mint korábban. Akár a bőrre kent sötéten csillanó olaj, akár az életre kelt obszidián."

Dela Avery - A Renegát

Egy lopakodó több pusztá tárgynál, jóllehet élőlénynél kevesebb. Mágia alkotta, önálló létformaként emlegetik a varázstudók. Saját akarattal nem rendelkezett, de asztrál- és mentáltesttel igen,

igaz, csak csíra formájában. A szóbeszéd szerint az első Lopakodót a Tizenhármak teremtették segítségül a legveszedelmesebb aquir fajok megzabolásához; a Birodalom fejvadászai másként aligha szállhattak alá Fray-Grimonar aquir járataiba. A folyékony fémvértet nélkül nem vehették fel a versenyt az odalent lakó vadászokkal.

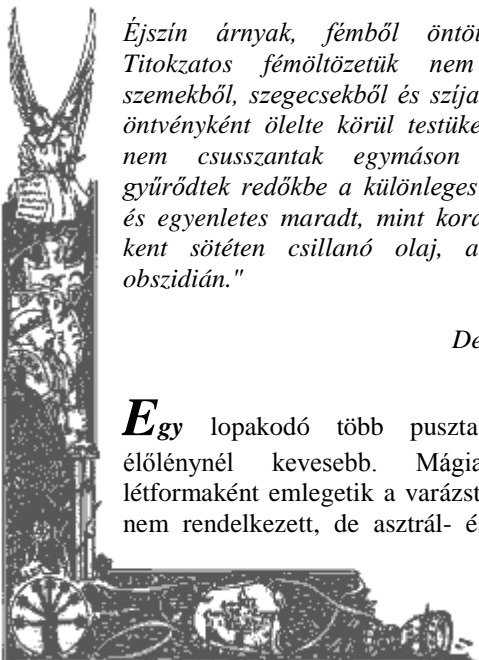
A Birodalmi Fejvadászok különleges vértete. Ez a különlegesség mind harcértékeiben (SFÉ: 10, MGT: 0), mind egyéb tulajdonságaiban megmutatkozik. A Lopakodót csak a mágikus fegyverek sebzik teljes sebzésüket, nem mágikus fegyver csak a felét sebz. Ezenkívül képes használóját 4 órára láthatatlanná tenni, amit nem kell egyhuzamban elhasználnia. A Lopakodóval láthatatlanságába burkolózott fejvadász látja saját testét, valamint az azonos módon láthatatlanná vált más fejvadászokat. Alapesetben a Lopakodó +30%-ot ad a Rejtőzködésre és a Lopózásra. Mágikus tulajdonságokkal is bír. 30 E-nyi varázslatot tud semlegesíteni. Ezt nem teheti korlátlanul. Minden elhasznált E 4 óra után tér vissza. Az Asztrál- illetve Mentál típusú varázslatok elsőnek a Lopakodót támadják. Ezek ellen a ME-sa 45. A Lopakodó emocionális kapcsolatban van viselőjével, ezért tud a Lopakodó láthatatlanná válni, majd újra láthatóvá. Ezenkívül aquir hatalomszavakat is tud semlegesíteni. Erre naponta 15 Op-je van. Ebből is szembetűnő, miért olyan félelmetes harcos a Lopakodót viselő fejvadász.

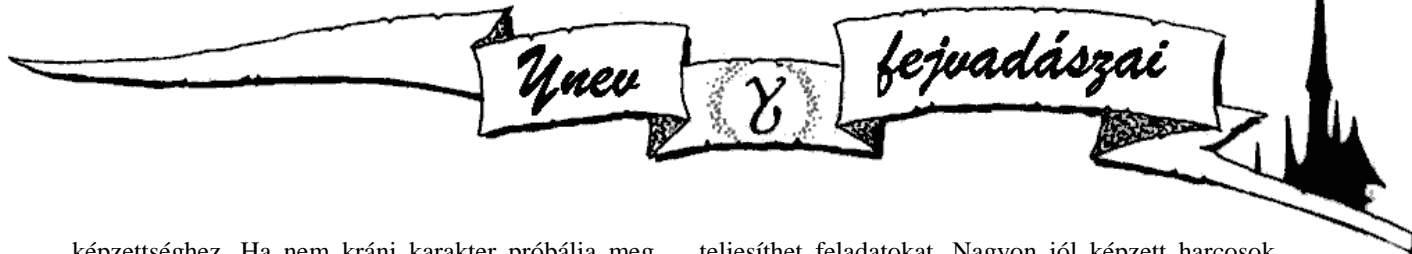
Ebből a különleges vértetből mindössze harminc létezik, mind a klán birtokában. Az ellopott, eltűnt (ilyesmi felettébb ritkán esik meg) Lopakodók azonnal használhatatlanná válnak.

Árnyékmozgás

Ha láthatatlan vagy, gyakorlatot igényel tudomást sem vened az egyenest rád szegeződő tekintetekről, ugyanakkor mégis figyelni mások mozdulatait. Hozzászoktál, hogy létezel a külvilág számára: figyelnek rád, kitérnek az utadból. Ha lankad az éberséged, egy szándékolatlan mozdulat eltalál, az oldaladba könyökölnek, neked ütköznek hátulról. Nem csak a magad szemével kell látnod, hanem mindazokéval, akik nem látnak téged.

A képzettségre akkor van szükség, ha láthatatlanná válik a fejvadász a Lopakodóval, bár használatának nem előfeltétele, hogy lopakodóval alkalmazzák, az a lényeg, hogy a fejvadász láthatatlan legyen. Használatakor nem ütközik bele senkibe és semmibe. Tulajdonképpen akrobatikus elhajlásokból és egyéb ruganyos mozgásokból áll. Ezenkívül azt is megtanulják, hogy a szemük sarkából figyeljenek meg mindenkit, hisz ha valakit meredten néznek, az gyanút fog. A képzettség +30-ot ad az Ugrás/akrobatika





képzettséghez. Ha nem kráni karakter próbálja meg elsajátítani valamilyen módon, akkor 15 Kp-ra van szüksége ehhez.

A Karakter tulajdonságai

Tehát a Birodalmi klánba kerülő fejvadász egy másik klán tagja volt, ahol tudása révén figyelt fel rá a birodalom. Ez minimum 6.Tsz.-et jelent. A klán, amiből átkerült, csak kráni vagy górviki lehet. Ekkor átkerül a Birodalmi Fejvadászklánba, ahol kezdetét veszi a több évtizedes kiképzés. A fejvadász mentalitásától függően képezik tovább, háromféle szakirány valamelyikére: Sequator, Messor, Mortel. Ekkor kap 25 HM-et, 90%-ot, +1 Sebzésjárulékot, +15 CÉ-t és 20 Fp-t. Új szabályrendszer szerint kap +1 Sebzésjárulékot, és 3000 Tp-t. Mindegyiküket oktatják mágiára, abban az esetben mindenféleképpen, ha az Ősi nyelvben lappangó erőt nem tudják hasznukra fordítani. Erre górviki klán esetén 5 %-uk van. (Kráni klán esetén nézd lentebb). Az sem ritka, hogy a fejvadász mindkét mágiaformába beavatást nyer. A kiképzés végére 2 szinttel magasabb szintűnek számít. Szintenként nem kap Kp-t, hisz nincs arra lehetősége, hogy saját akarata szerint képezze magát. Testét is megedzik, Ereje és Egészsége 1-el nő. Minden szinten kapnak +1 KÉ-t és Sebzésjárulékot.

Harcértékeik a további szinten:

HM/Szint: 12(4)

Fp/Szint: k6+6

%/Szint: 40%

Az alábbi képzettségeket kapja meg, bár ezek nagy részével már rendelkezniük kell.

Sequator

"A sequator tökéletesen kihasználta a meglepetésből és a láthatatlanságból fakadó előnyeit. A mágiától megzavarodott testőrök nem érzékelték a rájuk törő veszedelmet; mire mozdultak, csak ketten maradtak közülük. Elkeseredetten kaszabolták maguk körül a levegőt, de a sequator már visszahúzódott, majd mielőtt ellenfelei visszanyerték volna nyugalmukat, hogy higgadtan, a hallásukra és a hatodik érzékükre támaszkodva harcoljanak, újra lecsapott. Egyedül Jadis látta, milyen kimért pontossággal végzi a munkáját, milyen közönyösen lép el a holttestek mellől."

Ők alkotják a birodalmi sequadion gerincét. Minél magasabb a fejvadász Szintje, annál kevesebb a csapat létszáma, amelyben dolgozik. Mikor eléri a Szabadvadász rangot, akkor már magányosan is

teljesíthet feladatokat. Nagyon jól képzett harcosok, bár harcmodoruk nem nevezhető harcművészetnek. Nagyon sok mindenhez értenek, képesek ellátni a Mortelek vagy a Messorok feladatát, de nem olyan profi szinten. Kp nélkül megkapják a Mos-quin csápja nevű irányzatot, valamint egy másik általuk választott irányzatot, de elvesztik az eddig tanult más irányzatokat. A további képzettségek az új szabályrendszerben az A1 táblázat szerint .

Tsz.	Képzettség	fok/%
X.	Ökölharc	Mf
X.	Belharc	Mf
X.	Etikett	Af
X.	1 fegyverhasználat (sequor)	Mf
X.	7 fegyverhasználat	Af
X.	2 fegyverdobás	Af
X.	Hadvezetés (sequadion)	Af
X.	Kétkezes harc	Af
X.	Pusztítás	Af
X.	Hadrend	Af
X.	Pszi	Mf
X.	Mágiahasználat	Af
X.	Úszás	Mf
X.	Futás	Mf
X.	Lovaglás	Mf
X.	Hátbaszúrás	Mf
X.	Kínzás elviselése	Mf
X.	Kötéléből szabadulás	Mf
X.	Álcázás/álruha	Mf
X.	Vakharc	Af
X.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
X+1.	Pusztítás	Mf
X+2.	Vakharc	Mf
X+3.	Kétkezes harc	Mf
X+4.	Mágiahasználat	Mf
X+4.	Hadvezetés (sequadion)	Mf

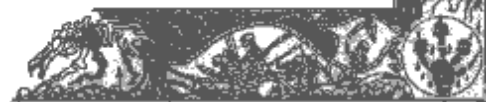
X: Az a szint, amit a fejvadász a kiképzés végén elér

Mortel

"Az áldozatok egyszerre omlottak lábaihoz. Átkozottul fürgén és sajátosan forgatta a sequort. A mortelek mindig is titokban tartották tudományuk fogásait - bár a többi fejvadász gyanította, kívülálló amúgy sem utánozhatná őket. Az Ő Uruk hatalmat ad nekik - élet és halál felett."

Dale Avery - A renegát

Az ő feladatuk a felderítés, kis csapatokban történő behatolás és a terep megtisztítása. Ők a Sequatorok előcsapata. Nagyon kegyetlenek és akár sportból is megölnek bárkit, aki ellenük mer szegülni. Megkapják a Halálos fullánk nevű irányzatot,





valamint még egy általuk választott másik irányzatot. de ha rendelkeztek az "előéletükből" másik irányzattal, azt elveszítik. (A mortal mentalitását lásd: lentebb). További képzettségek tanulása az új szabályrendszerben az A4 táblázat szerint.

Tsz	Képzettség	fok/%
X.	Ökölharc	Mf
X.	Belharc	Mf
X.	Etikett	Af
X.	1 fegyverhasználat (sequor)	Mf
X.	5 fegyverhasználat	Af
X.	Hadvezetés (sequadion)	Af
X.	Kétkezes harc	Af
X.	Pusztítás	Af
X.	Pszí	Mf
X.	Mágiahasználat	Af
X.	Úzás	Mf
X.	Futás	Mf
X.	Lovaglás	Mf
X.	Hátbaszúrás	Mf
X.	Kínzás elviselése	Mf
X.	Kötélékből szabadulás	Mf
X.	Álcázás/álruha	Mf
X.	Vakharc	Af
X.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
X.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
X.	Csapdaállítás	Mf
X+1.	Pusztítás	Mf
X+2.	Vakharc	Mf
X+3.	Kétkezes harc	Mf
X+4.	Mágiahasználat	Mf
X+4.	Hadvezetés (sequadion)	Mf

X: Az a szint, amit a fejvadász a kiképzés végén elér

Messor

" A Messor nem csapott le. A kígyó hajlékonyságával siklott félre a villanó pengék útjából, s rezzenetlen hullótekintettel szemlélte a kardművészek kétségbeesését, amikor azok felismerték vereségüket. Elöntötte az üresség, az ellentmondásos szomorúság, amiért Krán ismét győzedelmeskedett az erkölcsnek nevezett emberi gyarlóságon."

Dale Avery - A renegát

A védő és őrző feladatokat bízzák rájuk, bár más helyen is megállják a helyüket. Ynev összes fejvadásza közül ők azok, akik a legmagasabb szinten üzik a harcművészeteket. A kiképzés végén a messor Kp nélkül megkap három általa választott irányzatot, de ebből legalább egynek rájuk jellemző irányzatnak kell lennie. (A messor mentalitását lásd: lentebb). Az

új képzettségek tanulása az új szabályrendszerben az A2 táblázat szerint.

Tsz.	Képzettség	fok/%
X.	Ökölharc	Mf
X.	Belharc	Mf
X.	1 fegyverhasználat (mara-sequor)	Mf
X.	2 fegyverhasználat	Af
X.	Hadvezetés (sequadion)	Af
X.	Kétkezes harc	Af
X.	Kínkozás	Mf
X.	Pusztítás	Af
X.	Pszí	Mf
X.	Mágiahasználat	Af
X.	Földharc	Af
X.	Lefegyverzés	Mf
X.	Fegyvertörés	Mf
X.	Sebgyógyítás	Mf
X.	Úzás	Mf
X.	Futás	Mf
X.	Lovaglás	Mf
X.	Hátbaszúrás	Af
X.	Kínzás elviselése	Mf
X.	Kötélékből szabadulás	Af
X.	Álcázás/álruha	Mf
X.	Vakharc	Mf
X.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
X.	Kétkezes harc	Mf
X+1.	Földharc	Mf
X+2.	1 fegyverhasználat (sequor)	Mf
X+3.	Pusztítás	Mf
X+4.	Mágiahasználat	Mf
X+5.	Hadvezetés (sequadion)	Mf

X: Az a szint, amit a fejvadász a kiképzés végén elér.

Az alábbi két diszciplína kivételével képesek alkalmazni az Összes Slan diszciplínát: Halálos Ujj, Levitáció.

Messeni fejvadászklán

A Birodalmi után Krán leghíresebb fejvadász szervezete. Örök riválisával ellentétben a messeni valódi klán, az egyik legnagyobb a Birodalomban. Nevét Messen városáról kapta, melyet az idők során megvásárolt a messeni hercegtől. A valódi fejvadászok a klán tagjainak és kiszolgálóinak mindössze egy százalékát teszik ki - ami a közel kétszáz ezer klántagot figyelembe véve jelentős szám - a többiek mesteremberek, kémek, egyszerű fegyverforgatók, szolgák, varázstudók és még tudja ki- és miféle szerzetek.

A Messeni Fejvadászklán független a birodalom nagyjaitól, senkivel és semmilyen szervezettel nem áll hűbéri viszonyban. Önálló,



Messen városán kívül is számtalan kisebb klán tartozik a befolyása alá. Szolgálatait fizetség ellenében bárkinek és bármilyen célra felajánlja, ám - nem titkolja - kedvére való a Birodalom, különösképp a Birodalmi Klán ellenében cselekedni.

A két klán között gyakoriak az összecsapások, de a messeniek legjobbjai hiába érnek fel a Birodalmi klán fejvadászaival, azokat a Birodalmi és félelmetes hatalmú varázstudói támogatják.

Képességeik az Alapkönyvben leírtak szerint számíthatóak.

Shien-gorr fejvadászklán

Aqur harci iskola a legrettegettebb Tiltott Tartományban, Fray-Grimonarban. Mindennél fényesebben bizonyítja, az évezredek során aqur nép is elfogadja az emberi faj létjogosultságát. A Shien-gorr tagjai aqur varázslók által átalakított fejvadászok, akik levetkőzték emberi mivoltukat. Harci tudományuk sem csekély, de igazi erősségüket mágiával átalakítottak tettük szívóssága adja.

A Shien-gorr iskolát a Birodalom üldözi, politikai okokból mégis eltűri; a varázstudók szerint az átalakított lelke hosszú időre kitaszítottatik a lélek-vándorlásból. Innen csak NJK kerülhet ki.

Különleges képességek

A Shien-gorrok a következő tulajdonságokat kapják: Erő +1, Állóképesség +2, Egészség +3, valamint infralátás 30 m-ig, ultralátás 20 m-ig, a bőrük páncélként borítja be őket, ami 6-os SFÉ-t biztosít. Nem tanulhatnak és nem is kaphatják meg a Pszi képzettséget.

A Shien-gorr korszakokai:

I. kat.	10-16 év
II. kat.	17-25 év
III. kat.	26-40 év
IV. kat.	41-75 év
V. kat.	76-120 év
VI. kat.	121-500 év

Shi-shiquan fejvadászklán

A Kránban élő, eltorzult gondolkodású elfeket a köznyelv shi-shiquanként, azaz "emberölöként" ismeri. Innen kapta nevét harci iskolájuk, mely a szó legszorosabb értelmében embervadászatra tanít.

A kráni elfek dölyfösen vallják fensőbb-ségüket minden fajjal szemben. Ha azokat el is fogadják értelmes létformának, mindenképpen másodrendű teremtménynek bélyegzik. Az aqurokat

elfendeli rokonaikhoz hasonlóan tiszta szívből gyűlölik, mégis viszonylag békességben élnek mellettük Krán kebelén. A Shi-Shiquan fejvadászai ritkán tűnnek fel emberlakta hercegségekben, ilyenkor vérlázító göggel viselkednek.

A Shi-Shiquan embervadászai nem képeznek messorokat. Minden sequatorból mortal lesz. Elfeket vagy félelfelet képeznek, ha olykor embert fogadnak maguk közé, azt alázatra és másodrendű feladatok végrehajtására szorítják. Ennek fényében könnyen megérthető, miért menekül el mihamarabb a Shi-Shiquan Klán kötelékéből minden Játékos Karakter. Ennél a klánnál a mortellé válás kedvelt próbája az aqur-vadászat. A kráni elfek CÉ alapja 35, valamint a kidobást követően nem nő Ügyességük egyel, de ezért az Erejük csak egyel csökken. Kizárólag saját fegyvereiket és vértjeiket használják. Semmilyen körülmények közt nem nemzenek gyereket emberi nőnek. Jobban ellenállnak a Nekromancia típusú mágiáknak, mint más fajtársaik, ezért Nekromanciával szemben csak -4-et kapnak.

A legkiválóbb Saggitorokat minden kétséget kizáróan ez a klán neveli; messzi hordó íjokkal ötszáz lépésről ketté tudnak hasítani egy szalmaszálat. Másik fegyverük a hiequar. Fűzfalevél alakban hajlő, fokélre köszörült kardpenge. Vágásra és szúrásra egyaránt alkalmas, értő kezekben bármely mara-sequorral felveszi a versenyt. Pengéjéről, markolatáról általában megállapítható, melyik mester műhelyéből került ki.

	T/k	KÉ	CÉ	Táv	Sebzés
Messzi hordó Íj	2	5	10	300 m	k6+3

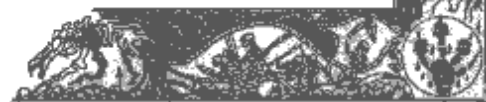
	T/k	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Hiequar	1	6	14	12	k6+4

Holdralépők fejvadászklán

Szabad Rend a Középső tartományokban. A Fekete Özvegyekkel vívott klánháborújuk okaira és kezdetére senki nem emlékezik már; emberemlékezet óta kiújíjul minden évszázadban, s vadászok ezreinek az életét követeli. A küzdelemben végül a Fekete Özvegyek maradtak felül, s az írmagjukat is kiirtották a Holdralépőknek; csupán néhány ígéretes fiatal növendéknek kegyelmeztek, akiket sura'sthakként - azokat hívják így, akiknek klánja megsemmisült egy vadászháborúban, de a győztes klán befejezte kiképzésüket - adoptáltak a rendjükbe.

Fekete Özvegy fejvadászklán

A Középső Tartományok egyik, kiterjedt befolyással bíró fejvadász-klánja, titkos neve Kath'ul'Natthum. Ez a rend számos vadászháborúból került ki győztesen, leginkább mégis tanult tudósaikról és a rendházaikban





örzött nagyhatalmú ereklyékről ismertek. Ők birodalmi hagyományokat követnek. Fejvadászai közt nem ritka, aki valamilyen aquir ereklyével rendelkezik. Kezükbe tetoválnak egy varázsjelet, mellyel képesek a tenyerükbe teleportálni a fegyverüket. Természetesen, ha a térmágia ki van zárva, akkor nem.

Ennél a klánnal 45 %-a van a fejvadásznak, hogy aquir vér van az ereiben.

Ősi hagyományokkal rendelkező fejvadászklán

Fejvadászai eredeti, tradicionális sequort és mara-sequort forgatnak. Tagjaik kizárólag Messorokat képeznek, gyakorta fejvadász fegyvereket forgató igazi harcművészeket. Képességeik a MAGUS Harcművész kaszt szerint számíthatóak. Fegyvereiket Chi harcban is képesek alkalmazni. Az új szabályrendszerben a képzettségek a Hrcművész szerint.

