

## 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; kitaratók, 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 rokon 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-el 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 Akaraterjének 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 elsón is) további 5 Kp-val gazdálkodhat; amiből olyan képzettségeket tanul, amilyeneket csak kíván.

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

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

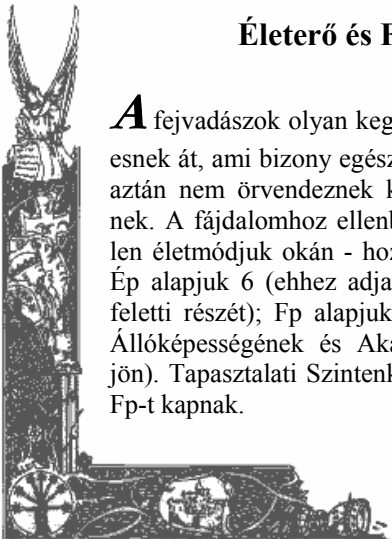
*A fejvadász minden Tapasztalati Szinten kap 30%-ot, amit eloszthat felsorolt hat Százalékos Jártasságában mért képzettsége között. Ha kívánja, bármelyiket részesítheti előnyben a többi hátrányára, akár azt is megteheti, hogy némelyiket egyáltalán nem növeli. Azt azonban szem előtt kell tartania, hogy 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.	Pszí	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötélékből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

### Különleges képességek

**A** fejvadász 5. szinttől kezdve képes a pszí Slan-útjának egyes diszciplínáit alkalmazni. Ilyenkor Pszi-hasz-



nálatának 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 mindenkire másra érvényes Képzetlen Fegyver-forgatásból 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 fejlődessen. 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 +60000 Tp kell

## A fejvadász karakteréről

**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 fejvadászán harci tudása harcművészeti alapokon nyugszik. Ez természetesen nem jár együtt a slán diszciplínák használatával, egyszerűen azért, mert nem éri el azt a színvonalat. A fejvadászok harcművészete nem szűkülöködik 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.

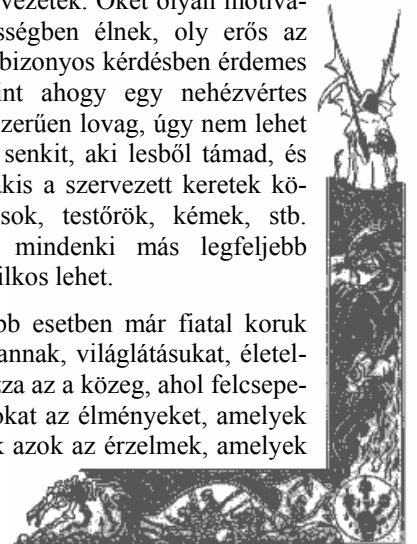
A fejvadászok Ynev minden táján klánokba tömörülnek. A klán képezi a karaktert, s cserébe szolgálókat, feltétlen hűséget követel - ami a Játékos Karakter dolgát alaposan megnehezíti. Egy fejvadász nem ön-maga ura, hanem szigorú hierarchia szerint felépülő klán "tulajdona": semmit nem cselekedhet feljebbvalói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

## A fejvadász kötöttségeiről

**Minden** karakter számára fontosak azok az étel-ételek, 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 nehézvértes lovasból sem lesz szükségszerűen lovag, 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, étel-ételeiket 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 mindenk felett.* Egy-egy fejvadászklán - éppen azért, mert a tagok gyerekkoruk óta itt nevelkednek, s gyakorta valós rokon szálak is összefűzik őket - szinte már családként működik. A tagok - a kívülről érkezetteket is - hűségeskü köti a klánhoz, melyek megszegésénél komolyabb bünt klán-tag 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 szeretetét 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 családfői kötelezettség valóban azt jelenti, hogy a klán tagjai vérükkel tisztelik a felettük állókat még akkor is, ha valójában semmilyen rokon 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 változatáról - 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 fegyelmetlenség akár az egész testvériség bukásához is vezethet.

*A titoktartás.* Talán még az előző ismérvnél is fontosabb. A fejvadászklánok természetük szerint titkosak, hiszen cselekedeteik a legkritikább esetben kerülnek a nagy nyilvánosság elé. Hogy ez továbbra is így

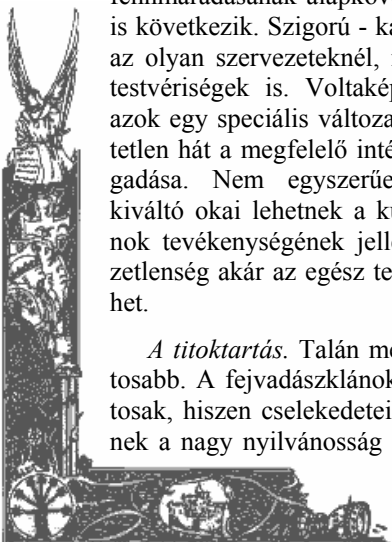
maradhasson, hogy távol tarthassák maguktól a kellemetlenkedőket, hogy mindez rejtve maradjon az esetleges kutató tekintetek elől. Aligha akad fejvadász, aki kapcsolataival, képességeivel, feladataival henege. Ilyen erővel akár öngyilkosságot is elkövethetne. Ugyanígy rejtve kell maradnia a klán lakhelyének, 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 alkalmazkodókészség, 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. Éppen ez az, ami élvezetessé - és nehezen játszhatóvá - teszi a fejvadászokat. Nekik is állandóan alkalmazkodniuk kell, folyamatosan a közösség érdekeit kell figyelniük, mielőtt saját problémáikon elgondolkoznak. 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 öt 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 hűségesküvel 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. Árulónak, 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 bűnöket 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, mindenki elleniséget szimatolhat, 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 "becsületkódexét", 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 kitzasztott 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 szabadítania hűségesküjük alól.

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

### Különleges fegyverek

**Majd'** minden fegyverrel megtanul bánni a fejvadász. Felettébb 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 álmod látott: Weila megjelent neki, és arra utasította a klánunk maradékát, 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 parancsnokukkal én vívtam meg. Halála előtt ezt ordította:

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

Weila, miért engedhetted, 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 befejezhette volna mondandóját, egy udvaronca tört rántott, s neki-rontott. 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 lesztek, 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: "Ujjászületés". 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 élték 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 elkezdtek 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. Négy 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

## Nar

**Az** alapképzés, 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 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/álsruha	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

9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
----	------------------------	----

## Szakosodások

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

	Nar	Sif	Ked
HM/Szint	11(4)	11(4)	9(2)
Kp/Szint	5	5	6
Fp/Szint	k6+5	k6+5	k6+3

Vir	
CÉ plusz	+10
HM/Szint	10(3)
Kp/Szint	5
Fp/Szint	k6+6

## 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.

Képzettség	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.	Kötélből szabadulás	Af
2.	Ökölharc	Mf
3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
4.	Álca/álruha	Mf
5.	Pszi	Mf
5.	Úszás	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötélből szabadulás	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 legtöbbit, a köznyelv őket hívja ember vadászoknak, pedig feladatuk pont ellentétes a közhittel, hisz éppen a védelemre összpontosul. Minden fejvadász közül ők állnak legközelebb a harcművészekhez.

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

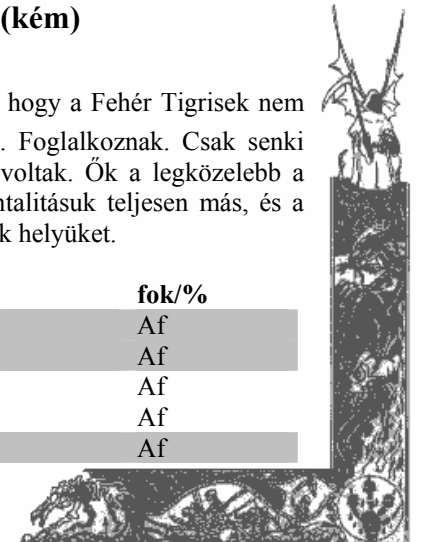
*A Sifek Tapasztalati Szintenként 35%-ot oszthatnak szét, de egyre legfeljebb 15%-ot tehetnek.*

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Belharc	Mf
2.	Földharc	Mf
3.	Pszi (Pyarroni)	Mf
4.	Lefegyverzés	Mf
5.	1 fegyver használata	Mf
5.	Álca/álruha	Mf
6.	Fegyvertörés	Mf
6.	Vakharc	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 állnak, de mentalitásuk teljesen más, és a harcban is jobban megállják helyüket.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
Írás/olvasás	Af
Térképészet	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Úszás	Af





Futás	Af
Lovaglás	Af
Álca/álruha	Af
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.	Pszí (Pyarroni)	Af
2.	Ökölharc	Mf
3.	Kötéléből szabadulás	Af
5	Álcázás/álruha	Mf
6.	Kötéléből szabadulás	Mf
7.	Pszí (pyarroni)	Mf
8.	Futás	Mf

## Vir (orgyilkos)

**Élit** 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.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Mf
Belharc	Mf
Futás	Af
Kinzás elviselése	Af
8 fegyver használata	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Pszí (Pyarroni)	Af
Csapdaállítás	Af
Hátbaszúrás	Af
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.	Kinzás elviselése	Mf
4.	Hátbaszúrás	Mf

5.	Csapdaállítás	Mf
5.	Futás	Mf

Pszí (Pyarroni)	Mf
Ősi nyelvismeret (Kyr)	Af
Írás/olvasás	Af
Úszás	Af
Futás	Af

## 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.

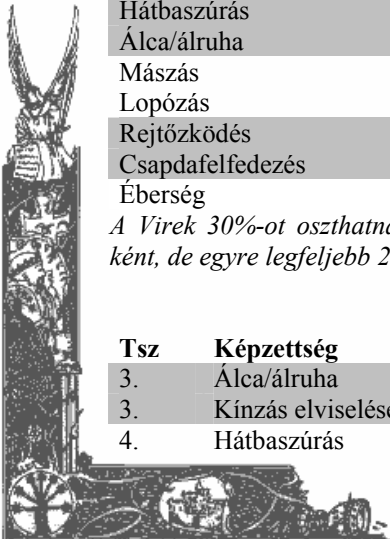
	T./k.	KÉ	TÉ	VÉ	Seb.	Ár	Súly
Lagoss	1	8	14	14	k6+4	5a	1,5 kg

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	Seb.	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 idős tagokkal is bővül a klán, ha azok alkalmasak. De belőlük csak Sifek lesznek. Elsőnek mindenki Nar lesz és csak az alapkiképzést 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. Kitorlik 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 prófécijája szerint Tharr utolsó híveit az Embervadászok fogják el-



pusztítani. 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 bízják 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 kultúrát 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...

## 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, csakhogy 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 szerveze-

teik 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 gyakorta 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 Ikreknek 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.

## Ködfvérek 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, álcajukban otthonosan mozognak. Ha megdelelően készítenek nekik elő a terepet, legfeljebb a mágiahasználók képesek náluk gyorsabb átváltozásra. Toron legügyesebb kémei és ügynökei közülük kerülnek ki.

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	Af
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.	Úszás	Af
3.	Emberismeret	Af
3.	Belharc	Mf
4.	Álcázás/álruha	Af
4.	Mellébeszélés	Mf
4.	Színészet	Mf
5.	Hangutánzás	Mf
5.	Pszi	Mf
5.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
7.	Emberismeret	Mf

### A Ködfivérek különleges képességei

*Szintenként* kapnak k3+2 Kp-t, amit csak nyelvismertetre költhetnek el. Valamint, ha előre elkészített alapanyaggal rendelkeznek, képesek k6 percen 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 2k6 perc alatt képesek megtenni, ha a megfelelő segédanyagok a rendelkezésére állnak. Ha ez nem ember, hanem más humanoid lény, akkor 2k10 percre van szükségük. Természetesen még egy ködfivér sem képes mondjuk egy sárkány alakját felvenni.

### Ikrek fejvadászklán

*"Mikor megengedték, hogy levegye a szeméről a kendőt, álmos, kránkótól bűzlő bányászfalut látott maga előtt, fásult lakói kedvszegetten bandukoltak egyetlen hosszú utcáján. Ám a látszat csalt; 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 fejvadász szektájának titkos fellegvárát és kiképzőközpontját."*



Raoul Renier - Acél és oroszlán

A toroni Ikrek felfogásukban és törvényekben meglehetősen közel állnak a Vértestvériséghez. Ők azonban nem saját érdekeiket, hanem hatalmas urakat szolgálnak: Toron félelmetes híru boszorkány-mestereit. 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 engedelmességeknek, 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 fejvadászklán

A Quiron-tenger északi partvidéken lévő városok orgyilkoscéheinek szövetsége. Hatszázötven esztendővel ezelőtt hívták életre, a Vércsapolók nevű, 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: "Sókököl". Kizárólag Mortorokat képeznek.

### Vérnyelők fejvadászklán

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

### A toroni fejvadászklánok felépítése

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



## Mortor

**Kyria** nyelvén a Pusztítókat emlegették így, a Hetedkorban azonban inkább Toron gyilkoló művészeit értik alatta. Közösré hagyományosabb "másképp öló"-ként fordítják. Kiválóan képesek ellátni saját szakterületük feladatait, Lopakodásban alig akad párjuk Toronban. A legjobbak a császár orgyilkosai lesznek: a hírhedt és titokzatos Mortor Imperalisok.

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

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

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

## Pugnites

**Udvari** testőr; olyan fejvadász, aki pusztá kézzel is képes ölni. A szó gyöke – pugon, hallgatag – a tevékenység bizalmas voltára utál. Fontos személyek, épületek és tárgyak őrzését bízzák rájuk. Magas szinten űzik a pusztakezese harcot, de ez nem igazán nevezhető harcművészetnek.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Mf
5 fegyver használata	Af
Lefegyverzés	Af
Fegyvertörés	Af
Vakharc	Af
Pszi (Pyarroni)	Af
Mágiaismeret (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
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; Közösré általában parancsnoknak fordítják. A fejvadász-egységek élére kiállított fejvadászt illeti ezzel a ranggal.

## Pugomagitor

**Törvívást** oktató mester a toroni fejvadászklánokban.

## Spamagitor

**Kardvívást** oktató mester a toroni fejvadászklánokban.

## 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 sodronyíngot viselnek.

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

	T/k	KÉ	TÉ	VÉ	Seb	Ár	Súly
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 hagyományaiba. Ezáltal lehetővé válik számukra, hogy komoly tanulás és szigorú rituálék végrehajtása után csekély varázserőre tegyen szert. Ez korántsem azt jelenti, hogy minden fejvadászuk Mp-kel 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 mágiacsoporthoz 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 al-

kalmazni 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 meditatálhatnak vissza, amennyi a max. Mp-jük kétszerese – tehát egy 5 Mp-vel rendelkező fejvadász 10 Mp-t meditatálhat vissza egy nap. Az Mp alap - tehát mikor beavatást nyernek - 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 szétlebegnek a szélrózsa minden irányába, majd szédítő forgatásban 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 Ikreknek, 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, mi csoda: a táncoló árnyékok azonban minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy elrejtsek a fejvadász osonó vagy szokellő alakját. Az ügyesebb alkalmazó ilyen körülmények között akár az örök táborüzének 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 méltóságjeltesnek tüntetik föl, kiemelik komor-kemény vonásait. Olyannyira félelmetes és fenyegető látványt nyújt ilyenkor, hogy valamennyi jelenlévő köteles Asztrál-próbát dobni. Akik elvétik a dobást, résztint elmenekülnek, résztint 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 véglethez 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. Képzelnünk csak el két-három markos poroszlót, amint a fal takarásába húzódva fegyverüket emelintik: magabiztosan várják a hivatlan 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 sötétséggel 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 50kg). Ha az áldozat JK vagy NJK Ügyességpróbát tehet -2-es módosítóval. Emellett minden +10kg erőttöbblet, 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.

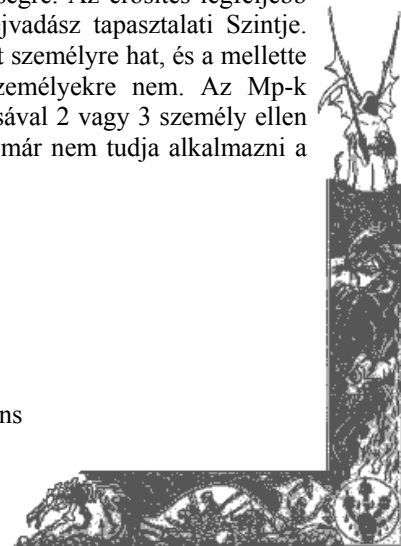
### *Árnyörvény*

**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 szegmens

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 szegmens

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 tollpihéként pörög-lebeg a felszínen. Harci értékeit ez az állapot nem befolyásolja.

### Árnysikátor

**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 törrel 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 parancsal, addig a mellette folyamatosan osonó árnyal sem tud manipulálni, azt az egy esetet kivéve, mikor belépjajta az árnyéksikátorba. Ha tökéletes sötétben van,

akkor sem használhatja a lebilincselte sziluetttjét, 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.

### Aljzószer

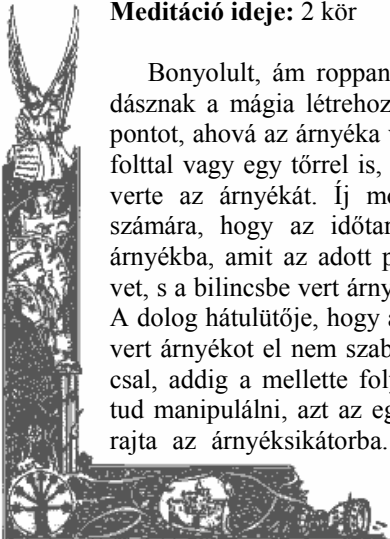
**Számos** méregkeverő iskola foglalkozik olyan anyagok készítésével, melyek segítenek legyűrni a fáradtságot, a kimerültséget, élesítik az érzékszerveket vagy az elmét. Előszeretettel alkalmazzák őket a fejvadászok. Mindegyikük közös vonása azonban, hogy használatuknak börtje van: még ha mágikus szerekről is van szó, a szervezetnek pótolnia kell a nagymennyiségű, hirtelen felélt energiát. Ezen készítmények nagytöbbsége azonban amellet, hogy időlegesen jó hatással bír, függőségbe 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. Emellet 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 a lejárt előtt újabb adaghoz folyamodik, a hatás megismételhető, ám a rosszullet is arányosan hosszabb ideig tart. Orgyilkosok kedvelt ajzószer. Egy adag ára 12 ezüst.

### Áloműző - 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 tetterre késznek érzi magát a hatás végéig. Ezután azonban a fáradtság 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 tetterre készen töltött időtartam újabb egy nappal kitolható, 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 szá-



mát). 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 szenvedí 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 bónusz 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 elmúltá 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 orgyilkos-klánjait tiszteletteljes gyűlölettel emlegetik a pyarronita gyilkosokat, a köznép szemében pedig megmaradtak bűvároknak, gyöngykeresőknek, akiknél jobban senki nem bánik a fegyverekkel.