Képzettségek	fok/%
Ökölharc	Mf
Belharc	Mf
5 fegyver használata	Af
Lefegyverzés	Af
Fegyvertörés	Af
Földharc	Af
Vakharc	Af
Pszi	Af
Mágiahasználat	Af
Sebgyógyítás	Af
Etikett	Af
Lovaglás	Af
Mászás	20%
Esés	20%
Ugrás	20%
Lopózás	5%
Rejtőzködés	5%
Csapdafelfedezés	20%
Éberség	30%

Tsz	Képzettség	fok/%
3.	Pszi	Mf
3.	Földharc	Mf
4.	Lefegyverzés	Mf
4.	Nyomolvasás	Af
4.	Álca/álruha	Af
5.	Fegyverhasználat	Mf
5.	Fegyvertörés	Mf
5.	Vakharc	Mf
8.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Szintenként 35%-ot oszthatnak szét, de egyet legfeljebb 15%-kal növelhetnek.

Ők is megkapják kétszintenként a +1 KÉ-t és Sebészjárulékot. Számukra a Slan Diszciplínák alkalmazása így alakul.

Tsz Diszciplína

3.	Tetszhalál
3.	Jelentéktelenség
3.	Kiáltás
3.	Kitérés
4.	Chi-harc
4.	Érzékelhetetlenség
5.	Belső Idő
5.	Testsúlyváltoztatás
6.	Aranyharang
8.	Zavarás
9.	Pszi-pajzs, Statikus

Névtelen fejvadászklánok

Gorvikból visszatelepült klán: mindenben a gorvikokra hasonlítanak, tagjai legalább 3-as szinten beszélnek a gorviki nyelvet. Fegyverük a fejvadászkard, a sequor és mara-sequor használatát nem ismerik. Fejvadászai nem lehetnek messorok.

Névtelen klánok: természetesen szintügy rendelkeznek névvel és hagyományokkal, mint az ismertek, ám nem szereztek maguknak Kránszerte rettegett hírnevet. Mivel a kráni klánok többségében nem tanítják a sequor vagy mara-sequor forgatását, az itt kiképzett fejvadász általában más - általános avagy speciális - fegyverek használatában járatos.

Birodalmi hagyományokkal: Akadnak olyan kisebb klánok is, melyek követik és utánozzák a Birodalmi Fejvadászklánt. Ezek használnak sequort és mara-sequor, de nem tradicionális fegyvereket, hanem azok új keletű változatát. Az ilyen klánokban elsősorban, sequatorokat képeznek, csak elvéve pedig Saggitorokat.

Birodalmi hivatalos szállító: köztudottan a Birodalmi Fejvadászklán nem foglalkozik újoncok neveltetésével, hanem Krán, esetenként Gorvik területéről összegyűjti és átképezi a legtehetségesebb, már gyakorlott fejvadászokat. Mégis akad néhány kisebb klán, mely a nagy módszereit utánozva tehetséges ifjakat nevel, s oly gyakorta ad fejvadászokat a Birodalomnak, hogy már-már azok hivatalos szállítójának minősül. Ha a karakter ilyen klánnál sajátította el tudását, minden bizonnyal már fel is figyelt rá a Birodalmi Fejvadászklán. Csak sequatorokat képeznek.

A kráni fejvadászklánok felépítése



Minden klánnál (Kivéve: Birodalmi, Messeni, Shien-gorr, Ősi hagyományokkal rendelkező klánok) először *Sequator* vagy (ha az ügyessége 15 feletti és arra alkalmas) *Saggitor* lesz a felvett újonc. Ha *Sequator*ként elérte a legalább a 4.Tsz-et és érdemei is lehetővé teszik, akkor beavatást nyer és *Messor* lesz. Ha *Mortel* szeretne lenni, akkor el kell érnie legalább a 6. Tsz-et és aquir vér kell, hogy legyen az ereiben, csak ekkor nyerhet beavatást. Természetesen ezt a szintet a KM növelheti, vagy kivételes esetben akár csökkentheti is. Természetesen ez nem előírt, hisz vannak olyan *Sequatorok*, akik soha nem nyernek beavatást. Ha a JK nem életutat játszik, akkor kockadobással kell eldönteni - például k100 -, hogy eddig a fejvadász milyen sikereket ért el. *Saggitor* esetén legalább 5. Tsz-et kell, hogy elérjen a fejvadász - természetesen ezt is változtathatja, és itt is érvényes a sikerek elérésére vonatkozó szabály - ahhoz, hogy *Occulis* legyen. Ha már magas szintet ért el, és továbbra is sikeres volt, akkor megkapja a *Pri-(Prim-)* előtagot, ekkor a csoportja vezetője lesz - *Primessor*, *Primortel*, *Primocculis*, stb. Ekkor felettük is mint, *Meridian* tevékenykedhet. Tehát kasztjának tejhatalmú előljáróját jelenti, aki a rend összes messorának, mortelének, occulisének parancsol, s egyúttal felelőséggel tartozik értük.

A kráni fejvadászok vértete, akárcsak fegyverük, igen különleges. Vastag sodronyig, mely el van látva a gladiátorokéhoz hasonló vállvasakkal. Ennek értékei a következők: SFÉ: 5, MGT: 2. Mindenki csak kráni vértnek nevezi.

Képességek	<i>Sequator</i>	<i>Saggitor</i>
Erő	2k6+6	k6+12+kf
Gyorsaság	k6+12+kf	k6+12
Ügyesség	k6+12	k6+14
Állóképesség	k6+12+kf	k6+12+kf
Egészség	k10+10	k10+8
Szépség	3k6	3k6
Intelligencia	k10+8	k10+8
Akaraterő	2k6+6	2k6+6
Asztrál	k6+12	k10+8

	<i>Sequator</i>	<i>Mortel</i>	<i>Messor</i>
KÉ alap	10	-	-
TÉ alap	20	-	-
VÉ alap	75	-	-
CÉ alap	0	-	-
HM/Szint	11(4)	12(2)	11(5)
Kp alap	3	-	-
Kp/Szint	5	3	5
Ép alap	6	-	-
Fp alap	7	-	-
Fp/Szint	k6+5	k6+5	k6+6

Saggitor

Occulis

KÉ alap	10	9
TÉ alap	18	20
VÉ alap	70	70
CÉ alap	20	10
HM/Szint	10(3)	10(3)
Kp alap	4	3
Kp/Szint	6	5
Ép alap	5	5
Fp alap	6	5
Fp/Szint	k6+3	k6+4

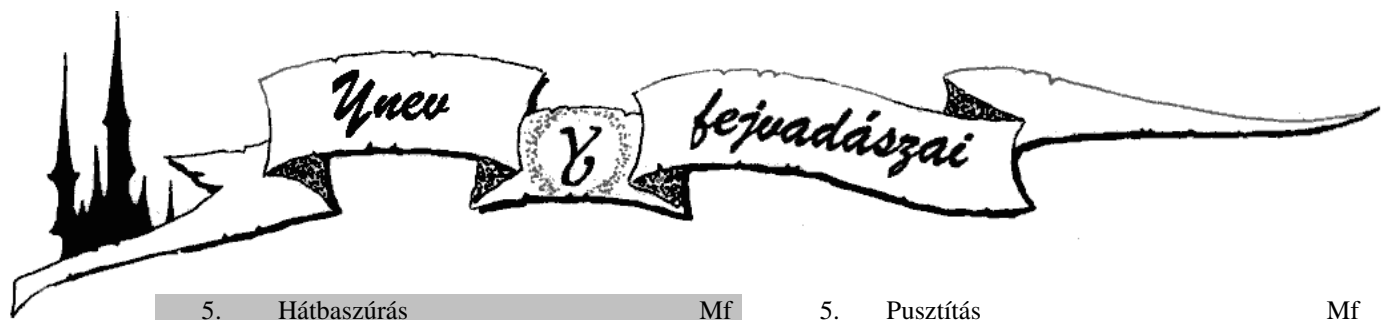
Sequator

A közrendű harcosok belső kasztja a kráni fejvadász-klánokban. A frissen felavatott növendékeket általában ide osztják be, ha csak nem bizonyulnak tehetséges íjásznak, mely utóbbi esetben *Saggitorok*hoz kerülnek. Többségük életük végéig megmarad ezen a fokozaton, de a legígéretesebb *Vadászok* is csak tíz év próbaidő után léphetnek elő az *Occulisok*, a *Messorok* vagy - ha netán aquir vér folyik az ereiben - a *Mortelek* közé. Egyébként prisequatori rang nem létezik; a *Sequatorok* legfőbb parancsnoka mindig az erre posztra kijelölt *Mortel* vagy *Messor*, aki velük szembe mint *Meridian* cselekedhet. A *Sequator* szintenként 30 %-ot oszthat el százalékos képzettségei között. TÉ-jük, KÉ-jük és Sebészjárulékok kétszintenként 1-el nő. Új szabályrendszerben a képzettségek az A1 táblázat szerint.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Mf
Belharc	Mf
15 fegyver használata	Af
3 fegyverdobás	Af
Hadvezetés (fejvadász-egység)	Af
Pszi	Af
Mágiahasználat	Af
Úzás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Hátbaszúrás	Af
Kínzás elviselése	Af
Esés	20%
Ugrás	20%
Lopózás	25%
Rejtőzködés	30%
Csapdafelfedezés	15%
Éberség	15%

Tsz	Képzettségek	fok/%
2.	Kötélékből szabadulás	Af
2.	Álcázás/álruha	Af
3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af





5.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Pszi	Mf
6.	Álca/álruha	Mf
6.	Úszás	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötélkezből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetetés	Mf

Saggitor

A kráni fejvadász-klánok egyik belső kasztja, mely az íjászokat és (helyenként) a parittyásokat tömöríti. Némelykor külvilágiakkat is maguk közé fogadnak, különösen a birodalom gyeplővidékén vándorló nomádok soraiból. Ebbe a kasztba tartozó fejvadászok bármelyik másik kaszt feladatát elláthatják, azonban munkájukat távolról végzik. Elrejtőznek a magaslati pontokon, fedezik társaikat, vagy orvlövészként végeznek a kijelölt célponttal. Közelharcba csak kényszerűségből bocsátkoznak. 16-os erőtlől visszacsapó íjat, anélkül általában könnyű nyilpuskát vagy hosszú íjat használnak. 40%-ot oszthatnak el szintenként százalékos képzettségeikre. Minden szinten legalább 4-et kell HM-jükből a CÉ-re fordítani, de ráfordítás nélkül is 1-el nő a CÉ-jük, valamint két szintenként a +1 KÉ-t és Sebzésjárulékot kapnak. Képesek a Hátbaszúrás képzettséget célzófegyverre is alkalmazni. Új szabályrendszerben a képzettségek az A5 táblázat szerint.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
Belharc	Af
4 fegyver használata	Af
2 fegyver dobása	Af
Pszi	Af
Mágiahasználat	Af
Álcázás/álruha	Af
Fegyverismeret (célzófegyverek)	Af
Nyomolvasás/eltüntetetés	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Mászás	50%
Esés	20%
Ugrás	5%
Lopódzás	20%
Rejtőzés	40%
Csapdafelfedezés	10%
Éberség	25%

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	1 fegyverhasználat (célzófegyver)	Mf
2.	Célzás	Af
3.	Pusztítás	Af
3.	Álca/álruha	Mf
4.	Hátbaszúrás	Af
4.	Célzás	Mf
5.	Lovas íjászat	Af

5.	Pusztítás	Mf
5.	Belharc	Mf
6.	Ökölharc	Mf
6.	2 fegyverhasználat	Af
6.	Pszi	Mf
7.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
7.	Nyomolvasás/eltüntetetés	Mf
7.	1 fegyver dobása	Mf
8.	Építészet	Af
8.	Csomózás	Mf
8.	Térképészet	Af
9.	Lovas íjászat	Mf
9.	Erdőjárás	Mf

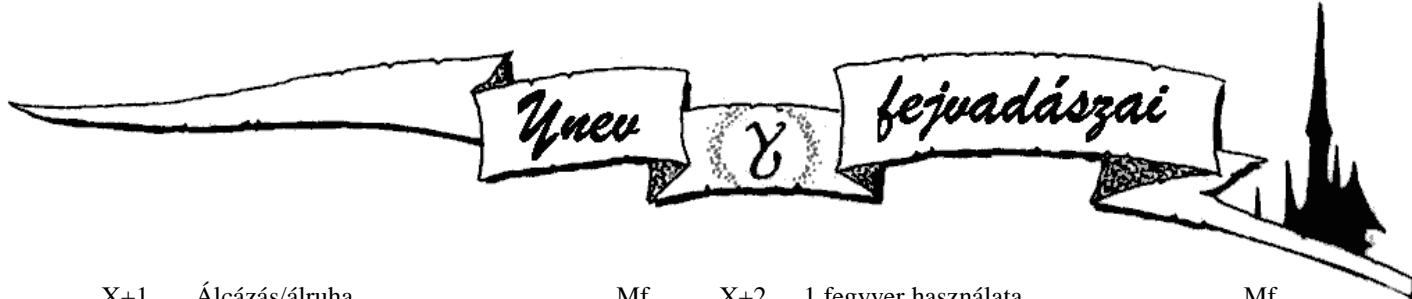
Mortel

A kráni fejvadász-klánok előkelő belső kasztja. Azokat az idősebb vadászokat sorolják ide, akik elég tapasztaltak már ahhoz, hogy egymagukban, társak nélkül hajtsák végre a rend által vállalt megbízásokat. Morteli rangra csak az emelkedhet, akiknek az ereiben aqir vér folyik, és képes a hatalomszavak használatára. Különösen kockázatos feladatok elvégzésére olykor több mortelből álló csoportot elvégzésre kijelölni - ekkor kerülnek bevetésre a Primortelek -, ezek az orgyilkos különítmények félelmetes hírnévnek örvendenek. Egy kráni sequadion gondolkodás nélkül magára hagyja a sebesültet - ha mortelek, éppenséggel el nem metszik a torkát. A küldetés sikeres, a túlélés mindennél fontosabb. A gyilkosok általában kegyetlenek és vérengzőek, tehát a klánban igen megbecsült helyük van. Nem ismerik a kegyelmet, ám senki nem osztotta olyan kíméletes hidegséggel, oly villanó gyorsasággal a halált, mint ők. Ebben áll művészetük lényege. Sosem bocsátkoznak nyílt harcba, ha tehetik. A mortelek mindenkinél jobban Lopakodnak, akár egy messort is képesek észrevétlenül megközelíteni. Emellett, ha rendszeresen imádkoznak, és áldoznak Ranagolnak, akkor néhány emberfeletti képességgel ruhazza fel őket. Ilyen például a Nyomtalanság. Alkalmazása során a mortel nem hagy semmiféle nyomot, sem a hóban, sem a homokban, sem a sárban, semmilyen ehhez hasonló helyen. Mindezek ellenére egy mortel nem papként szolgálja Urát.

A mortel szintenként kap egy-egy sebzésjárulékot, de nem kap kétszintenként KÉ-t valamint a Kp-in kívül még 40%-ot oszthat el százalékos képzettségei között. Ha nem áldoz rá, akkor is minden szinten 5%-kal nő a Lopódzás képzettsége. Új szabályrendszerben a képzettségek az A4 táblázat szerint.

Tsz	Képzettség	fok/%
X.	Méregkeverés/semlegesítés	Af
X.	Csapdaállítás	Af
X.	Vakharc	Af





X+1.	Álcázás/áruha	Mf
X+1.	1 fegyver használat	Mf
X+1.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
X+2.	Pusztítás	Af
X+2.	Vakharc	Mf
X+2.	Csapdaállítás	Mf
X+3.	Kínzás elviselése	Mf
X+3.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
X+4.	Pusztítás	Mf

X: az a szint, amelyiken a fejvadász beavatottá vált.

Messor

Rangos belső kaszt a kráni fejvadász-klánokban. "Testőrző"-nek szokás fordítani: azok a vadászok tartoznak ide, akik más személyek testi épségére, megóvására szakosodtak. Szerepük főleg a köteles rendekben jelentős, hiszen ezeknek hivatalból a feladatkörükbe tartozik consularok és egyéb birodalmi tisztviselők védelme. A szabad rendeket sokkal ritkábbra bízzák meg testőrszolgálattal, ők elsősorban likvidálási kontraktusokat vállalnak. Messoraik azonban nekik is vannak, bár ezek inkább a klánon belül tevékenykednek; a beavatottakat és a rendi vezetőket őrzik, bár tulajdonképpen ők is beavatottak. A testőrök magas szinten üzik a harcművészetet és igen elmélyült gondolkodásúak. Egy messor soha nem nézi le az ellenfeleit - ő klánja legmegfontoltabb harcosa: ravaszabb az egyszerű sequatornál és higgadtabb a morteleknél. Őket nem úgy oktatják, hogy minden körülmények közt egyformán harcoljanak, hanem, hogy használják ki a terepet. Ha teheti nem öl, mert a gyilkolás nem az ő művésze. Bár Klán-kódexe nem ad módot az irgalomra. Egy kráni fejvadász ne ismerje a könyörületet. Egy messor maga a testet öltött nyugalom - hűvös és gördülékeny, akár a higany.

Szintenként 35%-ot oszthatnak el százalékos értékeik között, de ha nem oszthatnak rá akkor is 5%-al nő szintenként az Éberségük. Ők továbbra is megkapják, mint Sequatorként, a +1 KÉ-t és Sebzésjárulékot két-szintenként. Új szabályrendszerben a képzettségek az A2 táblázat szerint.

Tsz	Képzettség	fok/%
X.	Pszi	Mf
X.	Lefegyverzés	Af
X.	Fegyvertörés	Af
X.	Sebgyógyítás	Af
X.	Etikett	Af
X.	Csapdafelfedezés	+20%
X+1.	Hátbaszúrás	Mf
X+1.	Lefegyverzés	Mf
X+1.	Vakharc	Mf
X+1.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
X+2.	Álcázás/áruha	Mf

X+2.	1 fegyver használata	Mf
X+2.	Fegyvertörés	Mf
X+3.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
X+4.	Kínokozás	Af
X+5.	Kínokozás	Mf

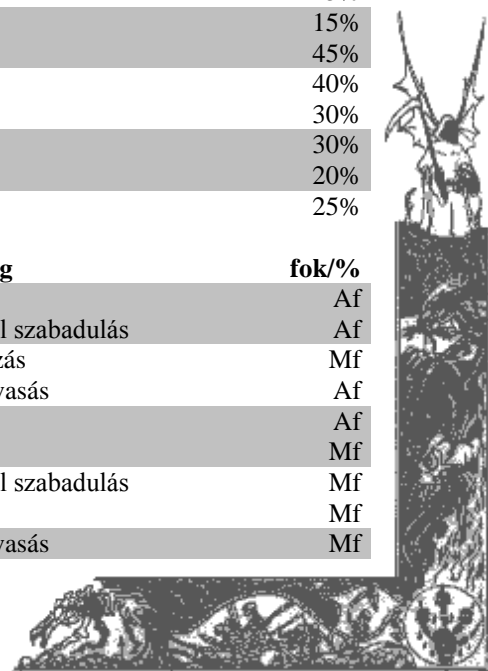
X: az a szint, amelyiken a fejvadász beavatottá válik.

Occulis

A felderítők belső kasztja a kráni fejvadász-klánokban. Feladatuk a hírszerzés az információ-gyűjtés, a terep előzetes kifürkészése. Előfordul az is, hogy kémként beépítik őket az ellenséges - vagy akár baráti - rendekbe, szervezetekbe. Az Occulisokon belül külön csoportot alkotnak a lovas nyargalók (csak kivételes esetben lehet JK), akiket nem ügynöki munkára alkalmaznak, hanem klánháborúk esetén harctéri felderítőnek. A fűrkeszek szintenként 65%-ot oszthat el százalékos képzettségei között. Az ő KÉ-jük és Sebzésjárulékuk is nő kétszintenként.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
8 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Belharc	Mf
Írás/olvasás	Af
Térképészet	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Álca/áruha	Mf
Kínzás elviselése	Af
Hangutánzás	Af
Nyelvtudás	3, 4, 5
Mászás	40%
Esés	15%
Ugrás	15%
Lopózás	45%
Rejtőzködés	40%
Csapdafelfedezés	30%
Zárnyítás	30%
Titkosajtó keresése	20%
Éberség	25%

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Pszi	Af
2.	Kötélből szabadulás	Af
3.	Hangutánzás	Mf
3.	Szájról olvasás	Af
4.	Lovaglás	Af
4.	Futás	Mf
5.	Kötélből szabadulás	Mf
6.	Pszi	Mf
7.	Szájról olvasás	Mf





Transceps

Szó szerinti fordításban: "átalakító". Általában a harcosok, fegyverforgatók támogatására beosztott kráni varázstudó megnevezése. Egyes fejvadászklánokban - főleg a Köteles Rendekben - önálló belső kasztot alkotnak.

A fejvadászokat irányító varázstudó (Kráni varázsló) megnevezése és rangja. A legtöbb birodalmi iskolában tanult varázstudó elsajátítja a transceps meditációt, melynek segítségével folyamatos mentális kapcsolatban állhat az irányítása alá tartozó fejvadászokkal. Ennek legmagasabb szintje a sequadion-háló, amely teljes asztrális és mentális összeköttetést biztosít nem csak a transceps felé, hanem a résztvevő fejvadászok között is.