Minden igaz, egy szemernyi tódtítás 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**

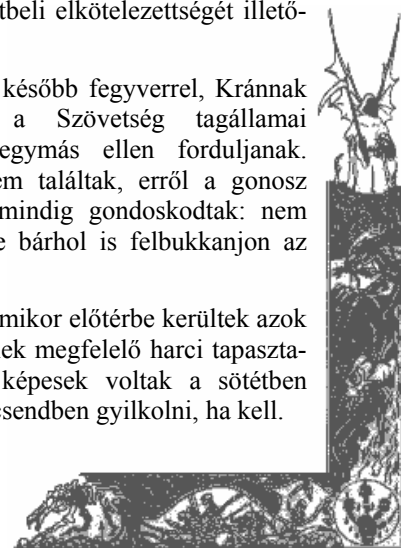
**A**gyöngykeresők rendkívül büszkék hagyományaikra, szívesen felemlégetik kyr gyökereiket. Természetesen nem kell toroni befolyására vagy az Ikrek bármilyen praktikájára gondolni. Amikor az első fejvadász család megalakult, sem a sötét birodalomról, sem annak orgyilkosáról nem írtak még a krónikák.

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 elteltie, 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 maradékát, s elérték, hogy ropant öblöt körülölelő városok egységesek maradhassanak. Ehelyütt nem válogatták egymást követhetetlen gyorsasággal különféle uralkodó-dinasztiák, az ősi családok nem rúgták fel a másoknak tett ígéreteiket és sikerült megőrizni a városok határait. A néhai Kie-Lyron Szövetség darabjaira hullott ugyan, ám e távoli sarak 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 találkozzunk 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 fejvadász-klánját 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 hinnünk 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 megfűrészt, amikor azok ostromzárat vontak Tilemaer köré, sokak szerint ő rabolta el Himmar nagypátriárkájának testőrparancsnokát, hogy az személyesen kérhesse bocsánatot a Hat Várost sértő kijelentéseiért 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 kívülállóknak tudni,

hogy pontosan merre kell keresni, de még a város neve sem közismert.

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*

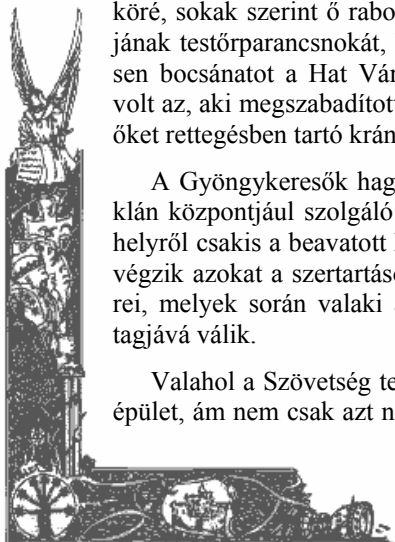
Nem nehéz észre venni a hasonlóságot az Oszlopok elnevezései és a kyr panteon alakjai között. Az istenekhez kötött kövek nevei, illetve a különféle tevékenységi körök is mind igyekeznek megfelelni az adott istenről alkotott képnek. Az istenek anyjai is ezeket a köveket viselték, gyakorta még szent jelképeiket 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 értelem szerűen 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 gyöngyhálszáttal 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 szolgálataira 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. Ha megegyeznek az ügyféllel, hamarosan értesítik a megfelelő Oszlopot, attól függően, hogy a megrendelő kérése mely területhez kapcsolódik. Ha az illető testőröket 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 tapasztalattal 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 hívatottak az ifjakból fejvadászokat, a Halacskákból Halászokat csináljanak.

Az Oszlopok hierarchiájában persze még rengeteg egyedi különbség 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 Jádeörök (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 készítenek 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

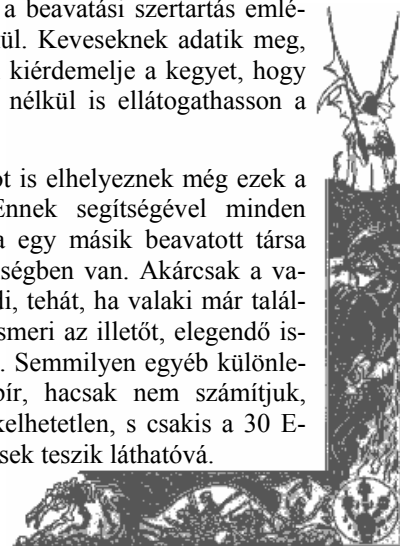
*Említettük* már, hogy két különböző típusú épület található a Hat Város Szövetsége területén, amely kapcsolatba hozható a Gyöngykeresőkkel. Azok, amelyek a lakosság számára is közismertek, az úgynevezett klánházak. Magas, soktornyú épületek, bejárataik felett Dreina, Antoh és Uwel jelével. Zászlaikon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

Minden klánház széles gyakorlódvarral, 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 avatatlannal 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 terpeszkedik. Ha valaki nyomára bukkanna ezeknek a titkos helyeknek és még a Gyöngykeresők belső szervezétével is tisztában lenne, kikövetkeztethetné, hogy a Jadeterem bizonyára Equassel vagy más néven Öböl-mély városában található.

Ez azonban a lehetetlenséggel határos. Rendkívül kevés beavatottnak engedélyezik ugyanis, hogy emlékezhessen a Jadeterem pontos helyére. Általában mágiahasználók tüntetnek el minden erre utaló nyomot az ifjak elméjéből, csupán a beavatási szertartás emléket 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 mágia-érzékelések 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 öljék 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 függőkbe, fülbevalókba rakják, s akadnak fejvadászok, akik valamely ruhájukra varrják fel az átfúrt 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 külsőországi. Minden Gyöngykereső ismeri a klán rejtnyelvét, ezt a jobbára kézjelekből és arckifejezésekből álló kommunikációs formát, ugyanakkor minden Oszlopnak megvan a saját "nyelvezete" 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 ellenségekben sem szükkölnének.

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 Inkvizítorok 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 súrlódásoktól elte-

kintve mindkét szervezet kitűnőnek nevezi a viszonyt, amely a másikkal fűzi.

Ugyanakkor városuk, s így Pyarron ellenségeivel is gyakorta összetűzésekbe kerülnek. Haragosuknak számítanak a Gályák tengerének kalózbárói, s jó néhány a Városállamok erőszakosabb kereskedőszervezete közül. Kitüntető 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.

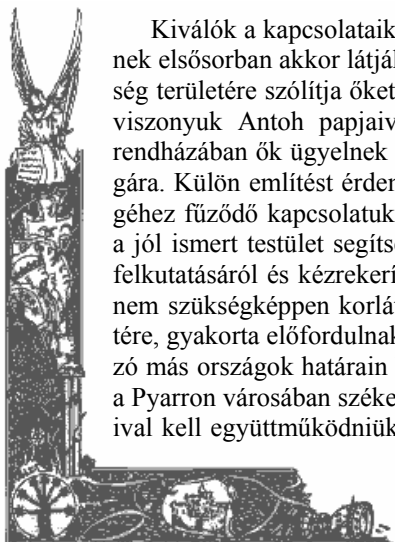
A Gyöngykeresők - más fejvadászklánnak tagjaihoz hasonlóan - szinte soha nem vállalkozhatnak kalandozásra. Tudják jól, hogy csakis érdekeinek védelmében ragadhatnak kardot. Ha mégis egyedül vágnak neki a világnak, amögött legtöbbször a Jadeterem urainak akaratát kell sejtenuk. Előfordulhat az is, hogy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





## Képzettségek

**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, kikémelelik, megtévestik 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.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
8 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Belharc	Mf
Írás/olvasás	Af
Térképészet	Af
Nyomolvasás/eltüntetetés	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 szolgálói, 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.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Mf
15 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Belharc	Mf
Földharc	Af
Hadvezetés	Af
Hadrend	Af
Pszi	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.	Kötélékből szabadulás	Af
2.	Álca/álruha	Af
3.	Földharc	Af
4.	Hadrend	Mf
5.	Pszi	Mf
7.	Hadvezetés	Mf

Ők 35%-ot oszthatnak szét szintenként, de egy képzettségre 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.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
10 fegyver használata	Af





5 fegyver dobása	Af
Pszi	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.	Kötélből szabadulás	Af
4.	Álca/álruha	Mf
4.	Hajózás	Af
5.	Pszi	Mf
5.	Vakharc	Af
9.	Hajózás	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 fejvadászklánban, ők álnak legközelebb a harcművészekhez.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Mf
7 fegyver használata	Af
Belharc	Mf
Lefegyverzés	Af
Fegyvertörés	Af
Vakharc	Af
Pszi	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

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.

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

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





## Cápa fog

### A Gyöngykeresők fegyvertára

**A**Hat Város hagyományaihoz híven, 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 ilyeneknek. Fegyverek tekintetében a könnyű és rövid harci eszközöket részesítik előnyben, így elsősorban rövid kardokat 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

**A**z Oszlopok előszeretettel alkalmaznak különféle apróbb szerkezeteket, mechanikus csapdaféleségeket. Noha ezek feltehetően gorkiki eredetű tárgyak (arrafelé használnak különös előszeretettel trükkös vértzeteket, 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.

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 testrészre. 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-ű 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 hűségük "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 kiérdemléséről már említettünk.

### Sellőgyűrű

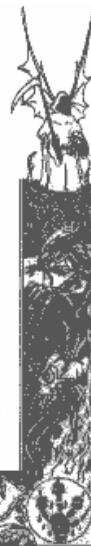
Elsősorban a Gyémánt Oszlop tagjai között használatos varázstárgy. Viselőjének lehetővé teszi, hogy 1 óra ideig szabadon lélegezhessen a víz alatt. Gondolati parancsra aktiválható, s ugyanígy hatása meg is szüntethető. Egy nap két használata lehetséges

### Árnyfüggő

Az Obszidián Oszlop tagjai körében ismert leginkább. Természetesen obszidiánból készült kicsiny függő, amely megsúgja 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.