A transceps távolból végzi a fejvadászok mágikus védelmét, a szakmai kérdések kivételével (azok a Meridian hatáskörébe tartoznak) ő a csapat parancsnoka. A birodalmi fejvadászklán nem foglalkoztat transcepsket, azt minden bevetés során a Birodalom rendeli ki a fejvadászok mellé.

A Birodalmi Fejvadászklán általában a saját transcepséhez ragaszkodik. Kívülállót csak indokolt esetben fogadnak be, bármekkora is legyen a hatalma; és legyen akár a Belső Iskolák mágusa, hetekig gyakorlatoztatják, mielőtt éles bevetésen a tudata alá osztják a fejvadászaikat. És csak nagy létszámú csaptoknál és különösen fontos küldetéseknél alkalmazzák őket. Kis létszámuknál a Cascadisokat vetik be.

A M.A.G.U.S.-sal foglalkozók körében általános a nézet, hogy ha valaki kráni, akkor gonosz. Pedig nem, csak más. A kráni varázsló is más, általános jellemzője, hogy ő is a mozaikmágiát használja, csakhogy ő még pár különleges alkalmazását is elsajátít, így pl. a Nekromanciát, illetve a Mana-háló befolyásolását és irányítását. A kráni iskolák igen kemény elveikről és a belőlük kikerülő nagy tudásáról híresek. Ezek a varázslók igazodtak krán követelményeihez, céljuk a túlélés és ennek érdekében bizony semmitől sem riadnak vissza. A mentorok az új tanulmányok oktatása során tökéletesen feltérképezik tanítványukat és a neki legmegfelelőbb úton terelgetik előre (a JK csak varázslóiskolából indulhat, mivel Kránban a magányos mester olyan, mint a fehér holló), ennek eredménye meg is látszik (gyakorlatilag a képzés 12 éves korban kezdődik, ha a tanítvány megfelelőnek bizonyul és körülbelül 20 év múltán fejeződik be). Az iskolák általában csak azonos fajba tartozókat oktatnak, és vannak félelf (ők gyakran ember iskolákban tanulnak), wier (a nekromancia igazi császárai) iskolák is. Új szabályrendszerben a karakter kidolgozása a varázsló szerint.

Kidobása:

Erő	3k6
Állóképesség	3k6(2x)
Ügyesség	2k6+6
Gyorsaság	2k6+6
Egészség	3k6(2x)
Szépség	3k6(2x)
Intelligencia	k6+12+kf
Akaraterő	k6+12+kf
Asztrál	k6+12+kf

KÉ alap	5
TÉ alap	17
VÉ alap	72
CÉ alap	5
HM/Szint	5(1)
Ép alap	4
Fp alap	4
Fp/Szint	k6+1
Kp alap	4
Kp/Szint	8

Megjegyzés: ez a táblázat emberre vonatkozik. Más fajok esetén a most következők irányadóak:

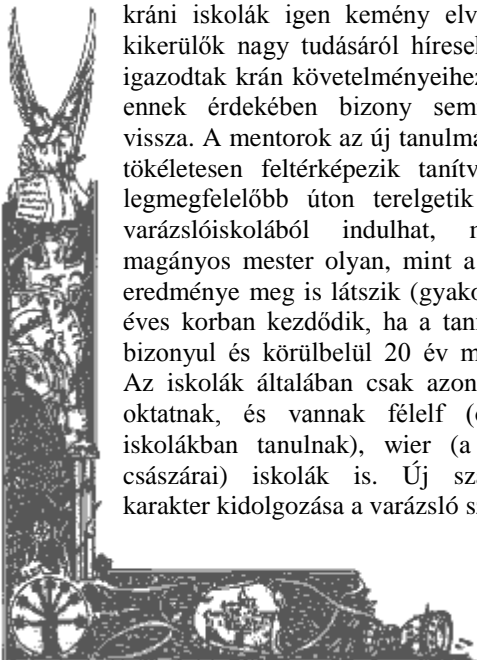
Félelf	Wier
Gyorsaság: k10+8	Egészség: k10+10
Kp / Szint: 9	Szépség: k10+10
	Ép alap: 7

Képzettségek az 1. szinten

Képzettségek	fok/%
Vallásismeret (Ranagol)	Af
3 fegyverhasználat	Af
1 fegyver dobása	Af
Pszí Kráni Metódu	-
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Démonológia	Af
Ősi nyelv (Aquir)	Mf
Herbalizmus	Af
Élettan	Af
Rúnamágia	Af
Írás / olvasás	Af
Hátbaszúrás	Af
Alkímia	Af

Képzettségek a további szinten

Tsz. Képzettségek	fok/%
2. Élettan	Mf
2. Legendaismeret	Af
3. Történelemismeret	Af
3. 2 nyelvismeret	5,4
4. Herbalizmus	Mf
5. Alkímia	Mf
6. Időjóslás	Af
6. Rúnamágia	Mf
6. Történelemismeret	Mf
7. Démonológia	Mf
14. Drágakőmágia	Mf





Különleges képességek

A kráni varázslók elsődleges különleges képessége a mozaikmágia és a boszorkánymesteri Nekromancia (plusz az alább felsorolt új varázslatok) használata. A varázsló erre szintenként 10 Manapontot kap, amit az Energiaszerzés kráni diszciplína szerint nyerhet vissza. (Egyébiránt ami az alapkönyvben le van írva a varázslók különleges képességeiről az ehelyt is érvényes.)

Szintlépés:

Tsz	Tp
1.	0 - 270
2.	271 - 550
3.	551 - 1200
4.	201 - 2600
5.	601 - 6000
6.	6001 - 13000
7.	13001 - 25000
8.	25001 - 50000
9.	50001 - 80000
10.	80001 - 130000
11.	130001 - 210000
12.	210001 - 310000

Minden további szinten +110000 Tp szükséges.

A varázslók fegyvertára

A kráni varázslók kizárólag rövidkardot, vagy ehhez hasonló, könnyen kezelhető fegyvert használnak. Vértként maximum lemezvértet viselnek, kedvelik a könnyű, mágikus fémből készült vérteket, ám ezt mindig ruha alatt hordják. A kráni varázslók mindig második szinten hagyják el iskolájukat (figyeljünk oda, hogy ekkor már többségük a III. kateóriában van!), előbb soha. Mikor elhagyják, kapnak egy mágikus láncinget, melyben benne van az iskola szimbóluma, és egy fegyvert, amit képesek használni. 4. szinten megkapják törjüket (ezt mindenképpen tudják használni), ami olyan mint a varázslóbot a pyarronitáknál. (A tör változatos alakú és anyagú, azonban mindenképpen mágikus és elpusztíthatatlan míg a gazdája él, de lásd még lejjebb!).

A láncing anyaga	Bónusz	Dobás k100
Abbitacél	0 MGT, 3 SFÉ	01-60
Mithrill	0 MGT, 4 SFÉ	61-80
Lunir	0 MGT, 5 SFÉ	81-89
Meteoracél	0 MGT, 5 SFÉ, +10VÉ	90-97
Adamantium	0 MGT, 6 SFÉ, +20VÉ	98-100

Megjegyzés: Ez a láncing mindig csak a törzset és a felkart védi. Az adamantiumból készült láncingen 25% esély van rá, hogy a rajta használt nem mágikus fegyver eltörik. A KM figyelmébe: A JK csak akkor

kaphatja meg ezt a láncinget, ha legalább két küldetésben már bizonyította rátermettségét! Kezdetben mindenki abbitacél láncinggel indul.

A varázsló töre

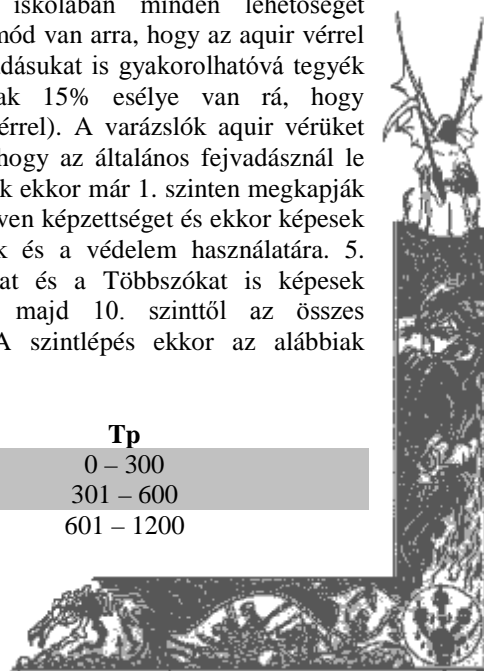
A varázsló töre jelképe, hogy sikeresen kiállta a beavatási próbát és most ahhoz az iskolához tartozik. Az azonos tartományban élők (mint ahol az iskola van) a törrel felismerik, hogy ő abban az iskolában varázsló, az iskola tagjai pedig névről ismerik a karaktert. A varázsló töre különleges darab, szomjazik a vérre, tehát mikor ezzel öl (mellesleg ez nagy dicsőség) a tör magába szívja a vért. A tör tulajdonságaiban minimum olyan mintha 3. szinten lenne rúnázva, azonban az anyaga még ezt módosíthatja (a tör anyagát mindig a varázslónak kell megtalálnia, ez lehet egy külön modul is), valamint képes 4 Ép-t tárolni magában, amiből a varázsló szabadon gyógyíthatja magát (de napi maximum egyszer) és csak magát. A varázsló, de csakis ő képes a törre a Természetes Anyagok Mágiáját alkalmazni. Egyebekben célszerű ha a KM és a JK együtt dolgozza ki a tört.

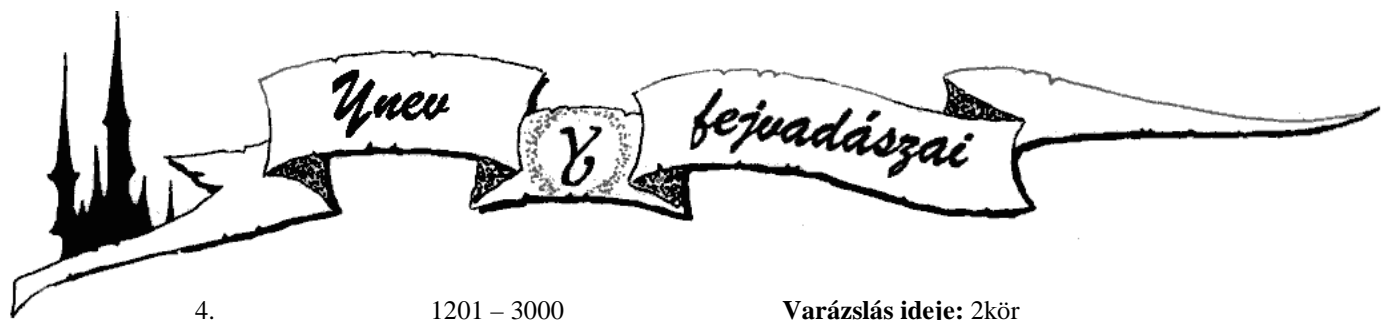
Megjegyzések: A varázslót Kránban nem karitatív tevékenységből tanítják ki. Vagy akkora tehetség, hogy az iskola érdemesnek találja oktatni (ez esetben minimum kettő tulajdonságának kell 18-asnak lennie és nem lehet egy sem 10 alatt), vagy egy klán, nemes, vagy gazdag úr számlájára taníttatják ki. Természetesen ekkor az ő szolgálója(juk) lesz élete végéig, így ez nehezíti a vele való játékot, azt javaslom ezt a KM és a JK rendezze el egymás között (esetleg a gazda meg is halhat ...).

A Hatalomszavak használatáról

Mivel az iskolában minden lehetőséget kicsiszolnak, ezért mód van arra, hogy az aquir vérral rendelkezők ezen tudásukat is gyakorolhatóvá tegyék (minden varázslónak 15% esélye van rá, hogy rendelkezik aquir vérral). A varázslók aquir véruket úgy dobják, mint ahogy az általános fejvadásznál le van írva. A varázslók ekkor már 1. szinten megkapják a Beszéd Korcsnyelven képzettséget és ekkor képesek lesznek az Egyszók és a védelem használatára. 5. szinttől az Önszókat és a Többszókat is képesek lesznek használni, majd 10. szinttől az összes hatalomszó-fajtát. A szintlépés ekkor az alábbiak szerint módosul.

Tsz	Tp
1.	0 - 300
2.	301 - 600
3.	601 - 1200





4.	1201 – 3000
5.	3001 – 8000
6.	8001 – 15000
7.	15001 – 27000
8.	27001 - 50000
9.	50001 - 100000
10.	100001 - 160000
11.	160001 - 230000
12.	230001 - 340000

Minden további szinten +120000 Tp szükséges.

Az új varázslói varázslatok

Halálkéz

Típus: Nekromancia

Mana-pont: 20

Erősség: 10

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: Egészségpróba

A varázslat célja az célszemély megölése. Ehhez a varázslónak sikeresen meg kell érintenie a célpontot (vagyis sikeres támadódobást kell tennie), ezután a célpontnak egészségpróbát kell tennie halál ellen -2-es módosítóval. Amennyiben ez nem sikerül az alábbi táblázat szerint történik vele valami:

A varázslat Erőssége Hatása

10 (-2 Egészségpróbára) A célpont elveszít k10 Fp-t és 2 órára elájul.

20 (-2 Egészségpróbára) A célpont elveszít 2k10 Fp-t és 1 napra elájul.

30 (-3 Egészségpróbára) A célpont elveszít 3k10 Fp-t és 1k6 Ép-t és 1 hétre kómába esik.

40 (-3 Egészségpróbára) A célpont elveszít 4k10 Fp-t és 1k8 Ép-t és 1k6 hónapra kómába esik.

50 (-4 Egészségpróbára) A célpont meghal.

Az ily módon elvesztett Fp illetve Ép 4-szer olyan lassan tér vissza és mielőtt gyógyítanának a sebesülésen a papnak meg kell gyógyítania a célponton egy Biztosan Halálos méretű betegséget (90 Mp, de természetesen nem beteg csak ily módon kell leküzdenie a Nekromancia hatását). A varázslat a Mana-pontok duplázásával erősíthető (igy az Erőssége is duplázódik). Ahol a varázsló megérinti a célpontot a bőr fekete lesz és ez már nem múlik el soha. Ha a célpont megdobja a próbát csak égető fájdalmat érez ami 1k10 Fp veszteségként jelentkezik (és normálisan gyógyul).

Az élőhalott átka

Típus: Nekromancia

Mana-pont: 20

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a célpont elátkozódik és halála után élőhalott lesz, hogy milyen típusú azt a KM dönti el. A célpont nem lesz tudatában ennek de ha belép egy templomba, az összes bent tartózkodó és oda tartozó pap, tudni fogja ezt róla. Ezek után a varázslat semlegesíthető egy 90 Mp-s gyógyítással majd a célpont megáldásával.

A halál szele

Típus: Nekromancia

Mana-pont: 15

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatótáv: A zónán belül bárhol

Időtartam: 2 kör

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására egy kb. 3 méter magas felül 3 méter átmérőjű forgószélörvény jelenik meg ahol a varázsló akarja (de a zónáján belül). A forgószél fekete és ahol elmegy ott kiég a fű, elszárad a növényzet, elpusztulnak az állatok. A forgószél megjelenése után a varázsló ellenfeleit (akik nyíltan kimutatják) fogja pusztítani addig míg a varázslat ideje le nem jár. A forgószél sebzése 3k6 Fp és minden 10 Fp után 1 Ép, ha valaki 1 körön át bennáll a forgószélben ezt a sebzést 4 -szer szenved el. A varázslat ellen mentődobás nem tehető, támadni nem lehet. Fontos, hogy felszentelt területen a varázslat nem hozható létre, és a varázslat csak élőkre sebez. A forgószél sebessége 200 (L). A varázslat sebzése 10 Mp-nként 1k6 Fp -vel nő.

Energiamágia - bármilyen fajta energiamágia használata előtt fel kell térképezni a Mana - hálót (meg kell csinálni a Mana - háló detekció nevu kráni diszciplínát).

Mana - háló zavarása

Típus: Energiamágia

Mana-pont: 10

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Hatótáv: 20 méter sugarú kör

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: -

A varázsló ezzel a varázslattal megpróbálja a Mana-háló szálait összebogozni. Ez egyes erősítés esetén azt jelenti, hogy 5%-a lesz arra, hogy senkinek a varázslata nem jön létre (csak egyszer kell dobni, ezután senki nem varázsolhat az Időtartam lejártáig, még a varázsló sem). A varázslat 10 Mp-onként erősíthető, így +5% -al javul a tönkretétel esélye.



Mana-háló összpontosítása

Típus: Energiamágia
Mana-pont: 12
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: A varázsló maga
Időtartam: 5 kör
Mágiaellenállás: -

Segítségével a varázsló szorosabbra fonja maga körül a Mana-hálót ennek hatására jóval könnyebben fog varázsolni, ámde sebezhetőbbé válik a mágiától. Vagyis 1-es Erősségnél a varázsló varázslatai 5 kör ideig 1-el nagyobb Erősséggel jönnek létre ámde ezalatt minden rá irányuló varázslat is 1-el erősebben hat. A varázslat Erőssége 6 Mp -onként 1-el nő.

Támadás a Mana - hálón keresztül

Típus: Energiamágia
Mana-pont: 6
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 20 méter sugarú kör
Időtartam: Egyszeri
Mágiaellenállás: -

A varázslat egy támadás a Mana-hálón keresztül és célja a célpont begyűjtött Mana-készletének felszabadítása, és a hálóba ürítése. A varázslat 1-es erősítéssel 1k8 Mana-pontot rabol el a célponttól. A varázslat által elvett Mana mennyisége 6 Mana- pontért 1k8 -al növelhető.

Védekezés a Mana - hálón keresztül

Típus: Energiamágia
Mana-pont: 7
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: A varázsló maga
Időtartam: 2 kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat módszere, hogy a védekező körül a Mana- háló szálait ritkábbra fonja és a ritkább szálakat lefoglalja (azokon csak a varázsló tud majd varázsolni, tehát az ő által létrehozott varázslatok nem gyengülnek), ennek hatására minden rá irányuló mágia (nem ártó szándékú is) 1 E-vel gyengébben jön létre, a varázslat 7 Mp-nként erősíthető.

Mana zsákmányolása

Típus: Energiamágia
Mana-pont: 8
Erősség: 1
Varázslás ideje: 8 szegmens
Hatótáv: A varázsló zónája
Időtartam: Egyszeri
Mágiaellenállás: Akarateropróba

A varázslat hatására a varázsló elrabolja a maga számára a célpont tárolt Mana-pontjait. A varázsló így 2k6 Mana-pontot tud elvonni a célszemélytől, aki viszont Akaraterőpróbával ellenállhat, de negatív módosító lesz a varázsló szintje.

Védekezés az Ősi Tudás ellen

Típus: Energiamágia
Mana-pont: 50
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: A varázsló zónája
Időtartam: Egyszeri
Mágiaellenállás: -

A kráni varázslók évezredekig tanulmányozták az aquir hatalomszavakat és felépítésüket mire egy hatásos ellenvarázslatot tudtak létrehozni. A varázslat képes semlegesíteni egy 1 E-s hatalomszót, a varázslat 10 Mp-nként 1 E-vel erősíthető. Azonban mert a mágia ősi formája sokkal erősebb ezért az ellen hatalomszó csak 75%-ban jön létre.

Mana - háló építése

Típus: Energiamágia
Mana-pont: 30
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: A varázsló zónája
Időtartam: 20 kör
Mágiaellenállás: -

A kráni varázsló elég sokszor kerültek bajba amiatt, hogy egy hatalomszó tönkretette a Mana-hálót és ők nem tudták emiatt használni hatalmukat. Ezzel a varázslattal képesek egy rövid ideig a Mana-háló roncsaiból egy közel tökéleteset létrehozni. A varázslat 6 Mp -nként erősíthető 1 E -vel és ekkor az Időtartam 4 körrel nő. Azonban egy ilyen 1 E -s varázslat csak csekély mozgástartományt enged a varázslónak, mégpedig: csak a zónáján belül építi fel a Mana-hálót, és ez a hatótáv nem növelhető. A Mana-háló maximum 1 óráig lesz jelen (ez az erősítés felső határa), és csak a varázslat Erősségével megegyező Erősségű varázslatokat lehet majd létrehozni (tehát ha ez a varázslat 3 E -s akkor csak 3 E -ig lehet létrehozni varázslatokat), valamint a varázslatok csak 75% -ban jönnek létre.

Cascadis

A kráni fejvadászok egyik belső kasztja. A cascadisok magas fokon képzett mentalisták: feladatuk akció közben a szellemkapcsolat fenntartása a résztvevők között. Az akciót vezető Meridian a cascadison keresztül hangolja össze alárendeltjei tevékenységét, és általa közvetített metálpárcsokkal





irányítja őket. Ők nem álnak a Meridiánok felett, hanem azok beosztottjai. Ők sem vesznek részt a bevetésen, hanem biztos távolból segítenek hatalmukkal. Új szabályrendszerben a karakter kidolgozása a Pszi-Mester szerint.

Képzettségek	fok/%
2 fegyver használata	Af
Pszi (különleges)	-
Ósi nyelv ismerete	Af
Rúnamágia	Af
4 nyelv tudás (5, 5, 4, 4)	
Hadvezetés (fejvadász-egység)	Af
Élettan	Af
Írás/olvasás	Af
Mágiahasználat	Af
Sebgyógyítás	Af
Etikett	Af
Éberség	10%

Tsz.	Képzettségek	fok/%
2.	Térképészet	Af
3.	Herbalizmus	Af
4.	Sebgyógyítás	Mf
5.	Mágiahasználat	Mf
7.	Herbalizmus	Af

Kidobás és harcértékek, Kp-k, Fájdalomtűrés, Életerő, Tapasztalati Szint a varázsló szerint. A Cascadisok különleges képessége a Pszi Kráni Metódusának - kivéve az Energiakigyűjtést -, valamint a saját diszciplínáinak az alkalmazása, valamint képes alkalmazni a Varázslói Mentál Mozaikokat Pszi-pontokból. Ehhez járul még, hogy minden általános diszciplína E-je nem 6, hanem 12, a Kyr diszciplínák erőssége 2 E. Erősíteni ugyanannyi Pszi pontért duplán lehet, mint az alapkönyvben le van írva. Számára a Pszi pontok feleannyi idő alatt térnek vissza. Valamint az általános diszciplínák felidézésére nem kell neki annyi idő - és a pszi-pontok duplázásával a hatás erősíthető, például úgy mozgatni a fegyvert telekinézissel, hogy az sebezzen -, hanem a Meditáció ideje rovatban feltüntetett körök helyett szegmenseket kell számolni., kivéve a pajzsok felépítését. Az 1 körnél rövidebb diszciplínákhoz pedig 1 szegmens szükséges.

Strategis

Csak nagy létszámú fejvadászegység bevetésére kivezényelt a hadvezetésben, a taktikában és a stratégiában rendkívül jártas személy. Általában a Birodalmi Légio embere, rangban ő is a Transceps alatt áll, de a Meridián felett. Természetesen csak a rá vonatkozó szakmai kérdésekben. Apró mozaikokból is képes kikövetkeztetni hihetetlen dolgokat, de ehhez időre van szüksége.

Tűmester

Elvéve előforduló beavatotti rang a kráni fejvadász-klánokban: elméletben a varázserejű tetoválások tudorait és készítőit illetné meg. Ez a mágikus tudomány a Külső és Középső Tartományokban gyakorlatilag teljesen feledésbe merült, az utolsó elismert tűmester csaknem tíz éve pusztult el a Holdralépők központi erődkavernájában, a Fekete Özvegy Rend rajtaütésekor.

Tutor Majoris

Kráni nyelven atyamestert, tágabb értelemben tanítót jelent. Címként a kráni érdekeltségű - akár gorkiki - fejvadász közösségek, klánok vezetői viselik, de hasonlóképpen nevetetnek a Kránból Yllinorba menekült legendás harcosok, az Anat-Akhan (lásd: AhanNata'Khan) megújítói is. A birodalmon belül ezt a címet csak a Köteles Rendek használják.

Meridian

Vezénylő tiszt, előljáró, alparancsnok. Széles körben elterjedt rang a kráni fejvadász-klánokban, leginkább a Köteles Rendekben használatos.

Notator

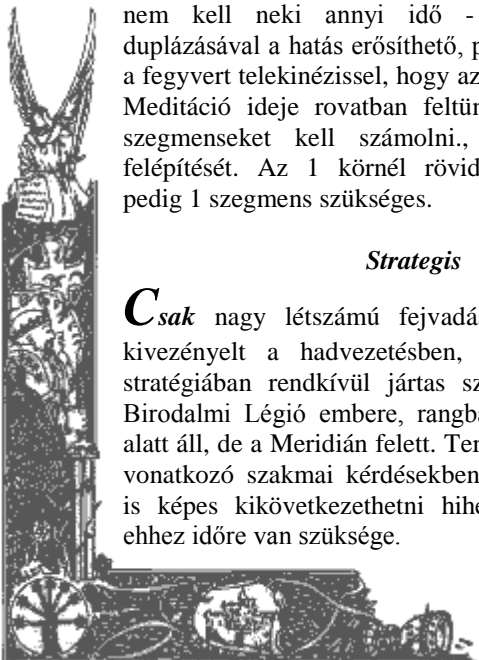
Az irattárosok és kincstartók belső kasztja a kráni fejvadász-klánokban; ők vezetik a rendi krónikát és a titkos feljegyzéseket, ők tartják számon a régi kontraktusokat, ők foglalják leltárba a készleteket és felszerelési tárgyakat. Munkájuk nem túl látványos, de nélkülözhetetlen. Szükségképpen művelt és gyors eszű emberek, s nem számít hallatlan esetnek, hogy egy tehetséges notator előrelépjen a mentorok közé.

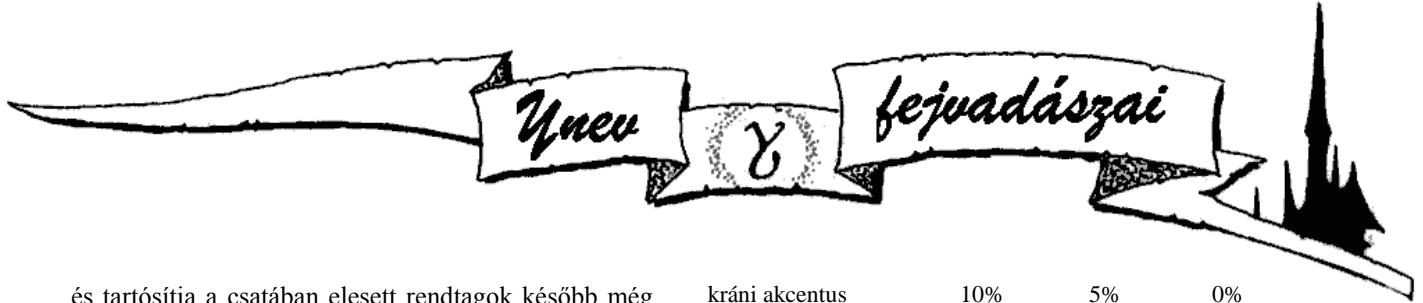
Méregmester

Beavatotti rang a kráni fejvadász-klánokban. A méregmester dolga a vadászok által használt mérgek előállítás, felügyelete és kiadagolása; előfordul - különösen a Középső Tartományok rendházaiban -, hogy a banara-tudományban is járatos. Rendkívül kényes pozíciója miatt elsődleges célpontnak számít mind külső támadás, mind belső árulás esetén; így általában igen nagy gondot fordítanak a védelmére, s még annál is nagyobbat a lojalitás biztosítására.

Boncmester

Magas beavatotti rang a kráni Szabad Rendekben. A boncmester látja el a vadászok harcban szerzett sebeit; ő orvosolja a különféle betegségeket és fertőzéseket; ő vállalja ki a kinzókamrákban a foglyokat; ő hajtja végre a kivégzéseket; ő metszi ki





és tartósítja a csapatban elesett rendtagok később még felhasználható testrészeit.

Mentor

A tudósok belső kasztja a kráni fejvadászklánokban. Feladatuk részint a klán birtokába jutott titkos információk rendszerezése és értelmezése, részint pedig a növendékek oktatása. Akad közöttük, aki egész életében ezzel foglalkozott, java részük azonban kiöregedett vadász, aki visszavonult az éles bevetésektől, hogy hátralévő idejét tapasztalatai átörökítésének szentelhesse. Fegyveres kiképzésben még a többi mentor is részesül, és ember-ember elleni harcban bármelyikük egyenrangú ellenfele a külvilági klánok legjobb veteránjainak.

Comtur

A kráni fejvadászok legrangosabb belső kasztja, a szervezőké és az irányítóké. Minden rendház élén egy-egy comtur áll, aki tejhatalommal rendelkezik az alárendelt vadászok fölött, és személyesen viseli a felelősséget a külső megbízóktól elvállalt kontraktusokért, valamint a politikai döntésekért. A comturok szerföltt ritkán vesznek részt az akciókban; erre gyakran nem is alkalmasak, előrehaladott koruk vagy testi elváltozásai miatt. A pricomtur értelemszerűen a comtur vezetője, s mint ilyen, a klán legfőbb egyszemélyi irányítója.

Átkozott vér

Miután a játékos kidobta és kiszámolta kráni fejvadász karaktere értékeit, még nem értek véget megpróbáltatásai. Ha megmarad klánja kebelén, köteles engedelmeskedni a szigorú parancsoknak, könnyen előfordulhat, hogy játékosársai ellen kell fordulnia, vagy kimarad a kalandokból, hisz korántsem biztos, hogy klánja érdekelt a kalandozó-csapat ügyeiben. Ha a renegátok sorsát választja, saját fejére idézi gazdái haragját - a szökés mindig legyen a különösen nehéz modul. Ha a karakter elbukott, a játékosnak a KM hónapokig ne engedjen kráni fejvadászt indítani. A klánból elszökött fejvadász már nem engedelmeskedik korábbi urainak, már nem szolgálja a Birodalom érdekeit. Ennek ellenére, ha valahol kiderül róla, hogy kráni, valószínűleg szembe kell néznie egy - egy jól felszerelt csapattal, akik úgysem hiszik el, hogy renegát lett. Minden kráni fejvadásznak van bizonyos esélye, hogy felismerjék. Nos az árulkodó jelek alapján álljon itt egy összefoglalás:

Áruló jel	Hírnév	Álca Af	Álca Mf
kráni vágású szem	10%	0%	nincs
kráni beszéd	50%	-	-

kráni akcentus	10%	5%	0%
kráni öltözet	30%	0%	nincs
kráni harcmodor	-40%	-	-
sequor	80%	50%/kör	30%/kör
mara-sequor	65%	-	-
tetoválások	20%	10%	5%
speciális felszerelés	90%	60%	30%

nincs: tökéletesen álcázható, nincs esély a lelepleződésre

- : nem álcázható

A kráni vágású szem nem perdöntő bizonyíték, mivel nomád származásra is vallhat. A kráni ruházat álcázása vagy annak megváltoztatásával, vagy az átöltözéssel jár (természetesen ekkor nem kell rá dobni). A kráni beszéd megoldható más nyelv akcentus nélküli beszédével, az akcentus csak 4-es szintig számít. A kráni harcmodor álcázása sokéves külhoni tanulással sajátítható el (de felismerése csak azok között lehet akik jól ismerik Kránt (ezt jelképezi a negatív érték!). A fegyverek tökéletesen álcázhatóak rongyba csavarva, vagy tokban, csak harcban válhatnak árulójjává a fejvadásznak. A tetoválások speciálisak és nehezen álcázhatóak. A speciális felszerelésre olyan büszke a fejvadász, hogy igen ritkán álcázza. Ilyen lehet, fekete acél fegyverek, fejvadászvért, tetoválás, stb.

A Hírnév dobásakor minden karakter hozzáadhat a táblázatban feltüntetett értékhez:

Minden tapasztalati szintje után 5%-ot.

A kráni nyelvismerete minden egyes szintje után 10%-ot. Az yllinori és syburri származásúak, valamint azok, akik szolgáltak a Feketehatáron, az Anath Akhan fejvadászai, vagy emberei 70%.

Bűn és bűnhődés

Bűnnek nevezetetik, ha a karakter vét a klánkódex ellen, vagy nem megfelelően játssza ki a kráni karaktert - ezek eldöntése minden esetben a KM jogköre. Néhány szabály (ezek klánonként változnak, ez a Birodalmiaké):

- A magasabb rangúak és a kiemelkedettek feltétlen tisztelete, a diszkrét udvariasság.
- Krán titkainak és értékeinek őrzése.
- Kötelességtudat, mentális uralom az érzelmek felett.
- Szellemi elmélyültség meditáció vagy ima által.
- Mértékletesség a hiábavaló kérkedés mellőzése.
- Ranagol felsőbbségének elismerése minden istenek felett.
- A klán hagyományainak ápolása, becsületének védelme, hírnevének öregbítése (a klán módszerei által).





Ha karakter vét a szabályok ellen a KM megbünteti. A fejvadásznak kötelező a szellemi elmélyültség elérése minden nap, ezért napi 1 óra meditáció vagy kétszer fél óra ima szükséges számára, ha ez elmarad minden harcértéke 1-el csökken, de csak maximum 25-tel. A karakter 5. szintig a parancsokra a "hurgai san athaknai" mondattal, hallom és engedelmeskedem válaszolhatnak. A mortekek és 10. szinttől a fejvadászok ezt a "shaka'thorr"-ral is helyettesíthetik, belátásod szerint, ez kicsit öntudatosabb válasz. Általában a küldetés sikerességének mértéke nélkül a mentor büntetést szab ki a fejvadászokra hogy jobban tanulják az alázatot, ez általában éhezés és önsanyargatás.

A Hatalomszavak használatáról

A Hatalomszavaknak két káros hatásuk van. Először is öregítenek, másodsor fájdalmat okoznak. Mégpedig: 20 használat után a karakter automatikusan egy korkategóriával feljebb lép (ha nem gyógyul meg), és elszenved a abból járó levonásokat, valamint mindig az lesz az ideális állapot, csak istenek itala és papi mágia segíthet rajta. Amikor hatalomszót használ, fájdalmat okoz saját magának. A Shien - Gor fejvadászok nem öregednek a használatától, illetve a fájdalom sem hat úgy rájuk (tehát a veszteség felét szenvedik csak el), valamint az összes hatalomszót képesek alkalmazni 1. Szinttől, ezért a varázsló szerint lépnek szintet. (A kráni elfek elvileg megtanulhatnának aquirul, de ez gyakorlatban sohasem történik meg). A különböző klánokban ennyi az esély, hogy aquir vér van a fejvadász ereiben:

Esély Klán

15%	Birodalmi hivatalos szállító
5%	Messeni Fejvadászklán
100%	Shien-gorr
5%	Névtelen klán fejvadászának
40%	Névtelen klán ősi hagyományokkal
30%	Névtelen klán birodalmi hagyományokkal
5%	Gorvikból visszatelepült klán

A fejvadászoknak átlagosan 1-5 Op-jük van. Ennek mértéke a származástól függ. Od pontok számának meghatározása:

k100-zal	Op-k
01-30%	1
31-60%	k2
61-75%	k2+1
76-90%	k3+1
91-99%	k3+2
00%	k2+3

Hatalomszó használatakor ennyi az önbzés, amit elszenved a fejvadász. A maradandó csakis Hatalom italával, vagy papi mágiával gyógyítható.

Típus	Sebzés
Egyszók	k6 Fp (Ebből 1 Fp maradandó)
Többszók	k10 Fp (Ebből 2 Fp maradandó)
Önszók	2k6+2 Fp + k3 Ép (Ebből 4 Fp és 1 Ép maradandó)
Holt-egyszók	3k6+3 Fp +k5 Ép (Ebből 6 Fp és 2 Ép maradandó)

A fejvadászok nem tudnak első szinttől automatikusan minden Hatalomszót alkalmazni. Hogy szintenként ez hogy alakul, erről ez a táblázat tudósít:

Típus	Tsz.
Védekezésre	1-2.
Egyszók	3-4.
Többszók	5-6.
Önszók	7-8.
Holt-egyszók	9.-től

Pszi Kráni Metódus

Magába foglalja a Pyarroni módszer alap és mesterfokú, valamint a Kyr metódus diszciplínáinak tudását, azonban ezt a változatot speciálisan a kráni mágiahasználók, illetve magas mentális képességű pszi használók számára fejlesztették ki. Elsajátítani csak Kránban lehet, itt is 6 év fáradságos munka vár az arra megfelelőkre. A tudást gondosan őrzik, egyik erénye, hogy hasonlóan a Kyr metódushoz lehet vele Pszi-pontokat Mana-pontokká alakítani. Azonban ez a tudás sokkal ősbibb mint a kyr és hatalmasabb is, használói kezében igen szakavatott fegyver, amivel akár ölni is lehet. A pszi alkalmazások, amiket a Kráni Metódussal elsajátít a tanuló, erősíthetőek, méghozzá a Pszi-pontok duplázásával az Erősség is a duplájára nő.

A Pszi-pontok számítása:

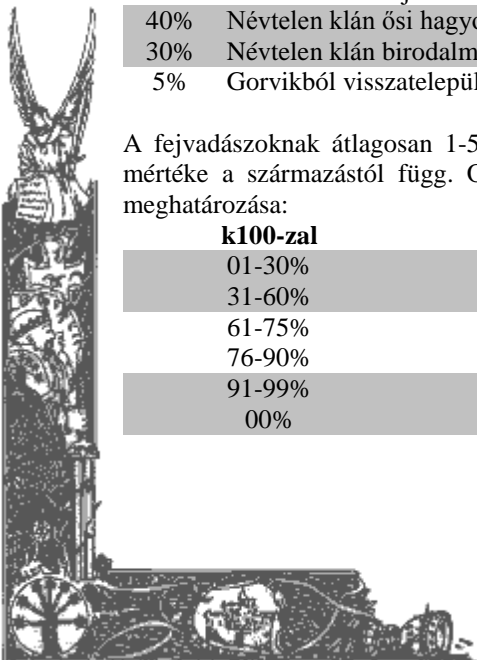
- Első szinten:** 8
- Minden párosan szinten:** +6
- Minden páratlan szinten:** +7

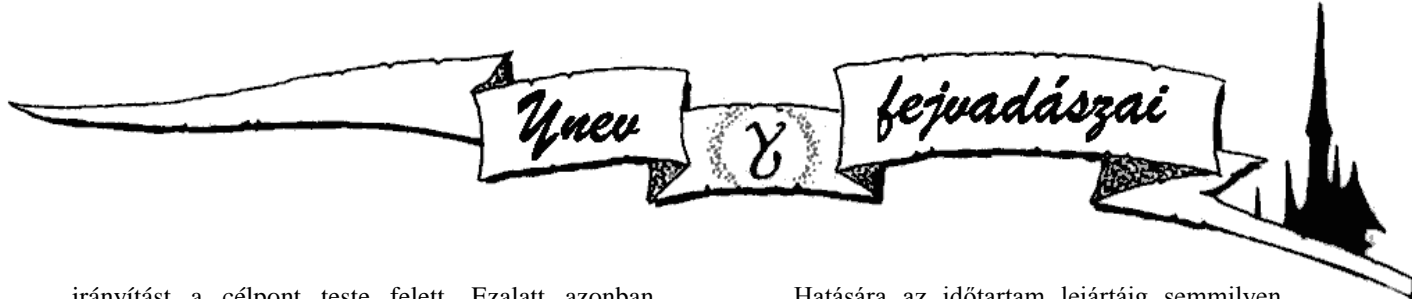
Kráni Metódus Diszciplínái

Uralkodás

- Pszi-pont:** 15
- ME:** Mentális
- Erőssége:** 10
- Meditáció ideje:** 5 szegmens
- Időtartam:** 2 kör

A diszciplína hatására a célszemély asztrális ellenállását leküzdve az alkalmazó 2 körig átveszi az





irányítást a célpont teste felett. Ezalatt azonban maximum mozgatni lehet a célszemélyt (esetleg beszélni a szájával) de támadni nem (egy szakadékban beleléphet) és varázsolni sem. Ezalatt a célszemély teljesen tudatánál van és érzékeli, mi történik körülötte, tehát ha beszélnek a szájával, ő tudni fogja azt. A hatóidő lejártával a célszemélyre 1k4 körig a harc kábultan módosítói lesznek érvényesek.

Tömeg befolyásolása

Pszí-pont: 30
ME: Mentális
Erőssége: 10
Meditáció ideje: 4 kör
Időtartam: 6 kör/Tsz

A diszciplína hatása hasonló az előzőjéhez, csak itt egy minimum 100 főből álló tömeg 10%-ára - véletlenszerűen kiválasztva - hat a varázslat. Egyébiránt a diszciplína egyezik az előzővel, csak a célpont meg lesz győződve róla, hogy ő akarta azt mondani, vagy tenni, amit mondott, vagy tett.

Elmezúzás

Pszí-pont: 10/k6 Fp
ME: -
Erőssége: 6
Meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri

A diszciplína a telepátia továbbfejlesztett változata, éppen ezért a pajzsok sem állják útját. Lényege abban rejlik, hogy az alkalmazó elmeromboló gondolatokat és képeket továbbit gyors egymásutánban (a lényege a gyors adatfeldolgozás blokkolása és ezzel a fájdalom okozása, vagyis a célpont sokkolása) a célpont felé aki, ha nem dobja meg Intelligencia próbáját (nem tudja a sokkot feldolgozni) 1k6 Fp-t veszít. Ha a célpont megdobta a próbát nem történik semmi, csak furcsa képek egymásutánja éri el az elméjét, ami zavaró - nem tud koncentrálni - de, ha több mint 7-el van meg a próbája, akkor rájön ki az alkalmazó. Ha a próba nem sikeres a célpont 1k6 kör elájul, majd eszmélése után még 3k10 körig kábult lesz.

Elmeblokk

Pszí-pont: 20
ME: -
Erőssége: 6
Meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: 2kör/Tsz

Hatására az időtartam lejártáig semmilyen Pszi-alkalmazás nem hat az alkalmazóra - kivéve a Telepátia. A pszi-pontok duplázásáért az időtartam duplázódik. Nem hat a Pszi-ostrom diszciplína sem.

Szinaptika

Pszí-pont: 2
ME: -
Erőssége: 6
Meditáció ideje: -
Időtartam: -

A diszciplína közreműködésével össze lehet fűzni két Pszi-alkalmazást mint a varázslói mozaikok esetében. A diszciplína nem erősíthető és legfeljebb csak kettő diszciplína fűzhető össze ily módon.