## Smaragdful

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

## Kígyónyelv

Nevével ellentétbe 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 vázson 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 kereszt-maroklatnál fogta kardjait, lendületes piruett-lépésekkel forgott önmaga körül, miközben az alkarjára szorított pengék a felbosszantott kobra fürgességével csaptak ki jobbra és balra. Nem háritott, 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 gorviki 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."*

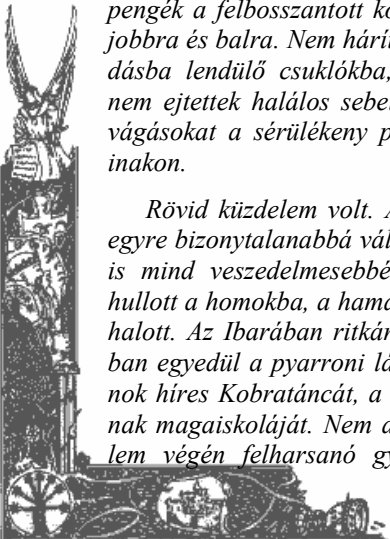
Dale Avery - A Renegát

**A** Vértestvériség kötelékébe tartozó klánok gátálatalanságukról 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 szívvvel gyilkolnak ártatlan kívülállókat. Bizonyos szempontból kétségtelenül a legveszedel-mesebbek - a Vértestvériségnél - kitanított JK, a legerősebb fejvadász a játszható klánok közül. Épp ezért igényli a leggyakorlottabb szerepjátékot is. A gorviki fejvadászoktól mindenki retteg, a világ minden táján gyűlölik és üldözik, ha csak tehetik, megölik őket. Egy gorviki fejvadász éjjel-nappal álcázni kénytelen magát, aki előtt lelepleződik, azt jobb, ha nyomban megöli. Egy gorviki 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 gorviki származású fejvadász biztos öngyilkosság. Klánja, ura birtokán természetesen teljes harci díszben feszíthet, ott senki nem merne rátámadni. Gorvik más területein az ott honos klánnal gyűlik meg a baja, míg az ország határán túl szinte biztos halál vár rá, ha leleplezik.

A legtöbb gorviki 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. Gorvikban 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 gorviki fejvadász fegyvertára

**A** gorviki 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 képességeikben megegyeznek a normál (Első Törvénykönyvben leírt) fejvadászokkal, csak képzettségeikben van némi eltérés, mivel a harcművészetet kiemelt szinten művelik. Képzettségeik első szinten:

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

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

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Kötéllekből szabadulás	Af
2.	Ökölharc	Mf
3.	1 fegyverhasználat	Mf
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
4.	Kínokozás	Af
4.	Álca/álruha	Mf
5.	Úszás	Mf
6.	Kínokozás	Mf
6.	Pszi	Mf
7.	Hátbaszúrás	Mf

## Kobratánc

A keresztmarkolatú fejvadászkard használata kizárólag a gorviki klánokra jellemző, az ebből adódó technikákat csak ők ismerik, csak ők képesek kihasználni a különleges fegyver előnyeit. A háromféle tartás számtalan speciális technikát tesz lehetővé.

A fejvadászkardot 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 fejvadász 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 fejvadászkard értékeit és sebzését tekintve háritótörnek számít. Általában az

egyik kardot tartják így - ez a háritó kéz -, míg a támadó kézben hagyományos módon fogják a fegyvert.

Két fejvadászkard egyidejű forgatásának magasiskolója a Kobratánc. Ekkor mindkét kardot védekező tartásban fogják, de nem háritanak vele, hanem villámgyors pördítésekkel fájdalmas sebeket ejtenek a támadó kezein és lábain, minden esetben megelőzve a támadást. A fejvadászkard csak a Kobratánc során adja 18-as Kezdeményező Értéket, egyébként KÉ-je annyi, mint a rövidkardé. Ha a Kobratáncban a fejvadász megsebzti ellenfelét, az áldozat az adott körben többet nem támadhat rá. Ha a fejvadász a kezdeményezés, megelőző vágásaival megghiúsíthatja az ellene irányuló támadásokat. A harcmodor egyetlen hátránya, hogy nem okoz súlyos sebet az ellenfeleken, túlütés 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 fejvadászok is csak 6. Tapasztalati Szinttől képesek alkalmazni, ha Gyorsaságuk és Ügyességük eléri a 16-ot, és érdemesnek bizonyulnak az elsajátítására.

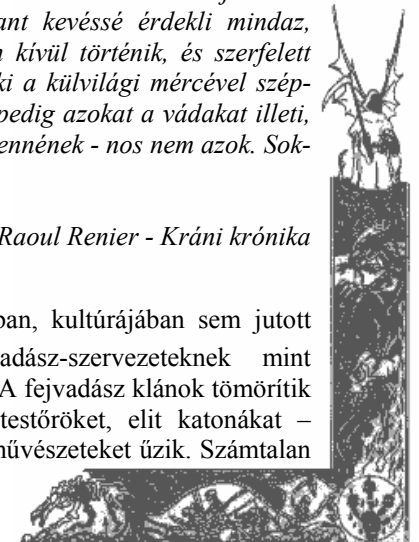
## Krán

### Krán fejvadászklánjai

"Sokféle hazug és téves szóbeszéd járja Ynev emberlakta vidékein a kráni fejvadászklánokról. Egyesek vérvívó szörnyeknek, vélik őket, akik emberi mivoltuk utolsó maradványait is rég maguk mögött hagyták már, mások azt hiszik róluk, csupa szoborszép atléta termetű 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 akarátát követve. Mindezen következtetéseket általában a hírheft Anat-Akhan történetéből vonják le, amely nevezetes árulását megelőzően a jelentéktelenebb kráni határvidéki klánok közé tartozott. Valójában a kráni fejvadászokat roppant kevésbé érdeklí mindaz, ami a birodalom határain kívül történik, és szerfelett ritka közöttük az olyan, aki a külvilági mércével szépeknek volna nevezhető. Ami pedig azokat a vádakot illeti, hogy vérvívó szörnyetegek lennének - nos nem azok. Sokkal rosszabbak annál..."

Raoul Renier - Kráni krónika

Ynev egyetlen országában, kultúrájában sem jutott akkora szerep a fejvadász-szervezeteknek mint Shackallor Birodalmában. A fejvadász 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 hagyományai, az északi Titkos Szekta sötét útra tért szerzeteseinek tanításai. Sok tucat stílus és irányzat, melyek többkevesebb elmélyültséget, és általában kétes erkölcsi értékrendet követelnek a tanítványoktól. Cáfolhatatlan tény azonban, hogy a kráni fejvadászok járatosabbak a harcművészetekben gorviki rokonaiknál: sokkal elmélyültebbek, előnyben részesítik a meditációs gyakorlatokat, a szellemi felkészültséget. Többet adnak az ősi hagyományokra, következképpen jóval szigorúbb klán-kódex szerint élnek és végzik munkájukat. Neveletésük szigorú tekintélytiszteltet, féktelen, vad engedelmességre szorítja őket. Nem hiába mondják, a kráninál udvariasabb, csendesebb népség nincs a délvídeken, 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 fejszéjüket. Hasonlóan amorf struktúrát mutat például az érdemein felül méltányolt Messeni Fejvadászklán, amelyek kocsmaszta mellett hirdetett hadisikerei túlnyomórészt hazug koholmányok. Igaz, hogy sikerült fennmaradniuk, sőt terjeszkedniük, de csak a birodalom periferiáján, 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 ezen nevek 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 engedelmisséget, 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 vadászaik 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 káosz-fattyak 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 AhanNataKhan 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 transepseket, azt minden bevetés során a Birodalom rendeli ki a fejvadászok mellé.

A Birodalmi Fejvadászklán, címerük körbe foglalt három sarlótor, 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 transepsek (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; harcmódojukat démonoktól és aquiróktól lesték el, testüket évszázados gyakorlással és varázstudók segítségével készítik fel az embert próbáló 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 emlékezetükbe 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 hareművészetét, s felkerül lelkére a Birodalom bélyege. Ez egyfajta igazoló jelként és hűségkondicionálóként 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 ilyenek.*

*Éjszín árnyak, fémből öntött, fekete szobrok. Titokzatos fémöltözetük nem lemezekből vagy szemekből, szegecsekéből és szíjakkból állt, összefüggő öntvényként ölelte körül testüket. Mikor mozdultak, nem csusszantak egymáson alkotórészek, nem gyűrődött 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 tárgyánál, jóllehet élőlény-nél 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. Természetesen JK nem birtokolhat ilyet!

## 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 gorkiki 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. 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 megedzük, Ereje és Egészsége 1-el nő.

## Harcértékeik további szinteken

HM/Szint: 12(4)

Fp/Szint: k6+5

%/Szint: 35%

Kp/szint: 3

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

## Sequator

*"A sequator tökéletesen kihasználta a meglepetésből és a láthatatlanságból fakadó előnyeit. A mágiától meg-*





zavarodott 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 harcmódoruk nem nevezhető harcművészetnek. Nagyon sok mindenhez értenek, képesek ellátni a Mortelek vagy a Messorok feladatát, de nem olyan profi szinten..

Tsz.	Képzettség	fok/%
X.	Etikett	Af
X.	1 fegyverhasználat (sequor)	Mf
X.	Hadvezetés (sequadion)	Af
X.	Hadrend	Af
X.	Pszi	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+1.	Pusztítás	Af
X+2.	Vakharc	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 utánózhathatná 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. (A mortel mentalitását lásd: lentebb).

Tsz.	Képzettség	fok/%
X.	Ökölharc	Mf
X.	Belharc	Mf
X.	Etikett	Af

X.	1 fegyverhasználat (sequor)	Mf
X.	Kétkezes harc	Af
X.	Pszi	Mf
X.	Lovaglás	Mf
X.	Hátbaszúrás	Mf
X.	Kötélékből szabadulás	Mf
X.	Álcázás/álruha	Mf
X.	Vakharc	Af
X.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
X.	Csapdaállítás	Mf
X+1.	Pusztítás	Af
X+4.	Kínzás elviselése	Mf

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

## Messor

"A Messor nem csapott le. A kígyó hajlékonyságával siklott földre a villanó pengék újából, 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 messor mentalitását lásd: lentebb). Az új képzettségek tanulása az új szabályrendszerben az A2 táblázat szerint.

Tsz.	Képzettség	fok/%
X.	Ökölharc	Mf
X.	1 fegyverhasználat (mara-sequor)	Mf
X.	2 fegyverhasználat	Af
X.	Kétkezes harc	Af
X.	Kínkozás	Mf
X.	Pusztítás	Af
X.	Pszi	Mf
X.	Lefegyverzés	Af
X.	Fegyvertörés	Af
X.	Sebgyógyítás	Mf
X.	Hátbaszúrás	Af
X.	Kínzás elviselése	Af
X.	Kötélékből szabadulás	Af
X.	Vakharc	Mf
X.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
X.	Kétkezes harc	Mf
X+2.	1 fegyverhasználat (sequor)	Mf
X+3.	Pusztítás	Af

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

Az alábbi pár diszciplína kivételével képesek alkalmazni az Összes Slan diszciplínát: Halálos Ujj, Levitáció, Chi-Harc, Belső Idő.



## Messeni fejvadászklán

A Birodalomi 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 ki tudja ki- és miféle szerzetek.

A Messeni Fejvadászklán független a birodalom nagyjaitól, senkivel és semmilyen szervezettel nem áll hűbéri viszonyban, a Tizenhármakat kivéve. Önellátó, 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 Birodalomi és félelmetes hatalmú varázstudói támogatják.

Képességeik az Alapkönyvben leírtak szerint számíthatóak.

## Shien-gorr fejvadászklán

**Aquir** harci iskola a legrettegettebb Tiltott Tartományban, Fray-Grimonarban. Mindennél fényesebben bizonyítja, az évezredek során aquir nép is elfogadja az emberi faj létjogosultságát. A Shien-gorr tagjai aquir 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 kitaszítottat a lélekévándorlásból. *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 aquirokat 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 mesorokat. Minden sequatorból mortal lesz. Elfeket képeznek, ha olykor embert fogadnak maguk közé, azt alázatára 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 aquir-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 hajló, fokéltre 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	k3
Hiequar	1	6	14	12	k6+4



## Holdralépők fejvadászklán

**Szabad** Rend volt a Középső tartományokban. A Fekete Özvegyekkel vívott klánháborújuk okai és kezdeteinek emlékei rég feledésbe merültek már; ellentéteik emberemlékezet óta ki-kiújjultak minden évszázadban, s vadászok ezreinek életét követelték. A küzdelemben végül a Fekete Özvegyek maradtak felül, s az irmagjukat is kiirtották a Holdralépőknek; csupán néhány ígére-tes fiatal növendéknek kegyelmeztek, akiket sura'sthak-ként - azokat hívják így, akiknek klánja megsemmisült egy vadászháborúban, de a győztes klán befejezte ki-képzésüket - 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 tudosaikról és a rendházaikban örö-zött nagyhatalmú ereklyékről ismertek. Ők birodalmi hagyományokat követnek. Fejvadászai közt nem ritka, aki valamilyen aquir ereklyével rendelkezik. 10. szinten kezükbe tetoválnak egy varázsjelet, mellyel képesek a tenyerükbe teleportálni a fegyverüket. Természetesen, ha a térmágia ki van zárva, akkor nem.

## Ősi hagyományokkal rendelkező fejvadászklán

**Fejvadászai** eredeti, tradicionális sequort és mara-sequort forgatnak. Tagjaik kizárólag Messorokat ké-peznek, gyakorta fejvadász fegyvereket forgató igazi harcművészeket. Képességeik a MAGUS Harcművész kasztja szerint számíthatóak, Kp/szintjük 5. *Fegyvereiket Chi harcban is képesek alkalmazni.*

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 Seb-zésjárulékot. Számukra a Slan Diszciplínák alkalmazá-sa 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 klánok:** mindenben a gorvikokra hasonlítanak, tagjai legalább 3-as szinten beszélnek a gorviki nyelvet. Fegyverük a fejvadászklád, a sequor és mara-sequor használatát nem ismerik. Fej-vadászai 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 fej-vadász általában más - általános avagy speciális - fegy-vereik használatában járatos.

**Birodalmi hagyományokkal rendelkező klánok:** Akadnak olyan kisebb klánok is, melyek követik és utá-

nozzák a Birodalmi Fejvadászklánt. Ezek használnak sequort és mara-sequor, de nem tradicionális fegyvereket, hanem azok új keletű változatait. Az ilyen klánokban elsősorban sequatorokat képeznek, Saggitorokat pedig csak elvétve.

**Birodalmi hivatalos szállító:** köztudottan a Birodalmi Fejvadászklán nem foglakozik újoncok nevelésével, 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 mármár 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, tehát JK nem lehet *Mortel*. *Saggitor* esetén legalább 5. Tsz-et kell, hogy elérjen a fejvadász - természetesen ez is változhat - 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*, *Primocculus*, stb. Ekkor felettük is mint, *Meridian* tevékenykedhet. Tehát kasztjának teljhatalmú előljáróját jelenti, aki a rend összes messorának, mortelének, occulisének parancsol, s egyúttal felelősséggel tartozik értük.

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

Képességek	Sequator	Saggitor
Erő	2k6+6	k6+12
Gyorsaság	k6+12+kf	2k6+6
Ügyesség	K10+8	K6+12+kf
Állóképesség	k6+12+kf	2k6+6
Egészség	k10+10	k10+8
Szépség	3k6	3k6
Intelligencia	3k6(2x)	3k6
Akaraterő	2k6+6	3k6
Asztrál	K10+8	K10+8

	Sequator	Mortel	Messor
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 fejvadászklánokban. A frissen felavatott növendékeket általában ide osztják be, hacsak nem bizonyulnak tehetséges íjásznak, mely utóbbi esetben *Saggitor*okhoz 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 20 %-ot oszthat el százalékos képzettségei között. TÉ-jük, KÉ-jük és Sebzsjárulékuk kétszintenként 1-el nő.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
Belharc	Af
15 fegyver használata	Af
3 fegyverdobás	Af
Pszí	Af
Úszás	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.	Ökölharc	Af
2.	Kötélékből szabadulás	Af
3.	Belharc	Af



3.	Vakharc	Af	7.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
4.	Álcázás/álruha	Af	7.	1 fegyver dobása	Mf
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af	8.	Csomózás	Mf
5.	1 fegyverhasználat	Mf	8.	Célzás	Mf
5.	Pszi	Mf	9.	Lovas íjászat	Mf
6.	Álca/álruha	Mf			
6.	Úszás	Mf			
7.	Vakharc	Mf			
8.	Kötélékből szabadulás	Mf			
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf			

## Saggitor

A kráni fejvadász-klánok egyik belső kasztja, mely az íjászokat és (helyenként) a parittyásokat tömöríti. Némelykor külvilágiakat is maguk közé fogadnak, különösen a birodalom gyeprüvidékén vándorló nomádok soraiból. Ebbe a kasztba tartozó fejvadászok bármelyik másik kaszt feladatát elláthatják, azonban munkájukat távolról végzik. Elrejtőznek a magaslati pontokon, fedezik társaikat, vagy orvlövészsként végeznek a kijelölt célponttal. Közelharcba csak kényszerűségből bocsátkoznak. 16-os erőttől visszacsapó íjat, anélkül általában könnyű nyílpuskát vagy hosszú íjat használnak. 10%-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.

Képzettség	fok/%
4 fegyver használata	Af
2 fegyver dobása	Af
Pszi	Af
Mágiahasználat	Af
Álcázás/álruha	Af
Fegyverismeret (célzófegyverek)	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	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
3.	Pusztítás	Af
3.	Álca/álruha	Mf
4.	Hátbaszúrás	Af
4.	Célzás	Af
5.	Lovas íjászat	Af
5.	Pusztítás	Mf
5.	Belharc	Mf
6.	Ökölharc	Mf
6.	2 fegyverhasználat	Af
6.	Pszi	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 aquir vér folyik, és képes a hatalomszavak használatára. Különösen kockázatos feladatokat elvégzésére olykor több mortelből álló csoportot szoktak 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 ruházza 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. *JK soha nem lehet mortel!*

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 Lopózás képzettsége.

Tsz	Képzettség	fok/%
X.	Méregkeverés/semlegesítés	Af
X.	Csapdaállítás	Af
X.	Vakharc	Af
X+1.	Álcázás/álruha	Mf
X+1.	1 fegyver használata	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. "Testörző"-nek szokás fordítani: azok a vadászok tartoznak ide, akik más személyek testi épségére, megóvásáért 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 testőrszolgálatlaltal, 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 mortelemnél. 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 művészete. 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 30%-ot oszthatnak el százalékos értékek 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.

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+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 fűrészek szintenként 65%-ot oszthat el százalékos képzettségei között. Az ő KÉ-jük és Sebzésjáruléjuk is nő kétszintenként.