Vadállatiasodás

Pszí-pont: 12
ME: -
Erőssége: 6
Meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör/Tsz

A diszciplína hatására az alkalmazó hasonló lesz valamely vadállathoz, legalábbis annak valamely természetes fegyverével fog rendelkezni (pl. agyar, karom stb.) de ez a fegyver legfeljebb 1k10 sebzést lehet okozni. A diszciplína erősítésével csak az időtartam növelhető.

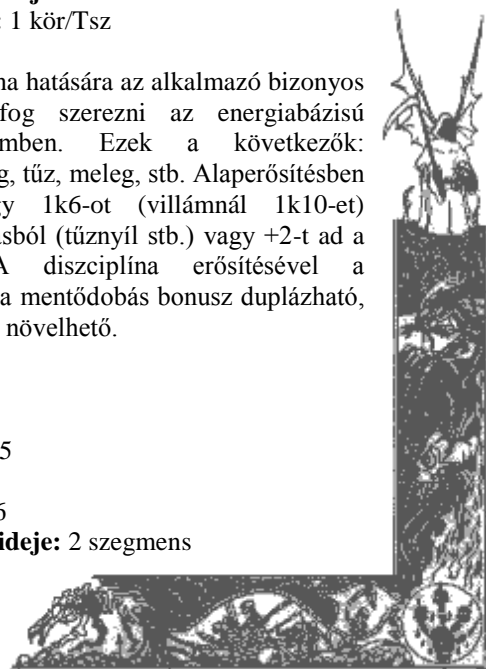
Energiabázis

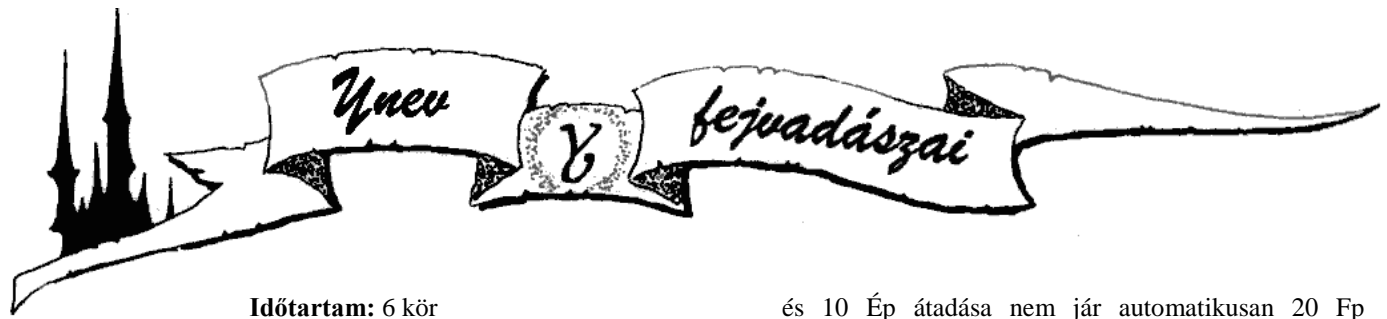
Pszí-pont: 10
ME: -
Erőssége: 6
Meditáció ideje: 2 kör
Időtartam: 1 kör/Tsz

A diszciplína hatására az alkalmazó bizonyos fokú védelem fog szerezni az energiabázisú támadásokkal szemben. Ezek a következők: elektromosság, hideg, tűz, meleg, stb. Alaperősítésben a diszciplína vagy 1k6-ot (villámnál 1k10-et) semlegesít a támadásból (tűznyíl stb.) vagy +2-t ad a mentődobáshoz. A diszciplína erősítésével a semlegesítés illetve a mentődobás bonusz duplázható, de az időtartam nem növelhető.

Adrenalin

Pszí-pont: 5
ME: -
Erőssége: 6
Meditáció ideje: 2 szegmens





Időtartam: 6 kör

Hatására az alkalmazó kontrollálja a testében az adrenalin elosztását és termelését. Ennek hatására az alkalmazó ereje és állóképessége 1k6-al nő - nem nőhet a faji maximum fölé. A hatóidő lejárta után az alkalmazónak állóképesség próbát kell tennie - negatív módosító lehet a fáradtság, stb. -, és ha nem dobja meg, elájul 2k10 körre.

Irha

Pszi-pont: 15

ME: -

Erőssége: 6

Meditáció ideje: 3 kör

Időtartam: Harc idejére

A diszciplína hatására az alkalmazó bőre megkeményedik, és ellenállóvá válik - hasonlóan az Aranyharang Slan diszciplínához -, mégpedig a következő módon: az alkalmazó bőre szintenként egyes SFÉ-vel fog rendelkezni, valamint a Védő Értékét az alkalmazónak 5-el növeli. A diszciplína erősítésével a VÉ bonusz duplázható.

Olvadt fegyver

Pszi-pont: 8

ME: -

Erőssége: 6

Meditáció ideje: 6 szegmens

Időtartam: 20 kör

A diszciplína hatására az alkalmazó jobb (a jobbik) kézben forgatott fegyvere egybeolvad a karjával. Ennek pozitív hatásai: a fegyvert nem lehet eltörni - az alkalmazó karját sem, és azt csonkolni sem lehet - persze a Hatalomszavak használata kivételt képez, a használó kap +15 TÉ bonuszt, a fegyvert nem ejtheti el, 01-es dobásnál nem lehet balsiker, a fegyver sebzése +2-vel javul. Kikötés, hogy a fegyver nem lehet 100 cm-nél hosszabb. A diszciplína erősítésével csak az időtartam duplázható.

Életerő megosztás

Pszi-pont: 5

ME: -

Erőssége: 6

Meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: Egyszeri

Hatására az alkalmazó átadhatja életerejének egy részét - akár az összeset is - a célpontnak. Az alkalmazó Ép-t és Fp-t átadhat korlátozás nélkül, azonban 10 Ép vagy 20 Fp transzportja 1 körig tart -

és 10 Ép átadása nem jár automatikusan 20 Fp átadásával. A varázslat nem erősíthető.

Erő megosztása

Pszi-pont: 7

ME: -

Erőssége: 6

Meditáció ideje: 5 szegmens

Időtartam: 10 kör

A diszciplína hatására az alkalmazó ereje egy részét - legfeljebb harmadáig csökkentheti - átadhatja a célpontnak, azonban annak erejét ily módon nem növelheti annak faji maximuma fölé. Az időtartam lejártával az ily módon átadott erő-pontokat visszakapja. A diszciplína erősítésével az időtartam duplázható.

Mana-háló detekció

Pszi-pont: 20

ME: -

Erőssége: 6

Meditáció ideje: 10 kör

Időtartam: 5 kör

A diszciplína hatására az alkalmazó feltérképezi a Mana-hálót bizonyos távolságon belül - ez 5 kör alatt 20 sugarú kör de a Pszi-pontok duplázásával az időtartam és a távolság duplázható. Ekkor érzékelt fogja a mágikus gócpontokat - itt összpontosul a mágia, ezen a ponton dupla gyorsan lehet feltölteni Mana-pontokkal - ám az ilyen helyek igen ritkák, a mágiát használó személyeket, a mágikus tárgyakat képes érzékelt, de nem tudja a forrást. Azokat a személyeket is felismeri, akiket leplezés fed és a diszciplína ellen mentődobás nem tehető.

Mágiismeret

Pszi-pont: 8

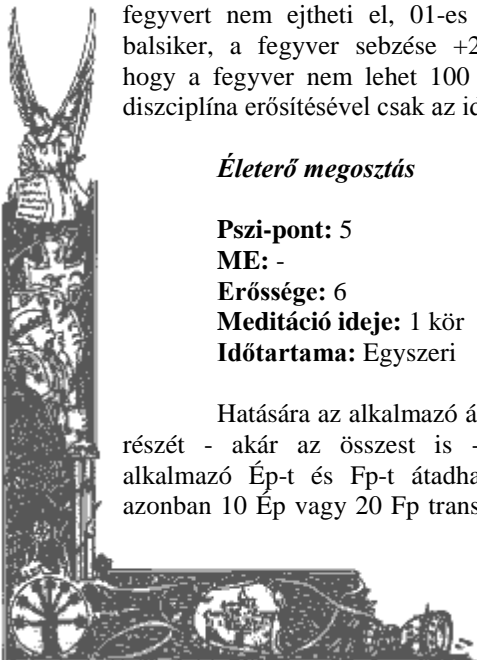
ME: -

Erőssége: 6

Meditáció ideje: 2 szegmens

Időtartam: Egyszeri

Hatására az alkalmazó képes lesz eldönteni, hogy az általa észlelt mágiaforma milyen típusú; szakrális, varázslói, stb., azonban fontos, hogy lássa a mágia valamely megnyilvánulását - pl. egy mágikus fegyvert, a varázsló kézmozdulatait, stb. A diszciplína nem erősíthető és mentődobás sem tehető ellene.





Energiaszerzés

Pszi-pont: lásd a leírásban !

ME: -

Erőssége: 6

Meditáció ideje: lásd a leírásban !

Időtartam: -

A kráni metódust használó karakter tudja a Kivonást és a Kisajtolást úgy, ahogy az-az alapkönyvben le van írva plusz még a Pusztítást is. Pusztítás: (1 Pszi-pont=7 Mp) természetéből adódóan ez is fekete mágia, azonban jóval gyorsabb és hatékonyabb a Kisajtolásnál. A varázsló teljesen elpusztítja a környezetet, miközben a Mana-pontjait nyeri vissza, nincs tekintettel semmire és senkire. A folyamat hatására a varázsló Zónájában a növények elszenesednek, megfeketülnek (10 Mp felett) és az élőlények csontig hatoló fájdalmat éreznek. A fájdalom nem jár sebbel, de halált okozhat. A veszteség minden megkezdett 10 Mp után 6 Fp, tehát 38 Mp-nél 46 Fp, hatására a csak túlütéssel sebezhető lények csak a veszteség 1/3-át szenvedik el. A Pusztítás hatására a Mana-háló is sérülhet mégpedig ha a karakter 80 Mp-nél többet nyer vissza ezen módon, minden megkezdett 5 Mp után 5% esélye van, hogy a Mana-háló 5 km-es körzetben 1 napig nem fog működni.

A Transceps saját Varázslata

Ezt a varázslatot a legtöbb kráni varázslóiskolában tanítják, hisz soha nem lehet tudni, mikor van szüksége varázslóra a Birodalomnak.

Transceps formula

Mana-pont: 5/személy

ME: nincs

Varázslás: 30 perc meditációban

Időtartam: nincs korlátozva

Hatótáv: nincs korlátozva

A Varázslat teljes asztrális és mentális összekötetést biztosít tagjai között. A mentálfonálon keresztül képeket, gondolatokat küldhetnek egymásnak vagy akár egyszerre mindeknek, míg az asztrálfonálon keresztül érzékelik felületesen egymás érzéseit. A 30 perc meditáció letelte után a célszemélyek szemével lát és érez, valamint képes lesz közvetíteni az álltaluk látott képeket. Míg az alkalmazás fenn van tartva, csak pszi-alkalmazásokat lesz képes használni, varázslatot csak a sequadion-hálóban résztvevőkre tud alkalmazni, valamint az azok személyes aurájához tartozó tárgyakra. Ha

kizökkentik, a kapcsolat megszűnik és csak 30 perc múlva vehető fel újra.

A Cascadis saját Diszciplínái

Ezeket a diszciplínákat is elsajátítják a Cascadisok, más kasztok számára ezek nem hozzáférhetők.

Pszi-elvonás

Pszi-pont: 2

ME: -

Erőssége: -

Meditáció ideje: 2 szegmens

Időtartam: Egyszeri

A Cascadis támadása az áldozat dinamikus pajzsát éri. Ha támadása sikeres, Pszi-pontjai annyival nőnek, amennyi az áldozat dinamikus pajzsában volt. Ellenállni csak úgy lehet, ha az áldozat Akaratereje +k10 nagyobb, mint a Cascadis Akaratereje +k10. Ha a támadás sikertelen, a dinamikus pajzs nem szenved csorbát, ellenben a Cascadis 36 Fp-t veszít, a mentálját ért akadály miatt. Ha az áldozat kizökken a koncentrációból, Dinamikus-Pajzsa lebomlik. Az így felszabadult Pszi-energia a Cascadis elméjébe vándorol, s akár maximálisan fel is töltheti. Az áldozat éles fájdalmat érez a fejében - Fp veszítéssel nem jár - egy körig nem cselekszik - legfeljebb kábulat módosítókkal.

Gyógyítás

Pszi-pont: 2/Ép

ME: -

Erőssége: -

Meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: Végleges

A Cascadis agyi energiái felülmúlják az átlag emberét, hogy még komoly sebek gyógyítására is képes. A papok mágiájával azonban nem veheti fel a versenyt. Csak 4 Ép-t meg nem haladó vágások, fájdalmas zúzódások, sebek elmulasztására, kezelésére alkalmas. Mérgezések, betegségek ellen nem elég hatékony.

Mentális lánc

Pszi-pont: 7/személy

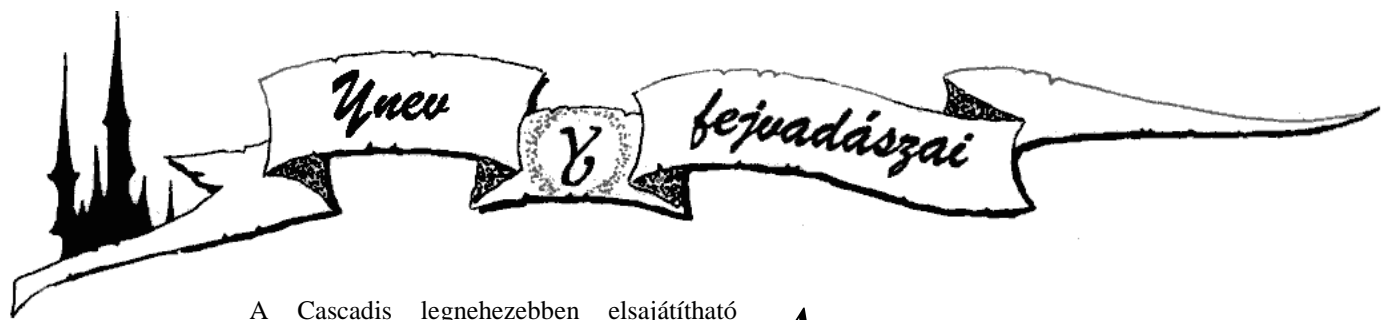
ME: -

Erőssége: -

Meditáció ideje: 1 kör/1 személy

Időtartam: Végleges





A Cascadis legnehezebben elsajátítható diszciplínája. A kiválasztott személyekkel mentális kapcsolatot épít ki. Érzékeli azok felszínes gondolatait, képes a szemükkel látni és pszi alkalmazásokat is tud rájuk, vagy rajtuk keresztül alkalmazni. Egyetlen hátránya, hogy a láncban résztvevők csak a Cascadissal tudnak kommunikálni és másokkal is csak rajta keresztül. Ahhoz, hogy egymás közt is képesek legyenek gondolatátvitelre, vagy a másik szemével látni, egy mentális fonalat kell felépíteni a két személy között.

Mentál-fonál

Pszí-pont: 2

ME: -

Erőssége: 15

Meditáció ideje: 2 kör

Időtartam: Lásd: a leírás

A Cascadis egy mentális összekötést épít fel a kiszemelt két személy között, a mentál síkon is érzékelhető úgynevezett mentál-fonál segítségével. Fontos, hogy csakis a Mentál-láncban résztvevőkre teheti. A két személy érzékeli egymás felszínes gondolatait, képesek egymással gondolati úton beszélni, képeket küldeni vagy a másik szemével látni. Ez csakis két személy között építhető fel, három vagy több között nem. Ehhez külön-külön kell egyesével létrehozni a mentál-fonalat. Tehát egy négy főből álló csapatnál, hogy mindenki mindenkivel össze legyen kötve, összesen 6 fonál szükséges. Ha a Cascadis akarja, 1 körön belül elszakíthatja a mentális fonalat. Ha valamelyik fél olyan Mentál mágiától védő varázskörbe lép, melynek E-je nagyobb, mint a fonál E-je, akkor is elszakad a mentál-fonál. Ekkor a személy a Mentális láncból is kikerül, és csak újabb 7 Pszi-pont rááldozásával vehető fel vele a kapcsolat. De ehhez a Cascadisnak látnia kell a saját vagy valaki más szemével.



Yllinor

Anat-Akhan fejvadászklán

Azoknak, akik az Anat-Akhan történetét vizsgálják, ajánlatos a legalapvetőbb tényből kiindulniuk: a szekta kráni eredetű. Alapításának pontos dátuma nem ismert, egyes apokrif források azonban a Pyarron szerint I. évezred végére teszik: Krán urai ekkor, a Godoni Birodalommal folytatott küzdelem tetőpontján határoztak úgy, hogy közelebb engedik magukhoz a sokáig lebecsült emberfajt. A Tizenhármak legidősebbike, Shackallor megírta embereknek szánt művét, a Sötét Tudományt, a kráni varázslóiskolákban megszapordtak az emberi novíciusok, a hegységgyűrűben pedig sorra születtek az apróbb-nagyobb emberlakta hercegségek - a száraz tények minden valamirevaló krónikában megtalálható. A Grimoir Imperae, e Krad-lovagok által zsákmányolt fóliáns azonban elárul sok egyebet is: kiderül belőle, hogy a Kránba özönlő tömegek legjavát a Démonikus Ó-birodalom hírmondói, a tudatlanság homályába visszasüllyedt déli nomád törzsek tették ki. A démonokat rettegő barbárok számára Shackallor Sötét Útja egy volt csupán az életen átvezető sötét utak közül, s talán azért indultak el rajta olyan rettenthetetlenül, mert úgy tartották, igazában nincs vesztenivalójuk. Meglehet, nem is akadt.

Az Ó-birodalom idején magas fokú harci kultúrával bíró népcsoportok feladata új otthonukban a határok őrizete lett. A Tizenhármak természetesen nem nagy létszámú seregek támadásától tartottak (efféle hadjáratot a Gonosz Hazája ellen a Hetedkorban csak elvéve, s csakis a legnagyobb hősök indítottak), inkább titkaikat féltették a mindenütt jelenlévő, mindenüvé beférkőző kémektől, kalandozóktól. A Kráni Hegység bércei közt, az égre törő csúcsok, sötétlő fenyvesek, dermedt folyamok és szikrázó hómezők tartományában a határőrizet nem igényelt tömegeket - annál inkább különlegesen felszerelt, a terepet jól ismerő, pompás fizikumú harcosokból álló, gyorsan mozgó alakulatokat, melyek tagjai az ártó mágia praktikáiban sem járatlanok. A déli nomádok itt élő, mind egységesebb nemzettségei - uraik, s persze a hegy-mélyi járatokat lakó aquirok segítségével lassanként visszanyerték elveszteni hitt képességeiket, sőt, a gyakorta használt varázspraktikák hatására újak is kifejlődtek bennük. Hangszálaik idomultak az ősi mágia hatalomszavaihoz, így azok, torzult formában bár, de pusztító energiákat elszabadítva csattanhattak fel a küzdelem hevében. Fegyverzetüket, felszerelésüket a Birodalom legkiválóbb nem-emberi elméi álmodták meg s készítették el, más korok, más síkok lényeit idézve meg a mester akarata szerint; a cél minden eszközt semlegesített, s a Tizenhármak semmiféle áldozatot nem sokalltak a siker érdekében. A P.sz. II. évezred derekára Krán határmenti fejvadászklánjai - köztük az Anat-Akhan - bevonultak Ynev legvéresebb legendái közé, pusztá említésük is



borzongást szült mindenütt, ahová Ranagol félisten-fattyainak keze elért...

Ám, noha a tökéletesedés sötét útját járták, a nomádok leszármazottai megmaradtak embereknek. A hegyvidéken megtelepedtek, noha nehezebb körülmények közt éltek a hercegségek "szabadjainál", sokkal közelebből, sokkal elfogulatlanabb elmével tekinthettek a külvilágra, mint szerencsésebb társaik - ami azt illeti, ők voltak az egyetlenek, akik többé-kevésbé pontos képet alkothattak a bérceken túli vidéken zajló eseményekről. Az emberlakta birodalmak felemelkedése Shackallort igazolta, aki kezdettől fog vallotta, hogy e különös, ifjú fajra nagy jövő, a Sötét Úton pedig számos meglepetés vár. A Sötét Út persze tartogatott meglepetéseket még az ő számára is - a legjobb példa erre épp az Anat-Akhan nemzetség fejedelmének zendülése és távozása.

Az Anat-Akhan aquir eredetű kifejezés. Közös nyelvre rendszerint a halál suttogásaként fordítják, s kevesen tudják, hogy a hegységgyűrű szörnyű lakói a hat főszél egyikét, a nyugat felől fújót nevezték így. Hogy eredetileg hogyan hangzott, arról legfeljebb az ősi nyelveket kutató mágusok alkothatnak fogalmat; a pyarroni és dorani történések ritkán térnek el az általánosan elfogadott - és bizonyítottan veszélytelen - hangalaktól. A kráni rúnák átíratából ismert Ahan'NataKhan forma már nem ennyire könnyű eset: papírra vetését csak a titkos tudományok beavatottjai kísérlik meg olykor, kiejtésével a néphit szerint közönséges halandó nem próbálkozhat büntetlenül... Ennyi is elegendő, hogy érzékeltesse a szóbeszédek, mítoszok hangvételét. A szektával kapcsolatos eszmék és téveszmék úgy övezik az igazságot, hogy ahhoz csak a legelfogulatlanabb elmék férközhetnek közel.