Képzettség	fok/%
4 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
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	Mf
4.	Futás	Mf
5.	Kötélékből szabadulás	Mf
7.	Szájról olvasás	Mf

## Transceps

**Szó** szerinti fordításban: "átalakító". Általában a harcosok, fegyverforgatók támogatására beosztott kráni varázstudó megnevezése. Egyes fejvadász-klánokban – főleg a Köteles Rendekben - önálló belső kasztot alkotnak. Tagjai a Zaraqen varázslóiskolából kerülnek ki.

A fejvadászokat irányító varázstudó (Kráni varázsló) megnevezése és rangja a Transceps. A legtöbb birodalmi iskolában tanult varázstudó elsajátítja a transceps elmehálót, 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 transcepes 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 transepszet, azt minden bevetés során a Birodalom rendeli ki a fejvadászok mellé.

A Birodalmi Fejvadászklán általában a saját transepséhez 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 fejvadászait. És csak nagy létszámú csapoknál 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 egészen, csak más. A Zaraqen is más, általános jellemzője, hogy ő is a mozaikmágiát használja, csak hogy ő még pár különleges alkalmazási módot is elsajátít, így pl. a Nekromanciát, illetve a Mana-háló befolyásolását és irányítását. A kráni iskolák igen kemény elveikről és a belőlük kikerülők 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 megfelelően bizonyul és körülbelül 20 év múltán fejeződik be). Az iskolák általában csak azonos fajba tartozókat oktatnak, és vannak wier (a nekromancia igazi császárai) iskolák is.

Lássuk tehát!

## Zaraqenek, a Fekete Határ Mágusai

A kráni varázslók rendje gyökeresen eltér az összes többi ismert varázslórendtől: igazából démonoktól kapták ők a hatalmukat, és bár hatalmasabbak a többi varázslónál, mégis csupán tapasztalati mágiát használnak.

A Káosz-szekták rohamos térnyerésének természetesen a lakosság lélekszámának jelentős emelkedésre volt szüksége. Ez ösztönözte a Kosfejes Urat a kései népek Kránba csábítására.

Az első emberek a Démonikus Óbirodalom bukása után (legtöbbje rabszolgaként) érkeztek, majd az északról jött Kyr menekülthullám vált a mostani (emberi) lakosság főbb alkotó elemévé. Szinte természetessé vált a két népcsoport elkeveredése, megalkotva azt az emberi fajt, melyet napjainkban krániakként ismerünk...

Shackallor megírta Sötét Tudományok címmel a kései fajok számára is használható aquir mágiát, kiegészítve a Kyr-Démonikus mágiához, amely a hatalmuktól nem hiába rettegett Zaraqenek fegyvertárát méltán gazdagítja.

A Zaraqenek csillagos-holdas köpenyt, és fehér fából faragott ujjnyi vastag botot viselnek. Megjelenésük feltűnést kelt még a birodalom határain belül is. Soraik közé csak ember vagy kráni elf fajúakat vesznek fel. Közülük kerülnek ki a fejvadászklánok híres-hírhedt transepszei.

Erő	3k6
Állóképesség	3k6(2x)
Ügyesség	2k6+6
Gyorsaság	2k6+6
Egészség	3k6(2x)
Szépség	3k6(2x)
Intelligencia	k6+12+kf
Akarakterő	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	10
Kp/Szint	5

Képzettségeik 1. szinten a következők:

Képzettség	Fok/%
2 fegyverhasználat	Af
Méregkeverés/seml.	Af
Legendaismeret	Af
Történelemismeret	Af
1 fegyverdobás	Af
Csapdaállítás	Af
Pszí Kyr módszer	-
2 nyelvtudás	5, 4
Démonológia	Af
Vallásismeret (Ranagol)	Af
Hátbaszúrás	Af
Írás/olvasás	Af
Élettan	Af
Alkímia	Af
Vallásismeret	Af
Herbalizmus	Af

A további szinteken az alábbi képzettségekben részesülnek:

TSZ	Képzettség	Fok/%
4.	Herbalizmus	Mf
4.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Méregkeverés/seml.	Mf
6.	Alkímia	Mf
6.	Rúnamágia	Af
6.	Legendaismeret	Mf
8.	Történelemismeret	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 Mana-pontot kap, amit az Energiaszerzés kráni diszciplína szerint nyerhet vissza. (Egyébiránt ami az alapkönyvben le van írva a varázslók különleges képességeiről az ehelyt is érvényes.)

Tapasztalati Pont	TSZ
0-315	1
316-750	2
751-1500	3
1501-3300	4
3301-7500	5
7501-15000	6
15001-27000	7
27001-50500	8
50501-105000	9
105001-225000	10
225001-300000	11
300001-450000	12

Minden további szinten +120000 Tp szükséges.

## A varázslók fegyvertára

A kráni varázslók kizárólag rövidkardot, vagy ehhez hasonló, könnyen kezelhető fegyvert használnak. Vértként maximum bőrvértet viselnek, kedvelik a könnyű, mágikus fémből készült vérteteket, ám ezt mindig ruha alatt hordják. Mikor elhagyják, kapnak egy fegyvert, amit képesek használni. első szinten megkapják törjüket, a Mortanist. (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 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, mikor ezzel öl, a penge egyre vörösebb árnyalatot vesz fel. A tör értékei: TÉ: 15, VÉ: 0, KÉ: 10, Tám/kör: 2, Sebzés: k3.

A Zaraqenekre igencsak vigyáznak a Birodalomban – a tanítványok rendelkeznek egy 50 E-s Hűség, Akaratátvitel, és Elvakultság bélyeggel iskolájuk, tanítójuk, és Ranagol iránt – amitől gyakorlatilag nem lehet megszabadulni – magának nem veheti le, Kránban meg ugye senki nem segít neki.

## Az új varázslói varázslatok

### 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.

### 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). Ez a varázslóra is vonatkozik! 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 felhasználása, és a hálóba üritése. A varázslat 1-es erősséggel 1k6 Mana-pontot rabol el a célponttól. A varázslat által elvett Mana mennyisége 6 Mp-ért 1k6-al növelhető.

### *Védekezés a Mana-hálón keresztül*

**Típus:** Energiamágia  
**Mana-pont:** 7  
**Erősség:** 1  
**Varázslás ideje:** 1 szegmens  
**Hatótáv:** A varázsló zónája  
**Időtartam:** 6 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:** 3/E  
**Erősség:** 1  
**Varázslás ideje:** 8 szegmens  
**Hatótáv:** A varázsló zónája  
**Időtartam:** Egyszeri  
**Mágiaellenállás:** Akaraterő-próba

A varázslat hatására a varázsló elrabolja a maga számára a célpont tárolt Mana-pontjait. A varázsló így E-nként k2 Mana-pontot tud elvonni a célszemélytől, aki viszont pszi-pajzzsal ellenállhat, de negatív módosító lesz a varázsló szintje.

### *Elmeháló*

**Típus:** Energiamágia  
**Mana-pont:** 15/személy  
**Erősség:** 1  
**Varázslás ideje:** 5 szegmens  
**Hatótáv:** 100 m sugarú kör  
**Időtartam:** 1 óra

**Mágiaellenállás:** -

Bevetések során rendkívül fontos a kapcsolat a sequadion tagjai között. Ez a varázslat ezt hivatott biztosítani. Az időtartam alatt a varázsló transzban van. A varázslat segítségével a varázsló láthat az alanyok szemével, és mondatokat küldhet neki – akár a pszi telepátia diszciplínájával. A varázslat alkalmazásához belegezés szükséges.

### *Mana - háló építése*

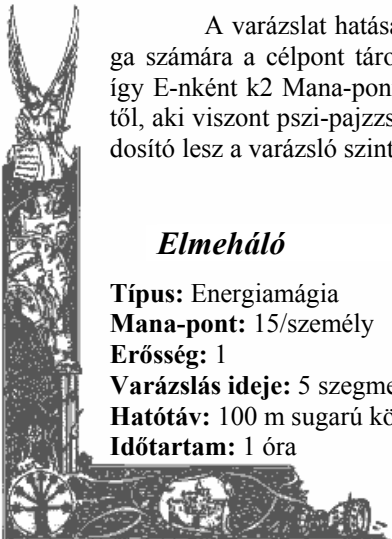
**Típus:** Energiamágia  
**Mana-pont:** 30  
**Erősség:** 1  
**Varázslás ideje:** 5 kör  
**Hatótáv:** A varázsló zónája  
**Időtartam:** 20 kör  
**Mágiaellenállás:** -

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 mozgástományt 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 varázslatok 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 metálpáncsokkal irányítja őket. Ők nem álnak a Meridiánok felett, hanem azok beosztottjai. Ők sem vesznek részt a bevetésen, hanem biztos távolból segítenek hatalmukkal.

Képzettségek	fok/%
2 fegyver használata	Af
Pszi (különleges)	-
Ősi 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

Kidobás és harcértékek, Kp-k, Fájdalomtűrés, Életerő, Tapasztalati Szint a varázsló szerint. A Cascadisok különleges képessége a Pszi Kráni Metódusának – kivéve az Energiagyűjtést -, 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 sebezzon. Az 1 körnél rövidebb diszciplínákhoz pedig 1 szegmens szükséges számára.

### Strategis

**Csak** nagy létszámú fejvadászegység bevetésére kivézenyelt a hadvezetésben, a taktikában és a stratégiában rendkívül jártas személy. Általában a Birodalmi Légió 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.

### Tümemester

**Elvéve** előforduló beavatotti rang a kráni fejvadászklánokban: 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 tümemester csaknem tíz éve pusztult el a Holdralépők központi erődkavernájában, a Fekete Özvegy Rend rajtaütésekor.

### Tutor Maioris

**Kráni** nyelven atyamestert, tágabb értelemben tanítót jelent. Címként a kráni érdekelttségű - akár gorkviki - 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 jártos. 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 vattolja ki a kínzókamrákban a foglyokat; ő hajtja végre a kivégzéseket; ő metszi ki és tartósítja a csatában elesett rendtagok később még felhasználható testrészeit.

### Mentor

**A** tudósok belső kasztja a kráni fejvadász-klánokban. 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 hátralevő 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 teljhatalommal rendelkezik az alárendelt vadászok fölött, és személyesen viseli a felelősséget a külső megbízóktól elvállalt kontraktusokért, valamint a politikai döntésekért. A comturok szerfölött ritkán vesznek részt az akciókban; erre gyakran nem is alkalmasak, előrehaladott koruk vagy testi elváltozásaik 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 érték véget megpróbáltatásai. Ha megmarad klánja kebelén, köteles engedelmeskedni a szigorú parancsoknak, könnyen előfordulhat, hogy játékosztársai 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 átöltözés-

sel 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. (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%-ot.

## Bűn és bűnhődés

**Bűnnek** nevezetik, ha a karakter vét a klánkódex ellen, vagy nem megfelelően játsza 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 a 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.



## Pszi - Kráni Metódus

**Magába** foglalja a Pyarroni módszer alap és mesterfokú diszciplináinak tudását, azonban ezt a változatot speciálisan a kráni, magas mentális képességű pszi használók számára fejlesztették ki. Elsajátítani csak Kránban lehet, itt is 6 év fáradságos munka vár az arra megfelelőkre. 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, még hozzá a Pszi-pontok duplázásával az Erősség is a duplájára nő. A kráni metódust elsajátításához legalább 16-os intelligencia szükséges, és csak Cascadis teheti – más nem képes elég időt szentelni erre.

*A Pszi-pontok számítása:*

**Első szinten: 6**

**Minden további páros szinten:+4**

**Minden további páratlan szinten:+5**

### Kráni Metódus Diszciplinái

#### Uralkodás

**Pszi-pont: 15**

**ME: Mentális**

**Erőssége: 5**

**Meditáció ideje: 5 szegmens**

**Időtartam: 1 kör**

A diszciplína hatására a célszemély mentális ellenállását leküzdve az alkalmazó 1 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

**Pszi-pont: 30**

**ME: Mentális**

**Erőssége: 5**

**Meditáció ideje: 4 kör**

**Időtartam: 1 kör**

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

**Pszi-pont: 10/k6 Fp**

**ME: -**

**Erőssége: 3**

**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 körig kábult lesz.

#### Elmeblokk

**Pszi-pont: 20**

**ME: -**

**Erőssége: 3**

**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

**Pszi-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.

#### Energiabázis

**Pszi-pont: 10**

**ME: -**

**Erőssége: 3**

**Meditáció ideje: 2 kör**

**Időtartam: 1 kör/Tsz**

A diszciplína hatására az alkalmazó bizonyos fokú védettséget 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*

**Pszi-pont:** 5

**ME:** -

**Erőssége:** 3

**Meditáció ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** 3 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 fáradság, stb. -, és ha nem dobja meg, elájul 2k10 körre.

### *Irha*

**Pszi-pont:** 15

**ME:** -

**Erőssége:** 3

**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 egyes SFÉ-vel fog rendelkezni, valamint a Védő Értékét az alkalmazónak 5-el növeli. A diszciplína erősítésével az SFÉ és a VÉ bonusz növelhető.

### *Életerő megosztás*

**Pszi-pont:** 15

**ME:** -

**Erőssége:** 6

**Meditáció ideje:** 1 kör

**Időtartama:** 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:** 15

**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:** 10

**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 érzékelti fogja a mágikus gócpontokat - itt összpontosul a mágia, ezen a ponton dupla gyorsan lehet feltöltödni Manapontokkal - ám az ilyen helyek igen ritkák, a mágiát használó személyeket, a mágikus tárgyakat képes érzékelni, de nem tudja a forrást. Azokat a személyeket is felismeri, akiket leplezés fed és a diszciplína ellen mentődobás nem tehető.

### *Mágiaismeret*

**Pszi-pont:** 10

**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 !

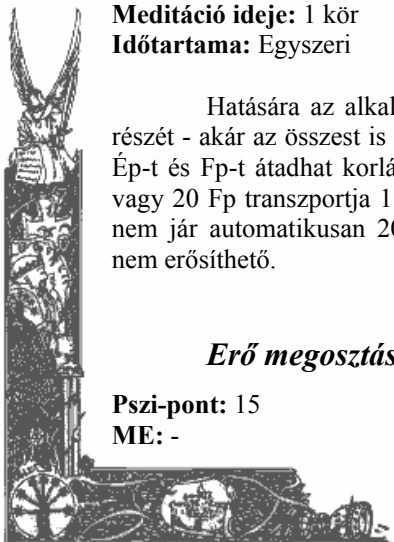
**ME:** -

**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=6 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 4k6 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.

### *Pszi-elvonás*

**Pszi-pont:** 2  
**ME:** lásd a leírást  
**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 3k6 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 veszteséssel nem jár - egy körig nem cselekszik - legfeljebb kábulat módosítókkal.

### *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*

**Pszi-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-fonalt. 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.

## *Shadon*

### *Venatores Dominum fejvadászklán*

**Furcsának** tűnhet, hogy a Hétarcú Domvik birodalmában vannak fejvadászok. Alapvetően idegen a shadoniaktól ez a fajta mentalitás. A Venatores Dominum (amelynek jelentése: „Az Úr vadászai”) nem a megszkott felépítést követi. Tagjai nem kíméletlen embervadászok, hanem a Birodalom ellenségeinek pusztítói, és az invízitorok segítőitársai. Maga a klán Alitia szigetén, Shadon déli partjától úgy húsz mérföldre fekszik. Hatalmas, komor kőből emelt épület, elzárva a külvilágtól. A növendékekbe kiskoruktól fogva belenevelik Domvik tiszteletét és tanításait. Az erőd maga több részből áll. Az első a templom, mely külön áll, és karbantartása, szépítése a fiatal növendékek feladata. Egyébiránt itt a növendékek nincsenek egymástól elkülönítve, hanem egyetlen közös hálóterem van. A mesterek a tornyokban alszanak, melyek a képzés színhelyei. Ezekről később lesz szó. A legalsó szinten, mely dagály idején félig vízzel telik meg, a kutyák vannak elszállásolva. Ugyanis ez a klán kutyákat használ az áldozatok felkutatására, talán egyediként. Különleges kutyafajtájuk, a Canis Servus mintegy fél méter magasságú, hosszú,



zászlós hófehér szőrű kutya. Szimata kiváló, könnyen idomítható, és viszonylag hosszú életű (25 év!) jószág. Az iskola viszonylag sok növendéket képez, de csak a jobbkat engedik ki éles küldetésbe. A kiképzés leteltével általában az ifjú fejvadász szabadon távozhat (ami egyébként a huszonhatodik életévet jelenti), mesterei megbíznak benne. Ez nem nagyon szokott bekövetkezni, ugyanis a növendékek többnyire árvákból, és egyéb mód fölöslegessé vált gyermekek közül kerülnek ki. Távozása esetén kap egy kölyökkutyát is, valamint pár fegyvert, és egy rend meleg ruhát. Aztán boldogul, ahogy tud.

A képzés első pár éve szinte csak imádkozással és gyakorlással telik. Az ifjú megtanulja Domvik tanait, valamint a saját feladatát, és kötelességeit. A tornyokban többféle irányzatot tanítanak. Az északi toronyban képzik a klán papjait, tudósait, melyek igen fontos feladatot látnak el. A kalandozóbb hajlamúak igen ritkán választják ezt az irányzatot. Több okból is. Az első, és legfontosabb, hogy kizárólag egyetlen irányzat tagjai jutnak ki az iskola falain kívülre. Ők a Káplánok, vagy a Lingua Dominin a Laudatorok. Ékes szónokok, akik Domvik dicséretét zengik, amerre járnak. Persze nem ostoba, hordószónok módon, hanem megfontoltan, és megfelelő alkalmakkor. Mikor az erődben tartózkodnak, folyton-folyvást prédikálnak, és utasítják társaikat. Nem üres, magasztos mondatokra kell gondolni, hanem hasznos gyakorlati tanácsokra. A déli torony a Venatoroké, akik leginkább más klánok sequatoraira hasonlítanak. Igaz, ők a nyomkövetést másra bízják – ott vannak kiváló kutyáik. Nem is úgy harcolnak, mint a többiek. A másik fő irányzat az Úr Vadászai között, az Obscuratorok képzése – ezek semelyik másik fejvadászklánban nem találhatóak meg. Ők talán Ynev legjobb kémei, hangtalanok, és láthatatlanok. Csupán járnak, és koldusnak adják ki maguk. Emellett viszont szinte minden nyelven beszélnek, és bár harcban nem olyan jók, mint társaik, igen ötletesek, mikor az életükről van szó. A rend történetében feljegyzett leghíresebb Obscurator Tulia Asmodia volt. A ravasz fiatal nő arcát ronda sebhely borította, melyről még mesterei sem tudták, hogy nem valódi. Tulia Krán Középső Tartományainak egyikéből tért vissza sértetlenül, ahol boszorkányok százait küldte a másvilágra, és értékes információk tömkelegével tért vissza. Azt beszélik, p. sz. 3690-ben egy Calowynre tartó hajón tűnt fel utoljára – mindenestre mesterei nem mondtak le róla, és ki tudja, talán a leleményes nő onnan is visszatér egyszer...