A szervezet

Az Anat-Akhan alapításakor egyszerű vértestvériség lehetett, azaz olyan orgyilkosokból álló véd- és dacsövetség, melyhez hasonlót tucatszám találni Északon, Délen egyaránt. A Gorkikban működő, Krán által jóval később létre hívott szekták mai formájukban voltaképp az Anat-Akhan és a hasonló szervezetek ősállapotát tükrözik: szigorú alá-fölérendeltségi viszonyok, vasszabály és kíméletlen belső tisztogatás jellemzi őket. Tagjai a küldetésben való részvétel mikéntjéért a közvetlen felettesek határozzák meg, a hierarchia csúcsán pedig rendszerint egyetlen (valamely tekintetben kimagasló képességű) személy áll.

A hagyomány szerint aquir vajásokok tanították a fejedelmeket arra, miként idézzék meg, fordítsák hasznukra az ősi nyelv szavaiban lappangó erőt. Azok, akik könnyebben elsajátították az alapokat, tovább okították, majd rangban a többiek

fölé emelték, hogy az ő segítségükkel irányíthassák kedvük szerint a klán egészét - e mágiában jártas, jelentős Pszi-képességekkel megáldott személyekből alakultak ki az egységeket irányító tisztek, a Meridiánok elit rétege. A specializálódás természetesen nem maradt abba a legfelső szinten, s az idők folyamán mágikus képességekkel csak alapfokon rendelkező fegyverforgatók is tovább rétegződtek.

A klasszikus értelemben vett fejedelmek, azok, akiket utóbb Sequatorként ismert meg a világ, kitűnően képzett, számos küzdelemformában jártas, harcosok voltak, ők alkották a határt vigyázók seregének derékhadát.

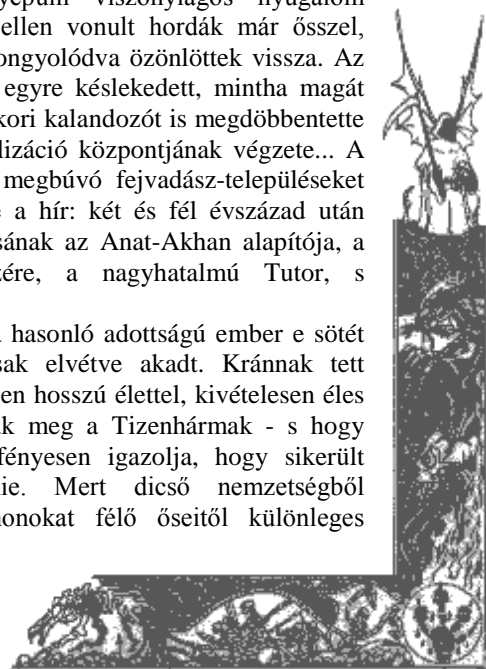
Ha gyors beavatkozásra, egy-egy lebírhatalom látszó ellenfél kiiktatására mutatkozott igény, akkor az orgyilkos módszerekkel dolgozó Mortelek léptek színre, s kétesnél kétesebb eszközökkel bár, de egykettőre végeztek. Akadhattak a klánokon belül más, mostanra feledésbe merült csoportok is, ám noha kevésbé hihető, igen valószínű, hogy egy-egy osztagon belül a Meridán egymaga látta el a vezénylő tiszt szerepét.

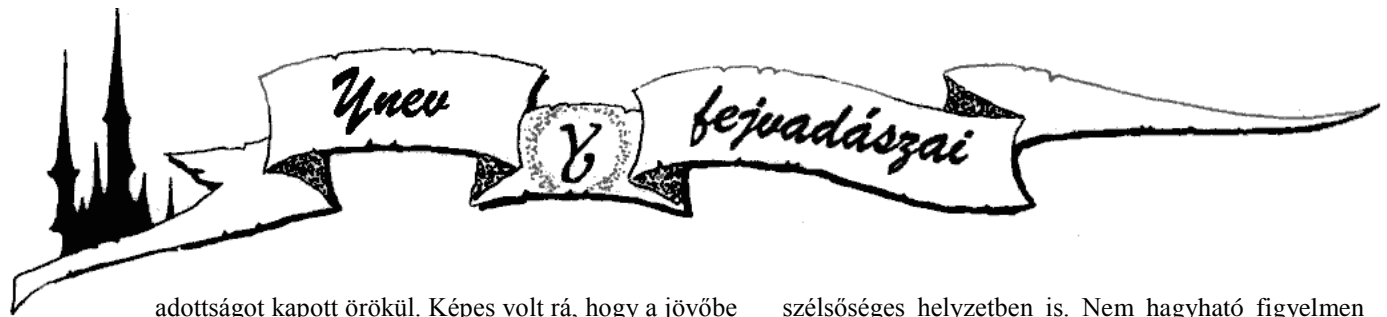
A pyarroni bölcsek sokáig úgy vélték, hogy a klánbéli fejedelmek manővereit távolról irányítják a Tizenhármak, s hogy a rettegett fegyverforgatók voltaképp nem rendelkeznek önálló akaratral. Erre a tévhitre cáfolt rá az Anat-Akhan szabad fejedelmének "zendülése" a P.sz.3677. esztendő telén.

Vég és kezdet

A Délvidék talán legsötétebb éve volt ez. Ó-Pyarron lángolt, a város és a vallás alapítója, Selmon együtt pusztult az Égi Templommal. A Hárompajzs Szövetség területét ork- és goblinhordák dúlták, kráni lovagok portyáztak a büszke embernép leggazdagabb vidékein. Krán gyepűin viszonylagos nyugalom honolt: az Yllinor ellen vonult hordák már őszel, megtizedelve és lerongyolódva özönlöttek vissza. Az ellentámadás pedig egyre késlekedett, mintha magát Chei királyt, az egykori kalandozót is megdöbbenette volna az ynevi civilizáció központjának végzete... A bércek árnyékában megbúvó fejedelmek-településeket ekkor szárnyalta be a hír: két és fél évszázad után megadta magát sorsának az Anat-Akhan alapítója, a klán szellemi vezére, a nagyhatalmú Tutor, s eltávozott.

Hozzá hasonló adottságú ember e sötét tartományban is csak elvétve akadt. Kránnak tett szolgálataiért cserében hosszú élettel, kivételesen éles látással ajándékozták meg a Tizenhármak - s hogy megbíztak benne, fényesen igazolja, hogy sikerült őket megtevesztenie. Mert dicső nemzetségből származott, s démonokat féltő őseitől különleges





adottságot kapott örökül. Képes volt rá, hogy a jövőbe tekintsen, s nem is csak abba az egybe, melyhez az utat cselekedetei már kijelölték. A Tutor - a hozzá hasonlók közt egyetlenként - előre láthatta a klán cselekedeteinek lehetséges következményeit, s stratégiáját ennek megfelelően szabhatta meg.

Amit P.sz.3676. esztendőben, halálos ágyán fekvé látott, mélyen felkavarta és elkésérítette. Felismerte, hogy ha meg akarja változtatni a jövőt, melynek képei éjszakákon át kísértették, új utat kell mutatnia a hátramaradóknak. Magához szólította hát Meridiánjait, s olyan utasításokkal látta el őket, melyek az Anat-Akhan addigi történetének végét jelentették. Végakarátának engedelmességre a fejvadászklán Sequatorjai és Morteljei kioltották a házi tűzhelyeket, lángba borították otthonukat, és teljes fegyverzetben keletnek indultak a hegyen át - a többi pedig már történelem.

A krónikák leírják, hogyan küzdöttek meg az ellenük küldött klánok harcosaival, hogyan véreztek és hullottak a könyörtelen menetelésben: nem volna helyénvaló ehelyütt ismétlésekbe bocsátkoznunk. Legyen elég annyi, hogy az Anat-Akhan haláltusája véres és hosszadalmas volt: a felkeredett százakból százan, a százból ötvenen, két tucatnyian, majd még kevesebben maradtak, az yllinori határt pedig mindössze kilencen érték el - ám ez a kilenc távozásával súlyosabb csapást mért Kránra, mint korábban bármely, mágiával vagy acéllal felfegyverzett halandó; helytállásuk és sikerük az emberi szellem diadala volt a sötétség erői felett.

Sokan és gyakorta fogalmazzák meg a kérdést: vajon mit láthatott a vén Tutor azon a bizonyos éjszakán? Miféle jövőndő lehet az, melynek megformálásában még ő, a démonimádó régiek származéka sem kívánt részt vállalni? A választ csak azok a Meridiánok ismerték, akik röviddel az indulás után elhullottak az aquirokkal vívott mágikus viadalban - s meglehet, jobb is, hogy így alakult. Kevesen képesek a jövő ismeretében élni: a biztos iszonyatnál a bizonytalanság is elviselhetőbb. Az Anat-Akhan, alapítójának szándéka szerint, módosított a holnapon, de hogy mit és mennyit, azt a Hetedkor bölcsei közül nem sejtí senki.

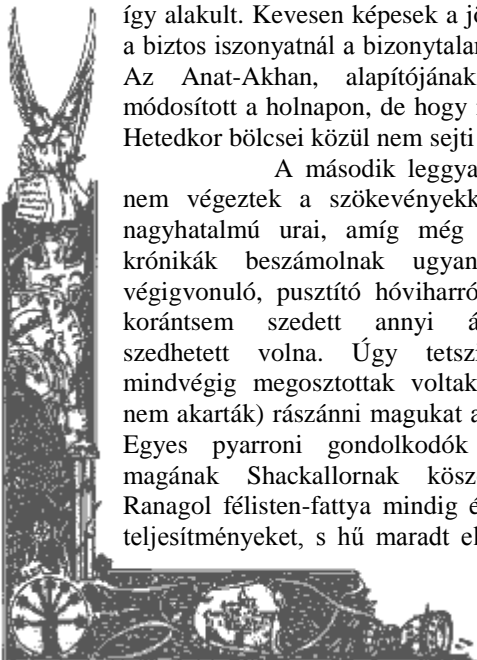
A második leggyakoribb kérdés, miért nem végeztek a szökevényekkel a Kráni Torony nagyhatalmú urai, amíg még módjukban állt? A krónikák beszámolnak ugyan a hatás mentén végigvonuló, pusztító hóviharról, e csapás azonban korántsem szedett annyi áldozatot, amennyit szedhetett volna. Úgy tetszik a Tizenhármak mindvégig megosztottak voltak, nem tudták (vagy nem akarták) rászáni magukat a végső leszámolásra. Egyes pyarroni gondolkodók azt vallják, hogy magának Shackallornak köszönhetik életüket - Ranagol félisten-fattyá mindig értékelte a kimagasló teljesítményeket, s hű maradt elveihez még ebben a

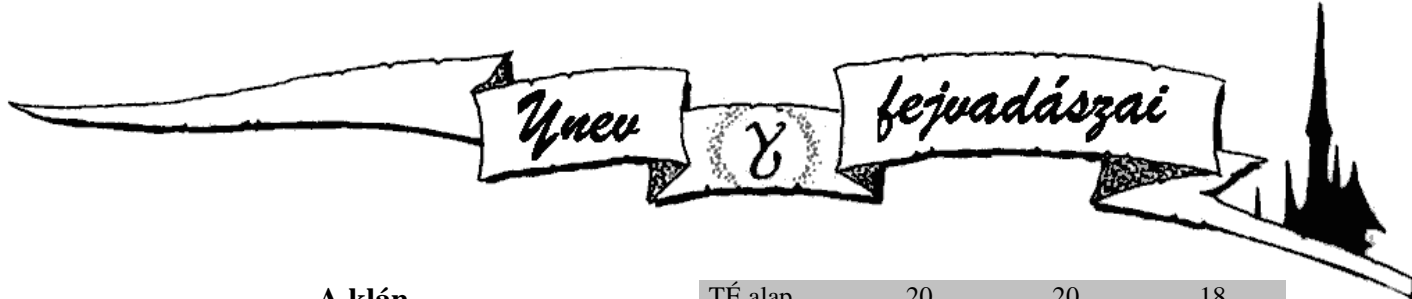
szélsőséges helyzetben is. Nem hagyható figyelmen kívül az új Anat-Akhan természetének kettőssége sem: noha tagjai az ifjú civilizáció oldalára álltak, s a filozófiai értelmében vett "jót" szolgálgják a nehezen meghatározható "gonosz" ellenében, eszközeik zömmel a régiek, a sötét mágia sem idegen tőlük, ilyen értelemben tehát akár kísérleti alanyoknak is tekinthetőek. Meglehet, Shackallor azzal a céllal engedte futni őket, hogy láthassa, mire mennek hajdani eszközei az emberekkel - vagy azok velük...

Az Anat-Akhan Yllinorban

Mogorva Chei - igen bölcsen - menedéket adott a rettegett szekta hírmondóinak, sőt mindent elkövetett annak érdekében, hogy otthonosan érezzék magukat. A kilenc fejvadász nem csatlakozott választásában: a folyvást hadat viselő Yllinornál megfelelőbb új hazát keresve sem találhattak volna. Ru-Shennoni harci iskolájukat a korona közvetlenül felügyeli, s királyi biztos segítkezik minden olyan esetben, mely az Anat-Akhan Pyarronnal, a szövetséghez tartozó egyéb államokkal, vagy épp Yllinor hadseregének más egységeivel fordítja szembe. Mert a korántsem szokványos eszközökkel dolgozó szekta működése nem kevés ellenérzést vált ki szerte a Dél-vidéken: a stratégiák és filozófusok némelyike olykor még létjogosultságát is megkérdőjelezi. Chei, gyakorlatias ember és bölcs uralkodó lévén, keveset törődik az aggályoskodókkal - beszélük, istennője, Arel révén bepillantást nyer abba a jövőbe, melynek megváltoztatásáért az Anat-Akhan legjobbjai elhullottak... A M.A.G.U.S. jelenében a klán kissé módosult szervezeti felépítéssel, tovább jár a tökéletesedés útján, tagjai pedig mindenkor az emberek javára kamatoztatják kétes eredetű képességeiket.

A Ru-Shennon-i iskola élén a kezdetkor a kilenc legendás fejvadász, kilenc kimagaslóan képzett Tutor Majoris állt. A testüket átító energiák meghosszabbították életüket: az utolsóként távozó csaknem másfél évszázadot töltött ebben a világban, s majd félezer tanítványt oktattak a mesterség fortélyaira. Az iskola első néhány évfolyamát a nehéz feladatra alkalmas önkéntesekkel töltötték fel, ám a kiképzés kíméletlensége, a kózsza hírek terjedése alaposan megtépázta az Anat-Akhan nimbuszát, így mostanság zömmel hadiárvány kerülnek a mesterek kezei alá. A kilencek távozása után az irányítást három, yllinori neveltetésű harcos vette át, ők és követőik már beérték a Tutor ranggal. Az ősi Meridian tiszttség négy elemre bontása az egyénekre nehezedő terhet csökkenti. A parancsnok így közvetlen feladatára koncentrálhat, míg a kapcsolattartó a tökéletes összehangolt, a közbenjáró az égiek jóindulatát biztosítja.





A klán

Az Anat-Akhan állandó létszáma mintegy félezer fő, férfiak és nők egyaránt megtalálhatóak közöttük. (A nők egyenrangúsága különösképp bősíti Krán és Gorvik fejvadászait, akik, férjijogú társadalmakban nevelkedvén, veszedelmes kilengésnek tekintik az ilyesmit.) A kiválasztottak 3-4 esztendősen kerülnek az iskola falai közé, s 14-15 esztendősen indulnak először "éles" küldetésbe. A beavatottak 60 éves korukig kaphatnak veszedelmes feladatokat, a Transcepseket jóval hamarabb, 50 esztendősen koruk tájékán rendelik vissza belső szolgálatra - igaz, ekkora legtöbbjük már sokkal öregebbnek látszik. Mivel a klán kráni eredetű, természetesen sequort és mara-sequort használnak.

A fentebb említett három Tutort és hat Strategist leszámítva a tisztek aránya nem meghatározott. A harci egységek 6-20 főből állnak, gyakorta a Transcepsek nyitotta térkapun érkeznek a bevetés színhelyére. A Transceps és Mediator jelenléte nem létfontosságú az egységekben, csak a nagyobb létszámú vagy fontos küldetést teljesítő csapatokban találhatóak meg.

Az Anat-Akhan kötelékébe tartozó fejvadász kidobásáról a következő táblázat ad felvilágosítást.

	Meridian	Sequator	Vadász
Erő	2k6+6	2k6+6	k10+10
Gyorsaság	k6+12+kf	k6+12+kf	k6+12
Ügyesség	k10+8	k10+8	k10+10
Állóképesség	k6+12+kf	k6+12+kf	k6+12
Egészség	k10+10	k10+10	k10+10
Szépség	3k6	3k6	3k6
Intelligencia	k6+12	2k6+6	2k6+6
Akaraterő	k10+8	k10+8	k10+8
Asztrál	2k6+6	2k6+6	2k6+6

	Cascadis	Mortel
Erő	3k6(2x)	2k6+6
Gyorsaság	2k6+6	k6+12+kf
Ügyesség	k10+8	k10+8
Állóképesség	k6+12	k6+14
Egészség	k10+10	k10+8
Szépség	3k6	3k6
Intelligencia	k6+14	2k6+6
Akaraterő	k10+10	k10+8
Asztrál	k6+12	2k6+6

Az Anat-Akhan fejvadászainak harcértékei, képzettségpontjai, életereje és fájdalomtűrése:

	Meridian	Sequator	Vadász
KÉ alap	10	10	10

TÉ alap	20	20	18
VÉ alap	75	75	70
CÉ alap	0	0	25
HM/Szint	11(3)	11(4)	10(2)
Kp alap	3	3	5
Kp/Szint	6	5	7
Ép alap	6	6	5
Fp alap	7	7	6
Fp/Szint	k6+5	k6+5	k6+4

	Cascadis	Mortel
KÉ alap	8	10
TÉ alap	18	22
VÉ alap	70	72
CÉ alap	0	10
HM/Szint	9(2)	11(2)
Kp alap	4	4
Kp/Szint	7	5
Ép alap	5	5
Fp alap	6	8
Fp/Szint	k6+3	k6+6

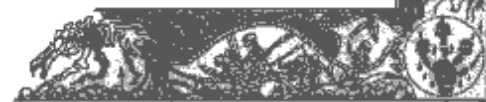
Strategis

A legfontosabb emberek a Tutor után. A Strategisiek - számszerít hatan - az akciók voltaképeni megtervezői, közvetlen alárendeltjeik a Meridiánok. Általában az arra alkalmas Meridiánokból válhatnak Strategisiek (10.Tsz). Ez az alkaszt csak NJK lehet, kivéve, ha a kaland vagy a KM másként nem dönt a modul érdekében. A Strategisiek általában csak a fontosabb küldetéseket tervezik meg, melyben nagy létszámú fejvadászegység vesz részt, a kisebb akciókat általában rábízják a csapatot vezető Meridiánra.

Meridian

Meridian feladata a vezénlysre korlátozódik és jelentős taktikai és stratégiai érzékkel rendelkeznek. Egy Meridián köteles meghallgatni a csapatban rangban hozzá közel álló tagok véleményét, de senki nem kérdőjelezheti meg döntését a csapatból, hisz döntéseiért saját maga felel. Egy Meridián mindig tisztában van csapatának képességeivel és lehetőségeivel. Nem kifejezetten JK alkaszt, hacsak nem egy fejvadász-egységgel játszanak a játékosok. A renegát Meridián nagyon ritka. Új szabályrendszerben a képzettségek az A1 táblázat szerint.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
8 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Pszi (pyarroni)	Af
Úszás	Af





Futás	Af
Lovaglás	Af
Álca/álruha	Af
Kínzás elviselése	Af
Hadvezetés (fejvadász-egység)	Af
Térképészet	Af
Mászás	20%
Esés	20%
Ugrás	20%
Lopózás	15%
Rejtőzködés	15%
Csapatfelfedezés	20%
Éberség	35%

A Meridián 35%-ot oszthat szét szintenként felsorolt százalékos képzettségei között, de egyszerre legfeljebb 15%-kal növelheti.

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
2.	Sebgyógyítás	Af
3.	Pszi	Mf
3.	1 fegyver használat	Mf
3.	Vakharc	Af
5.	Kötélkéből szabadulás	Af
5.	Hadvezetés	Mf
6.	Úszás	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötélkéből szabadulás	Mf
8.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Sequator

A klán harcosai közül a Sequatoroké a fő szerep: nagy tudású és tapasztalatú fegyverforgatók ezek, akiknek technikái az északi és elf eredetű fogások tárházával egészültek ki, így méltó ellenfelei lehetnek Krán birodalmi fejvadászainak. Új szabályrendszerben a képzettségek az A1 táblázat szerint.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Mf
15 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Pszi	Af
Belharc	Mf
Földharc	Mf
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Hátbaszúrás	Af
Kétkezes harc	Af
Kínzás elviselése	Af
Mászás	40%
Esés	20%
Ugrás	20%

Lopózás	25%
Rejtőzködés	30%
Csapatfelfedezés	15%
Éberség	5%

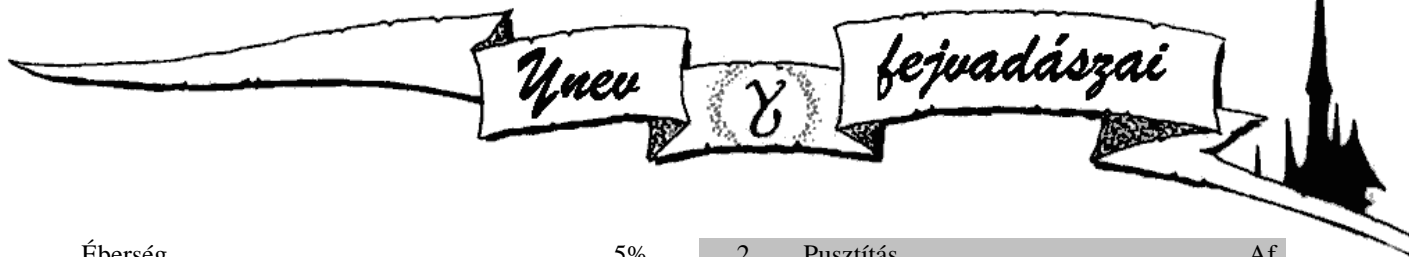
A sequator 40%-ot oszthat szét a felsorolt Százalékos képzettségei között, de egyre legfeljebb 20%-ot tehet egyszerre.

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Kötélkéből szabadulás	Af
2.	Álcázás/álruha	Af
2.	1 fegyver használata	Mf
3.	Vakharc	Af
3.	Kínkozás	Af
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
4.	Kétkezes harc	Mf
5.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Pszi	Mf
6.	Kínkozás	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötélkéből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Mortel

Korántsem olyan megbecsültek, mint a kráni fejvadász-klánokban. A Mortelek szintén jelen vannak, s ahogyan a tisztok közt a Transcepek, az ő életüket is megkeseríti az a temérdek aljasság, melynek elkövetésére a magasztos célok érdekében rákényszerülnek. A köznép nem csupán félelmet érez irántuk: megvetés kíséri őket, ha igazi mivoltukra fény derül. Megkeseredett, maguknak való emberek, általában csak a hozzájuk hasonlókkal vállalnak sorsközösséget. A legtöbben önmagukat is rühellik, mert jó szakemberek lévén - bár ezt nyíltan a világ minden kincseért sem ismernék el, örömeiket lelik mesterségük gyakorlásában. Új szabályrendszerben a képzettségek az A4 táblázat szerint.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Mf
15 fegyver használata	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Pszi	Af
Belharc	Af
Lovaglás	Af
Hátbaszúrás	Mf
Kínzás elviselése	Mf
Csapatállítás	Af
Mászás	40%
Esés	5%
Ugrás	5%
Lopózás	35%
Rejtőzködés	45%
Csapatfelfedezés	10%



Éberség 5%

A mortal 35%-ot oszthat szét a felsorolt Százalékos képzettségei között, de egyre legfeljebb 20%-ot tehet egyszerre.

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Álca/álruha	Af
3.	1 fegyverhasználata	Mf
4.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
5.	Pusztítás	Af
5.	Csapaállítás	Mf
7.	Pszi	Mf
7.	Pusztítás	Mf
8.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Vadász

Az Yllinorban képzett vadászok talán a legjobbak egész Yneven. Gyakran elfek oktatják a célzás tudományára őket. Számuk igen kevés, egy egységben egy, maximum két Vadász lehet. Íjat vagy nyílpuskát használnak. Minden páratlan szinten kapnak egy sebészjárulékot és egy KÉ-t. Közelharcban nincsenek olyan jók, mint a Sequatorok, de azért megállják a helyüket. Új szabályrendszerben a képzettségek az A6 táblázat szerint.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
1 fegyver használata (célzófegyver)	Mf
6 fegyver használata	Af
2 fegyver dobása	Af
Pszi	Af
Álca/álruha	Af
Célzás	Af
Belharc	Af
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Kínzás elviselése	Af
Mászás	50%
Esés	5%
Ugrás	5%
Lopózás	30%
Rejtőzködés	50%
Csapdafelfedezés	10%
Éberség	15%

A Vadászok 45%-ot oszthat szét a felsorolt Százalékos képzettségei között, de egyre legfeljebb 20%-ot tehet egyszerre.

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af

2.	Pusztítás	Af
2.	Kötélékből szabadulás	Af
3.	Célzás	Mf
3.	Hátbaszúrás	Af
4.	Belharc	Mf
4.	Álca/álruha	Mf
4.	Szakma (íjkészítés)	Mf
4.	Pusztítás	Mf
5.	Pszi	Mf
5.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Ökölharc	Mf
5.	Vakharc	Mf
6.	Futás	Mf
6.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
7.	Vakharc	Mf
7.	Építészet	Af
7.	Úszás	Mf
8.	Térképészet	Af
8.	Kötélékből szabadulás	Mf
9.	Erdőismeret (erdő)	Mf
9.	Erdőismeret (sivatag)	Mf
9.	Erdőismeret (magashegység)	Mf
9.	Erdőismeret (mocsár)	Mf

Cascadis

A Meridian után ő a következő a rangsorban. A Kráni fejvadásznál megismert Transcepsre hasonlít, de ő inkább pszi mester és nem varázsló. Képes a Pszi-pontjaiból a varázslói mentál mozaikok alkalmazására - mint a dzsennek - Az ő feladata csak a kapcsolat létrehozása és fenntartása az osztag fegyvereseivel, valamint azok segítése képességei révén. A kráni Transcepssekkkel szemben, ők részt vesznek a harcban is.

Részletes leírást lásd: a kráni fejvadásznál.

Mediator

Mediator - másként közbenjáró rendszerint Arel-pap. Értékeik és képességeik az yllinori Arel-papnál leírtak szerint számítandóak (Izd. P-PL I. kötet, 46. old.).

Transceps

A szakirányban képzett mágiahasználók, akiket a klán saját varázslóiskolája képez ki. A mágiahasználó, mivel fegyvertárat (akár a harcosokét) jórészt sötét praktikák képezik, roppant kényes helyzetben van. Testének tartalékait fokozott sebességgel éli fel, hamar vénül, az Anat-Akhan azonos korú beavatottjai közül rendszerint elsőként válik bevetésképtelenné - a korai halál azonban csak ritkán adatik meg neki. Értékeik és képességeik a Varázslónál leírtak szerint számítandóak (ebben az esetben lehet yllinori).





A hatalomszavakról

A Hatalomszavaknak két káros hatásuk van. Először is öregítenek, másodsorban fájdalmat okoznak. Mégpedig: 20 használat után a karakter automatikusan egy korkategóriával feljebb lép (ha nem gyógyul meg), és elszenvedi az abból járó levonásokat, valamint mindig az lesz az ideális állapot, csak istenek itala és papi mágia segíthet rajta. Amikor hatalomszót használ, fájdalmat okoz saját magának. Az yllinori fejevadászoknak átlagosan 1-3 Op-jük van. Ennek mértéke a származástól függ. Azok a fejevadászok, akik nem használhatnak hatalomszavakat - nincs aquir vér az ereikben -, hogy ők is kellő hatalommal legyenek felruházva, 3. Tsz-en megkapják a Mágiahasználat Af-át, 5. Tsz-en pedig a Mf-át az általuk választott mágiatípusra. Azok a fejevadászok, akik hatalomszavakat használnak, semmilyen módon nem tanulhatnak mellé Mágiahasználatot, kivéve a Meridiánt. Od pontok számának meghatározása:

k100-zal	Op-k
01-40	Nem használhat hatalomszavakat
41-65	1 Op
66-80	k2 Op
81-95	k3 Op
96-99	k2+1 Op
00	3 Op

Hatalomszó használatakor ennyi az önbzés, amit elszenved a fejevadász. A maradandó sebzés csakis papi mágiával vagy hatalom itálával gyógyíthatóak.

Típus	Sebzés
Egyszók	k6 Fp (Ebből 1 Fp maradandó)
Többszók	k10 Fp (Ebből 2 Fp maradandó)
Önszók	2k6+2 Fp + k3 Ép (Ebből 4 Fp és 1 Ép maradandó)
Holt-egyszók	3k+3 Fp + k5 Ép (Ebből 6 Fp és 2 Ép maradandó)

A fejevadászok nem tudnak első szinttől automatikusan minden Hatalomszót alkalmazni. Hogy szintenként ez, hogy alakul erről ez a táblázat tudósít:

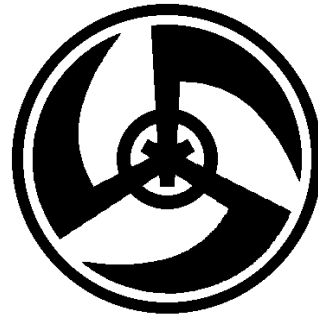
Típus	Tsz.
Védekezésre	1-2.
Egyszók	3-4.
Többszók	5-6.
Önszók	7-8.
Holt-egyszók	9-től

Tények

Az Anat-Akhan kötelékébe tartozó JK indítása hasonló problémákat vet fel, mint minden más

klánbéli karakter: sem a játékosnak, sem a KM-nek nincs könnyű dolga, ha meg akarja indokolni, miként adta a fejevadász kalandozásra a fejét. Tapasztalt játékosokból álló társaság - különösképp, ha úgynevezett életútjátékba bonyolódottak - természetesen megteheti, hogy Anat-Akhanos karakter fogad a soraiba, ám mindenkinek illik tisztában lennie egy ilyen karakter jelenlétének előnyeivel és hátrányaival. Az Anat-Akhan fejevadász, amennyiben Yllinor és/vagy klánja megbízásából csatlakozik a többiekhez, elsősorban megbízói érdekét fogja szem előtt tartani. Valósággal vonzza majd a kráni és górviki gyilkolóművészeket, kétségessé teszi a pyarronhú államok lakóinak feltétlen jóindulatát, és olyanok figyelmét is az utazókra irányítja, akik előtt üdvösebb volna észrevétlennek maradni... Mindent egybevetve: ilyen karakter csak sokat megélt, általában fejevadász karakterrel játszó, profi játékosoknak és profi, a kerettörténetet mesterien kidolgozó, az egyensúlyra folyvást ügyelő KM-eknek ajánlhatunk.

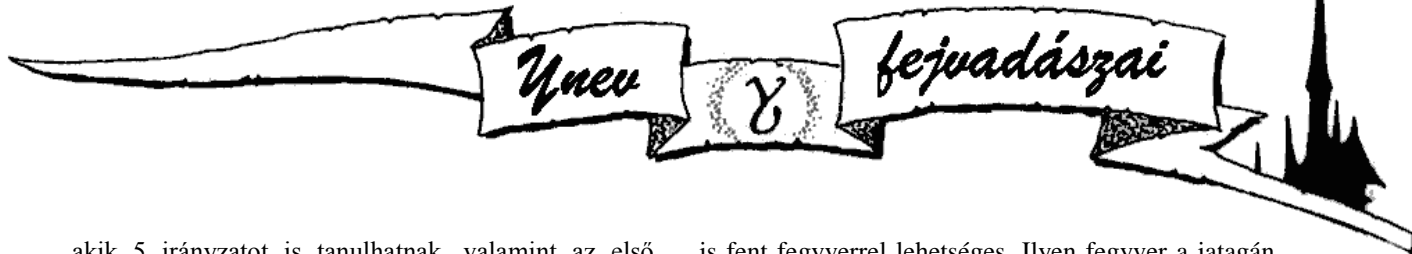
Nekik viszont... jó vadászatot !



A fejevadászok harcművészete

A legtöbb fejevadászklán harci tudása harcművészeti alapokon nyugszik. Ez nem jár együtt a Slan diszciplínák használatával, mivel a fejevadászok nem a tökéletesedés útjának tartják a harcot, hanem eszköznek, és nem mélyülnek el annyira benne. Mégis, a fejevadászok harcművészete nem szükkölködik látványos elemekben, s a kívülálló számára szinte megkülönböztethetetlen a vérbeli harcművészekétől. A különbség ugyanis nem a külsőségekben, hanem a belső erők, a Chi felhasználásában rejlik. Míg a harcművész pusztakezes harcban jeleskedik, addig a fejevadász inkább valamilyen fegyveres harcban járatosabb.

A lenti harcművész irányzatokat bármelyik fejevadász megtanulhatja, ha a kritériumok megengedik. Ezzel kapcsolatban a KM beleegyezése is szükséges. Megtanulásukhoz 7 Kp szükséges. Egy fejevadász legfeljebb 3 irányzatot ismerhet, kivéve a testőröket,



akik 5 irányzatot is tanulhatnak, valamint az első szinten megkapnak egy irányzatot Kp rááldozása nélkül.

Suhanó bot

Mivel a fejvadász csak ritkán használhatja klánja fegyverét, és egy jó bot bármelyik fáról törhető, ennek az irányzatnak ez adott alapot. A botot szemfényvesztő gyorsasággal képesek forgatni. Harc közben nem nagyon mozognak, csak a bottal védekeznek és adnak le erőteljes ütéseket. A bottal előszeretettel alkalmazzák a Lábsöprést és nekik nincs hozzá szükségük mesterfokú fegyverhasználatra. A hosszú, íves ütések lendületét használják ki, ami így sokkal erőteljesebb (Sp: +2). Másik előnye, hogy több ellenfél esetén egy védekező tartással akár két támadás is védhető. Ha a JK ezt használja, akkor a két ellenfél egy-egy támadásánál a fejvadász VÉ-je 15-tel csökken, de cserébe kap egy támadást abban a körben, mivel két védezés helyett eggyel védett két támadást. Ezt a csel egy körben csak egyszer alkalmazhatja. Használata nem előírt, de előnyös. Ez az irányzat csak hosszú bottal vagy ehhez hasonló szálfegyverrel (szigony, dárda), illetve egyéb használati tárggyal (varázsló botja) használható, de az értékeik a hosszú botnak felelnek meg. Ha a fejvadász Gyorsasága 16-os vagy nagyobb, akkor 2-szer támadhat a bottal egy körben. A fejvadász köteles 1 fegyverhasználatát (bot) feláldozni a Kp-ken kívül. Jó használhatósága miatt sok helyen oktatják szerte Yneven.

Páros pengék

Eredeti Niareből származó stílust, már nagyon sok helyen oktatják Yneven a magányos mesterek. Két fegyver összhangban forgatása, mely során a használó megkapja mindkét fegyver VÉ-jét és TÉ-jét is. A harcmodor magtanulásakor meg kell nevezni a két fegyvert, melyek közül az egyik hosszabb, míg a másik rövidebb kell hogy legyen. Ilyen páros fegyver lehet a két fejvadászkard - egyik védő, másik támadó tartásban -, a tahdusi és a szablya, a sequor és a mara-sequor vagy a lagoss és a pugoss. Ha Védő taktikát alkalmaznak, akkor is megkapják az összes támadást mindkét fegyverre. Ha ezt a stílust alkalmazzák, nem szükséges, hogy kétkezes harcuk legyen (nem sújtják a negatív módosítók), de az előre meghatározott fegyverrel kell ehhez harcolniuk. Az elsajátítása igen nehéz ezért 9 Kp-ba kerül. Főként északon oktatják, délen csak magányos mesterektől lehet megtanulni.

Mos-quin csápja

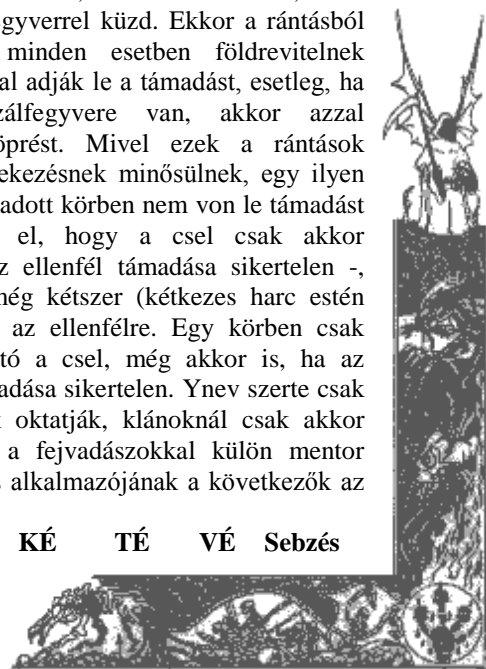
Bár jól tudjuk ezen aquir faj nem jeleskedik a harcban, mégis az ő csáprágói adták az elnevezés alapját. Aquir fogásaiból kísérletezték ki az utód faj számára. Kivitelezése csakis ívelt hegyre és külső élre

is fent fegyverrel lehetséges. Ilyen fegyver a jatagán, szablya, handzsár, sequor, sarlóké, stb. Alkalmazása során a fegyvernek nem az ívelt végét, hanem a másik oldalát - mint egy kampó - használják és adnak le vele hatalmas erejű tépő vágásokat. Ezért a fegyver sebzésének a kétszeresét sebzi és minden sikeres támadás - tehát túlütés nélküli is - legalább egy Ép-t sebez. Hátránya, hogy csak egyszeri támadást tesz lehetővé körönként, kivéve ha kétkezes harcban járatos a használója, abban az esetben két támadás lehetséges. Alkalmazói megkapják Erejük 10 feletti részének háromszorosát +TÉ-ként. Az ilyen harcmodorban legyőzött ellenfél olyan, mintha valamilyen vadállat végzett volna vele, tépte volna szét. Elsajátítása csak Kránban lehetséges és ott is 10 Kp szükséges hozzá. Legmagasabb szinten a Birodalmi Fejvadászok sequatorai üzik.

Kaméleon-nyelv

Ez az irányzat szinte megkülönböztethetetlen a harcművészek harcmodorától. A pusztakezes stílus a gyorsaságon alapszik. Alkalmazói kipördülésekkel, félrehajlásokkal térnek ki a támadó fegyvertől vagy félreütésekkel, rántásokkal - innen az elnevezés - akadályozzák meg a támadásokat. Ennek hatására a sikertelen támadásokból képesek visszatámadni. Egyik kedvelt és sok gyakorlást igénylő cselük, a rántásból visszatámadás. Ha az ellenfél támadása sikertelen, akkor a fejvadász Gyorsaság-próbát tehet, ha sikeres, akkor a támadó kezét - melyben a fegyver van - magaféle rántja, majd visszafordítva az ellenfél felé, annak saját kezében lévő fegyverével szúr vagy vág. A fegyver TÉ-je hozzáadódik a fejvadász TÉ-jéhez. Ha az adott fegyver forgatásában képzetlen, akkor természetesen sújtják a módosítók. Ez csak akkor alkalmazható, ha az ellenfél fegyvere rövidkard vagy attól rövidebb hosszúságú szűrő, vagy vágófegyver. A másik csel, akkor alkalmazzák, ha az ellenfél hosszabb fegyverrel küzd. Ekkor a rántásból gáncsolnak - ez minden esetben földrevitelnek minősül. Tehát lábbal adják le a támadást, esetleg, ha az ellenfélnek szálfegyvere van, akkor azzal kivitelezik a lábsöprést. Mivel ezek a rántások tulajdonképpen védekezésnek minősülnek, egy ilyen csel alkalmazása az adott körben nem von le támadást - de ne felejtjük el, hogy a csel csak akkor alkalmazható, ha az ellenfél támadása sikertelen -, tehát a csel után még kétszer (kétkézes harc esetén négyszer) támadhat az ellenfélre. Egy körben csak egyszer alkalmazható a csel, még akkor is, ha az ellenfél minden támadása sikertelen. Ynev szerte csak magányos mesterek oktatják, klánoknál csak akkor tanulható meg, ha a fejvadászokkal külön mentor foglalkozik. A Stílus alkalmazójának a következők az értékei:

Tám./kör KÉ TÉ VÉ Sebzés





Kéz:	2	10	16	15	k5+2
Láb:	1	8	19	3	k10

Kobramarás

A gorkviki klánok által oktatott, a Kobratánc könnyebben elsajátítható változata. A fejvadász rövid, legfeljebb rövidkard hosszúságú fegyvert használhat, melyet az alkarjára szorít. Ennek értékei így módosulnak, de minden érték minimum 1 kell, hogy legyen: KÉ: +3, TÉ: -5, VÉ: +5. Megelőző vágásaival megpróbálja megakadályozni ellenfele támadásait. Minden egyes támadáskor Gyorsaság próbát kell dobnia. Ha megdobja és a támadás is sikeres (Az ellenfél legalább Fp sebzést szenvedett), akkor az ellenfele abban a körben elveszít egy támadást. Ha nem, akkor is támadhat, de az ellenfél +10 TÉ-t kap a saját támadására. A stílust Gorkviban oktatják, de délen több magányos mester is keres tanoncokat, akiknek tovább adhatja tudását. Északon ritka, de szinte nincs is ilyen mester. A gorkviki fejvadászok 5 Kp-ért tanulhatják meg és ha ezt 1.Tsz-en teszik, akkor már 4.Tsz-től képesek alkalmazni a Kobratáncot.

Sárkány karma

A háborúhoz szokott klánok által kidolgozott irányzat. A nevét az általuk harcban használt mászóvasról kapta, mely olyan sebet hagy, mintha karmokkal okozták volna (ez bizonyos mértékben igaz is). Az ágazat ismerői robbanékony mozgással, ütésekkel, vetődésekkel, kifordulásokkal és lerántásokkal küzdenek. Ha harcba szálltak, igen nehéz őket megállítani. A karom értékei hozzáadódnak a pusztá öklük értékeihez. Ha valaki megtanulja ezt az irányzatot, akkor fele annyi Kp-ért tanulhatja meg az Ökölharc képzettségét. A mászókarom az alábbi módosítókat adja: KÉ: +3, VÉ: +5, Sebzés: +2. Emellett a mászókarom viselője +15 %-ot adhat a Mászás képzettségéhez. Az irányzat bárhol megtanulható, szinte egész Yneven oktatják a különböző klánok. Viszont ezt a stílust oktató mesterről kevesen hallottak.

Acélkéz

A fejvadászok közt az egyik legkedveltebb irányzat. Harc közben pusztá öklüket használják támadásra és alkarvédőt vagy csuklópántot védekezésre. Mindkét kézen lévő alkarvédő vagy csuklópánt VÉ-je hozzáadódik a fejvadász VÉ-jéhez. Másik előnye, hogy a fejvadász képes az ellene kilőtt nyílvezzőt, vagy felé dobott fegyver az alkarvédővel háritani. Ez csak akkor igaz, ha a fejvadász erre figyel. Ekkor Gyorsaság próbát kell tennie, ha sikeres akkor +40 VÉ, ha sikertelen, akkor +15 VÉ módosítót kap. Az

Alkarvédő és Csuklópánt VÉ-je, ha fegyverként használják 18, és a súlyából származó erőteljesebb ütések révén +1-et a Sebzésre. Ezekre külön fegyverhasználat szükséges. Ha nem pusztakézrel, hanem fegyverrel küzdenek, akkor is dönthetnek úgy, hogy az alkarvédővel védekezzenek, ebben az esetben a fegyver VÉ-je nem adódik hozzá a fejvadász VÉ-jéhez, hanem a megszokott módon az alkarvédő VÉ-je számít. Ez is közismert irányzat és egész Yneven oktatják, de az igazi mesterei a Vértestvériség fejvadászai, akik 5 Kp-ért tanulhatják meg az irányzatot. Az irányzat harcértékei:

	Tám./kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Kéz:	2	8	16	1	k5+2
Láb:	2	6	12	1	k6+2

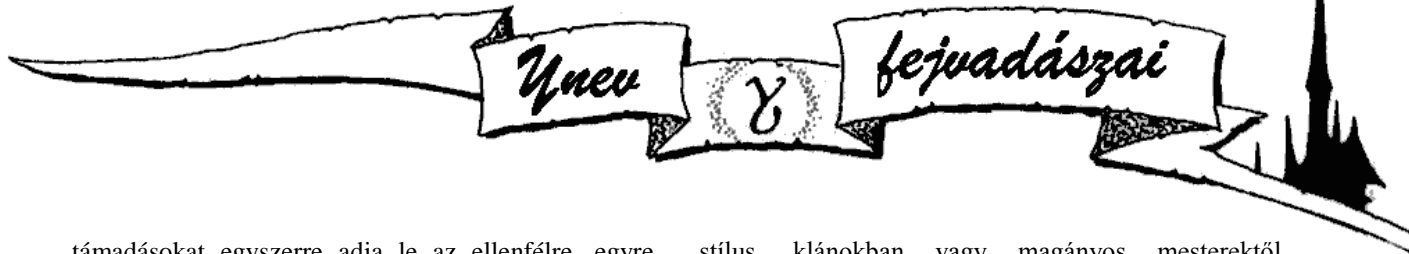
Földrengés

A testőrök körében elterjedt irányzat, melynek lényege, hogy az ellenfelet harcképtelenné tegye. A fejvadász lábsöpítés vagy rúgás segítségével földre kényszeríti az ellenfelet, és nem hagyja, hogy felálljon. Emiatt kapta az irányzat a Földrengés nevet. Különlegessége, hogy ehhez nem kell közelkerülést végrehajtania. Támadásaival, melyeket főként lábbal ad le, nem ejt nagy sebeket, egyszerűen nem hagyja, hogy az ellenfél talpra álljon (a Földharc szabályai érvényesek a felállásra). Ha az ellenfél Földharcban képzett, akkor rájuk az alábbi szabályok érvényesek. Csak akkor képesek talpra állni, ha nem szenvednek el sebzést. Ellenben ha sebződnek, akkor elveszítenek abban a körben egy támadást. Ha fegyvert használnak a stílus alkalmazása közben, azt általában csak védekezésre. Aki megtanulja a stílust, megkapja a Földharc Af-át, ha ezzel már rendelkezik, akkor a Mf-át. A legtöbb klán oktatja Ynev szerte a testőreinek, akik 5 Kp-ért tanulhatják meg. Akik a gyilkolás művészetében jeleskednek (Pl.: mortal), csak nagyon ritkán tanulják meg. Akadnak magányos mesterek is, akik fontos személyeknek képeznek ki testőröket jó pénzért.

	Tám./kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Kéz	2	9	12	10	k5+2
Láb	2	8	14	8	k3+2

Villámgyors penge

Közismert, hogy a fejvadászok a belharc mesterei. Ez az irányzat totális támadó harcmodor, mely a belharc előnyeit használja ki. Fegyverük bármilyen belharcra alkalmas vágófegyver. Mikor Belharcot kezdeményeznek, nem szükséges megelőző támadást engedniük a közelkerüléshez. De ebben az esetben, ha a Gyorsaságpróba sikertelen, akkor elveszítenek egy támadást abban a körben. Lényege, hogy a



támadásokat egyszerre adja le az ellenfélre, egyre nagyobb erővel. A harc során csak egyszer kell Kezdeményezést dobni. Ha övék a kezdeményezés, akkor a kör elején adja le az összes támadását, ha nem, akkor az ellenfél adja le elsőnek az összes támadását, aztán az irányzat használója. A második támadáshoz +5, a harmadik támadáshoz +10 TÉ-t kap, a negyedikhez +15-at és így tovább. Ha a támadások sebzésének összege nagyobb vagy egyenlő, mint az ellenfél Akaraterejének és Állóképességének 10 feletti részének másfélszerese, akkor az ellenfél minden harcértéke 5-tel csökken. Ez minden egyes támadássorozatnál meg kell ismételni, és minden egyes sikernél újabb 5-tel csökkennek a harcértékek. A módosítók a fájdalom miatt sújtják az ellenfelet. Megkapják a Belharc Mf-át, ha azzal még nem rendelkeznek. Megtanulásának feltétele, hogy a fejvadász Gyorsasága legalább 15-ös legyen. Ynev szerinte csak magányos mesterek oktatják, csak egy-két nagyobb klánnak van olyan mestere, aki ismeri ezt az irányzatot.

Mérges Vipera

Ennak az irányzatnak a fogásait a beharcból vették át a kitalálói. Egykezes, hosszú vágófegyverrel alkalmazható a stílus (hosszúkard, másfélkezes kard, mara-sequor, szablya, stb.). A fegyvert a hátuk mögé rejtve védekező tartásba fogják, úgy, mint a sequort. Innen adnak le íves, lendületes, csuklóból kifordított vágásokat. A két alapvágás egyike az, amikor kifordítva függőlegesen ad le vágást a stílus használója, a másik vízszintes irányba, majd a fej felett forgatva ismét támad. Mindkét támadásnál kétkezes fogásba is átváltanak, ezzel is megnövelve annak erejét. Védekezésnél a kardot az alkarjára simítja, ha szükséges két kézzel tartja, így azzal kiválóan lehet védekezni. Két kézzel fogják meg, és hosszú, íves, csuklóból elmozdított vágásokat adnak le. A stílus hátránya, hogy a fej és nyak nem támadható vele. Általában hasat és hátulról gerincet támadnak vele. Mindezt akrobatikus ugrásokkal és elhajlásokkal kombinálják. Erről kapta a stílus a nevét, hisz úgy hajlanak el a támadások elől, mint a felingerelt kígyó. Náluk minden 3%-nyi Ugrás képzettség jelent +1 VÉ-t. Az így forgatott fegyver értékei így módosulnak számukra: KÉ: -5, TÉ: +5, VÉ: +5 (de minimum 1). Sebzésjárulékként megkapják erejük 14 feletti részét, de csak ha ezt a harcmodort alkalmazzák. Ha Belharcba keverednek, akkor az egykezes fegyverből kapott negatív módosító enyhébb, KÉ: -2, TÉ: -5, VÉ: -5, Ha gyorsaságuk legalább 16-os, akkor kétszer támadhatnak a fegyverrel. Természetesen ez a harcmodor csak egy fegyverrel alkalmazható. Megtanulása nagy figyelmet igényel, ezért 9 Kp ráfordítása szükséges. Ennek ellenére nagyon elterjedt

stílus, klánokban vagy magányos mesterektől egyaránt megtanulható.

Gyilkos fullánk

A vérprofi és hidegvérű gyilkosok által kedvelt stílus. Harcosai a Hátbaszúrás tökéletesítik mesterfok fölé és alkalmazzák harcban is. Ez a harcmodor csakis szúrára is alkalmas fegyverrel alkalmazható, maximum rövidkarddal. Harc közben is a meglepetés ereje nélkül képesek alkalmazni a fent említett képzettséget, természetesen ezt szemből nem tehetik meg, így alkalmazásához sikeres Mögékerülést kell végrehajtaniuk. Sikeres támadás esetén az ellenfél még elszenvedi a Hátbaszúrás képzettségéből adódó sebzés felét. A fegyver sebzésén kívül Af estén +k6 Sp, Mf estén az előzőn kívül még +k3 Ép - mindenféleképpen Ép, kivéve, ha a támadás sikertelen. Másik előnye, hogy meglepetésszerűen leadott "hátbaszúrásnál" (tehát, ha az ellenfél még nem vette észre a fejvadászt, aki hátulról le akarja szúrni) a sebzéshez hozzáadódik a Hátbaszúrásnál leírt képzettség sebzésének még a fele. Tehát Af estén 3k6 Sp, Mf estén pedig még k6 + k3 Ép. Hátránya, hogy megismerői elhanyagolják a védekezést. Mikor megtanulják a stílust VÉ-jük 10-zel csökken, viszont TÉ-jük 5-tel nő. Ezt a HM elosztásánál is figyelembe kell venniük, tehát a VÉ-jükre nem tehetnek sokat. Megtanulásának feltétele, hogy a fejvadász ismerje a Hátbaszúrás képzettséget legalább Af-on. Természetesen a gyilkolóművészek közt elterjedt és elismert irányzat. Klánok ezért nekik tanítják meg elsősorban. Ezt a stílust oktató magányos mester ritka. Főként Ynev déli részén elterjedt.





Függelék

Nem sokkal miután véglegesítettem a művemet, kiadták az új szabályrendszert, ezért gondoltam kiegészítem, hogy ahhoz is illeszkedjen. Itt a különböző belső kasztípusokat találjátok meg, ha valami nem tiszta, akkor azt döntsetek el magatok közt és használjátok a saját módszereitek szerint. A elsődleges, másodlagos és tiltott képzettségek megegyeznek az alap fejvadászéval, az induló képzettségek pedig az alábbiak. Ha valamelyik képzettség az induló képzettségeknél elsődlegesnek van írva, akkor az elsődlegessé válik. Ugyanígy a másodlagos képzettségek is.

ELSŐDLEGES

Harci képzettségek

Öklözés
Birkózás
Fegyverhasználat
Lefegyverzés
Fegyverismeret
Vívócsel
Belharc
Földredöntés
Fegyverdobás
Fegy.dob. id. fegyverrel
Mesterlövészet
Fegyverdobás lóhátról
Lasszóvetés lóhátról
Tűzfegyver
Kétkezes harc
Állóharc
Földharc
Fegyvertörés
Kézváltás
Vakharc
Körkörös harc
Körk. Harc kétk. Fegyv.

Szociális képzettségek

Lovaglás

ELSŐDLEGES

Alvilági képzettségek

Álcázás
Áöltözet
Lopózás
Arctalanság
Rejtőzés
Jelbeszéd
Szájról olvasás
Hangutánzás
Tetoválásismeret
Kocsmái verekedés
Méregkezelés
Orvtámadás
Lesvetés
Rejtett támadás
Piszkos csel
Rejtekhelykutatás

TILTOTT

Harci képzettségek

Taktika
Stratégia
Pajzскеzelés
Ostromgép kezelése
Nehézvértviselet
Lovas íjászat
Harci láz
Mestervágás
Pusztítás

Szociális képzettségek

Dorbézolás
Ékesszólás
Birtokigazgatás
Solymászat
Párbaj
Tornarend
Ének
Zene
Tánc
Festészet/Rajz
Szobrászat
Irodalom

Alvilági képzettségek

Értékhamisítás
Okirathamisítás

TILTOTT

Elméleti képzettségek

Jövendőmondás
Ásványtan
Időjóslás
Holt nyelv
Alkímia
Történelem
Balzsamolás
Jog/Törvénykezés
Vulgármágia
Szakrális mágia
Szimbólummágia
Mestermágia
Drágakőmágia
Élettan
Auralemezés
Démonológia

Csapdakeresés
Csapdaleszerelés
Zárnyitás
Kintűrés
Méregtűrés

Túlélő képzettségek

Futás
Úszás
Csapdaállítás
Nyomolvasás
Vadászat
Csomózás
Veszélyérzék
Irányérzék
Akrobatika
Egyensúlyérzék
Szabadulóművészet
Mászás
Esés
Ugrás

A1

(általános)

Induló Elsődleges képzettségek:

Fegyverhasználat	3.fok
Fegyverhasználat	2.fok
Álcázás	3.fok
Rejtőzés	15%
Egyensúlyérzék	35%
Mászás	20%
Esés	10%

Induló Másodlagos képzettségek

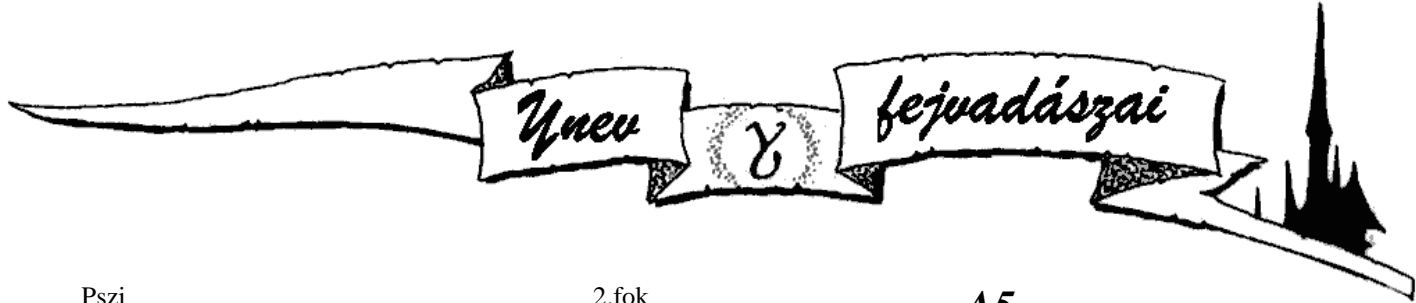
Kultúra (származás szerint)	3.fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3.fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3.fok

A2

(testőr)

Induló Elsődleges képzettségek:

Fegyverhasználat	3.fok
------------------	-------



Pszí	2.fok
Ugrás	10%
Rejtözés	15%
Egyensúlyérzék	40%
Mászás	15%
Esés	10%

Induló Másodlagos képzettségek

Kultúra (származás szerint)	3.fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3.fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3.fok

A3 (kém)

Induló Elsődleges képzettségek:

Fegyverhasználat	3.fok
Hangutánzás	2.fok
Álcázás	3.fok
Áöltözlet	2.fok
Rejtözés	25%
Egyensúlyérzék	40%
Mászás	25%
Esés	5%

Induló Másodlagos képzettségek

Kultúra (származás szerint)	3.fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3.fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3.fok

A4 (gyilkos)

Induló Elsődleges képzettségek:

Fegyverhasználat	3.fok
Hangutánzás	2.fok
Álcázás	3.fok
Áöltözlet	3.fok
Orvtámadás	2.fok
Rejtett támadás	2.fok
Lopózás	30%
Rejtözés	30%
Egyensúlyérzék	20%
Mászás	25%
Esés	10%

Induló Másodlagos képzettségek

Kultúra (származás szerint)	3.fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3.fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3.fok

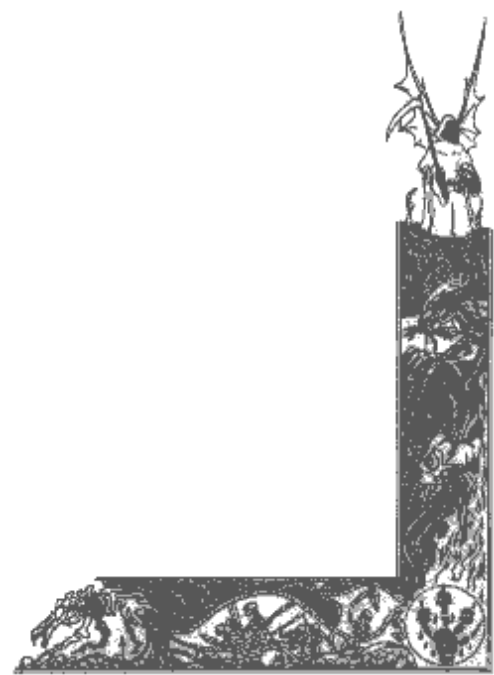
A5 (lövész)

Induló Elsődleges képzettségek:

Fegyverhasználat	3.fok
Fegyverhasználat	2.fok
Álcázás	3.fok
Mesterlövészlet	3.fok
Tűzfegyver	2.fok
Öklözés	2.fok
Lopózás	30%
Rejtözés	30%
Egyensúlyérzék	20%
Mászás	25%
Esés	10%

Induló Másodlagos képzettségek

Kultúra (származás szerint)	3.fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3.fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3.fok



Ynev fejvadászai

Tartalom

<i>Az átlagos fejvadász</i>	2
<i>A fejvadász karakterről</i>	3
<i>Eren</i>	5
<i>Fehér Tigrisek fejvadászklán</i>	5
<i>Toron</i>	10
<i>Ködfivérek fejvadászklán</i>	11
<i>Ikrek fejvadászklán</i>	11
<i>Lashgúk fejvadászklán</i>	12
<i>Vérnyelők fejvadászklán</i>	12
<i>Hat Város Szövetsége</i>	17
<i>Gyöngykeresők fejvadászklán</i>	17
<i>Gorvik</i>	24
<i>Vértestvériség fejvadászklán</i>	24
<i>Krán</i>	26
<i>Birodalmi fejvadászklán</i>	27
<i>Messeni fejvadászklán</i>	30
<i>Shien-gorr fejvadászklán</i>	30
<i>Shi-shiquan fejvadászklán</i>	30
<i>Holdralépők fejvadászklán</i>	31
<i>Fekete Özvegy fejvadászklán</i>	31
<i>Ősi hagyományokkal rendelkező fejvadászklán</i>	31
<i>Névtelen fejvadászklánok</i>	32
<i>Yllinor</i>	42
<i>Anat-Akhan fejvadászklán</i>	42
<i>A fejvadászok harcművészete</i>	48
<i>Függelék</i>	

Forrásvizsgálat

Az Ynev fejevadászai (Tronix) ismeretlen oldal - cikkhez

Ez a fejezet eredetileg NEM tartozott a cikkhez!

Az Ynev fejevadászai című írás 1999-ben jelent meg az Interneten, jelenleg ismeretlen helyen, Tronix (Petőh Sándor) neve alatt, 61 oldalon. A benne foglalt cikkek és kasztok döntő többsége - a szerző bevallása szerint is - összegyűjtött és korábbi cikkekből átvett.

A forrásjegyzék hiánya hívta életre ezt a forrásvizsgálatot, amelynek célja, hogy a kiadványt teljes forrásjegyzékkel lássa el.

Az eredeti forrás, az Ynev fejevadászai következő MAGUS cikkeket használja fel:

Szabálykönyvek

- Első Törvénykönyv
- Summarium
- Új Tekercsek
- Ynevi kóborlások - Véridő című kalandmodul

Rúna cikkek

- Anat Akhan (Gáspár András) Rúna I/2. szám
- A gorviki fejevadász (Nyulászi Zsolt) Rúna II/1. szám
- A kráni fejevadász (Nyulászi Zsolt) Rúna II/3. Szám
- Gyöngykeresők (Gazsi) Rúna V/1. Szám
- A fejevadászok és lovagok kötöttségeiről (Gazsi) Rúna V/3. Szám

Internetes cikkek

- A via sheni embervadászokról (Komjáti Szabolcs) MAGUS Lista
- Árnymágia (ismeretlen szerző) ismeretlen oldal
- A kráni fejevadász (Neuburger István) MAGUS Lista

Az Ynev fejevadászai kiegészítő megjelent a Krónikák oldalon is (2013.11.23.), az eredeti formájában, a szerző nevének feltüntetésével.

A cikk felhasználásra került a Fejevadászok könyve (Sonko) MAGUS RPG című íráshoz, ahol alaposan átdolgozták és kiegészítették (gyakorlatilag annak átirata), bizonyos részek pedig elmaradtak belőle. A szerző a forrást és az eredeti szerzőt nem tüntette fel!

A cikk első része, a Becsületkódex-szel bezárólag, megjelent Az átlagos fejevadász címmel, valamint a Gorviki fejevadász rész, a Kráni fejevadász és a Toroni fejevadász azonos címmel megjelent a Mathias-Site G-portal oldalon, a forrás vagy az eredeti szerző megjelölése nélkül.

2013.12.14.
Magyar Gergely