Az ebből az iskolából származó növendékek nem kapják meg a fejvadász sebzésbónuszt, viszont KÉ-jük minden szinten nő eggyel. Ezen kívül nem kapják meg a fejvadász Slan-diszciplínáit sem.

Az egyes irányzatok leírása:

Képességek	Venator	Obscurator
Erő	2k6+6	3k6
Gyorsaság	k6+12+kf	k6+12
Ügyesség	K10+8	k6+12
Állóképesség	k6+12+kf	2K6+6

Egészség	k10+10	k10+8
Szépség	3k6	3k6
Intelligencia	3k6	k10+8
Akaraterő	K10+8	2k6+6
Asztrál	2k6+6	k10+8

Képességek	Laudator
Erő	2k6+6
Gyorsaság	k6+12+kf
Ügyesség	k6+12
Állóképesség	k6+12+kf
Egészség	k10+10
Szépség	3k6
Intelligencia	k10+8
Akaraterő	2k6+6
Asztrál	k6+12

	Venator	Obscurator	Laudator
KÉ alap	10	10	5
TÉ alap	20	20	17
VÉ alap	75	75	72
CÉ alap	0	0	0
HM/Szint	11(4)	10(3)	9(4)
Kp alap	3	3	4
Kp/Szint	5	6	8
Ép alap	6	5	6
Fp alap	7	8	6
Fp/Szint	k6+5	k6+4	k6+2

## Venator

**Ők** a klán közönséges vadászai, és a kutyák felügyelői. Igen sok időt töltenek szeretett állataikkal, emiatt nem jut annyi idejük a harc gyakorlására, valamint nem is sajátítanak el annyi képzettséget, amennyit mások.

Képzettségeik:

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
Idomítás	Mf
5 fegyver használata	Af
1 fegyverdobás	Af
Pszí	Mf
Erdőjárás (jégmezők)	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Álcázás/álruha	Af
Kínzás elviselése	Af
Esés	20%
Ugrás	20%
Lopózás	25%
Rejtőzködés	30%
Csapdafelfedezés	15%
Éberség	15%

A Venator szintenként 30%-ot kap, amit szabadon használhat fel képzettségei fejlesztésére.

Tsz	Képzettségek	fok/%
2.	Ökölharc	Mf
2.	Kötelékből szabadulás	Af
3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
5.	1 fegyverhasználat	Mf
6.	Ősi nyelv ismeret (Lingua Domini)	Af
6.	Álca/álruha	Mf
6.	Úszás	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötelékből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Amikor elhagyják az erődöt, a növendékek mind-össze egy rend meleg ruhát, kedvenc fegyverüket, és hű kutyájukat kapják.

## Obscurator

**Beszivárgók**, Shadon figyelő szemei, az inkvizítorok jobbkezzei. Nélkülük sok háború kimenetele más lehetett volna. Legtöbbjük Gorvik területén működik, de jócskán akad belőlük Kránban, Pyarronban, de még Északon is néhány. A klán bátorítja tagjait, minél messzebbre menjenek. De sokuk úgy leplez le eretnekeket, boszorkánymestereket, és sötét sektákat, hogy el sem hagyja országa határát...

Képzettségeik:

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
Idomítás	Af
5 fegyver használata	Af
1 fegyverdobás	Af
Pszi	Mf
Erdőjárás (jégmezők)	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Álcázás/álruha	Af
Kínzás elviselése	Af
Írás/olvasás	Af
Térképészet	Af
Hajózás	Af
Zsebmetszés	40%
Esés	10%
4 nyelvismeret	Af 4,5,5,5
Ugrás	10%
Lopózás	15%
Rejtőzködés	30%
Csapdafelfedezés	5%
Éberség	5%

Az Obscurator szintenként 35%-ot kap, amit szabadon használhat fel képzettségei fejlesztésére.

Tsz	Képzettségek	fok/%
2.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
2.	Kötelékből szabadulás	Af
3.	Vakharc	Af
4.	Kötelékből szabadulás	Mf
5.	Ősi nyelv ismeret (Lingua Domini)	Af
6.	Álca/álruha	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

## Különleges képességek

Az Obscuratorok képesek a Jelentéktelenség és az Érzékelhetetlenség diszciplínák alkalmazására.

## Laudator

**Más** néven Káplánok. A klán szellemi vezetői, az Igaz Hit terjesztői. Ékesszólásuk párját ritkítja, és számuk is elenyésző. Inkább papok ők, mint fejvadászok, mégis nélkülözhetetlenek.

Képzettségeik:

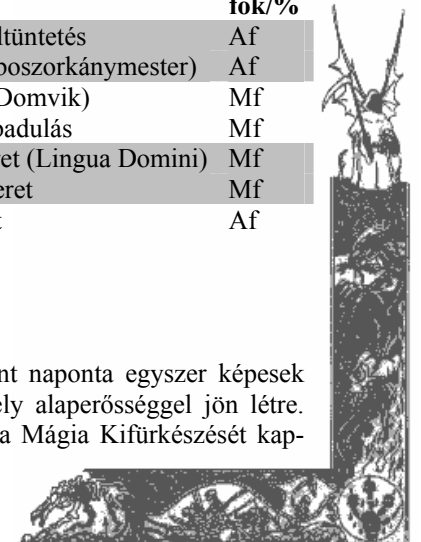
Képzettség	fok/%
Vallásismeret (Domvik)	Af
Nyelvismeret (shadoni)	Mf
3 fegyver használata	Af
1 fegyverdobás	Af
Pszi	Mf
Erdőjárás (jégmezők)	Af
Álcázás/álruha	Af
Kínzás elviselése	Af
Írás/olvasás	Af
Esés	20%
Ősi nyelv ismeret (Lingua Domini)	Af
4 nyelvismeret	Af 4,4,4,5
Történelemismeret	Af
Lopózás	40%
Rejtőzködés	35%

A Káplán szintenként 30%-ot kap, amit szabadon használhat fel képzettségei fejlesztésére.

Tsz	Képzettségek	fok/%
2.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
2.	Mágiaismeret (boszorkánymester)	Af
3.	Vallásismeret (Domvik)	Mf
4.	Kötelékből szabadulás	Mf
5.	Ősi nyelv ismeret (Lingua Domini)	Mf
6.	Történelemismeret	Mf
6.	Legendaismeret	Af

## Különleges képességek

A Káplánok szintenként naponta egyszer képesek egy Áldás varázslatra, mely alaperősséggel jön létre. Minden negyedik szinten a Mágia Kifürkészését kap-





ják meg, melye. Minden hatodik szinten a Fanatizálás, és minden tizedik szinten a Hősi Lélek varázslatokat lesz képes napi egy alkalommal elsűtni. (pl. egy 20. szintű káplán naponta hússzor varázsol Áldást, ötször Mágia Kifürkészést, háromszor Fanatizálást, és kétszer Hősi lelket képes varázsolni társaira). A varázslás minden esetben egy körig tart, az időtartam pedig a varázslatnál leírt, azonos szintű papnál számolandó. Ebből is látszik, a Káplánok inkább a csoport, mint maguk hasznára vannak. Nem hiába mind akaratos, nyughatalan emberek. Szemükben a fanatikusok tüze ég, melyet csak a hideg acél képes kioltani.

### A Canis Servus

**A** kutya örök társa a Venatoroknak, és elvesztése komoly lelki trauma bármelyik fejvadász számára. A kutya értékei: TÉ: 30, VÉ 90, KÉ 20, sebzés k6, tám/kör:2. Megjegyzendő azonban, hogy ritkán harcol, inkább a nyomkeresésben járta. Szaglása kétszer olyan jól, mint egy orké (az orknál szereplő % értékek dupláját kell használni). Ezenkívül Intelligenciájuk 6-8 körül mozog, és halálukig hűségesek. Könnyen idomíthatóak, de csak egy gazdát tűrnek meg.

### Fegyvertár

**A** Venatoren Dominum tagjai szinte bármilyen fegyverrel megtanulhatnak báni. Fegyvereik azonban többnyire nem fémfegyverek – a hóhoz, hideghez szokott vadászok nem szívesen fagyasztják oda magukhoz kardjukat... Ugyanilyen okból fémvértet sem viselnek. Ez a szokás általában bennük is marad, és a későbbiekben sem cselekszenek másképp.

## Taba-el Ibara

### Hasszasszinok

„...Mikor a fényes tekintetű Ibn Akdzsa emír felkelt a mugaffei selyempárnák közül, melyet sok-sok csengő rúpián vásárolt bronzbőrű, csillogó kék szemű kedvesének, már tudta, hogy valami nincs rendben. A háremhölgyei mind eltűntek. Legalábbis semmi hangot nem hallott a máskor oly hangos, homokkőből épült, szőnyegekkel gazdagon tarkított háremben. Alig bírta mozdítani tagjait, végül minden erejét összeszedve elfordította a fejét, és meglátta, mi történt. A drága párnák és szőnyegek mind összevérezve heverték, mellettük a háremhölgyek holttesteit. Gyorsan végezhettek mindezzel, mert az emír nem régóta feküdt itt. Látóterét

aztán egy asszony töltötte be, kezében görbe tahdzsit szorongatva. Rövid fekete haja, és barna szeme vágyat ébresztett bárkiben, aki csak ránézett.

- Jalah? Te? – nyögte a fényes tekintetű. – De hogy?  
- Ibn Akdzsa, El Hamed emírje, nyolcvanegyedik a sorban, elmondom neked, amit halálod előtt tudnod kell. Engem Abu Hasszán küldött, száz rúpiát adva, és egy utasítást. A feladatom még nem végeztem el. De még nem mondtam meg neked a szót, mely a homokvihart juttatja az eszedbe. A szót, melyet életedben utoljára fogsz hallani. Ne erőlködj, a mérég már teljesen megbénított. Emlékszel arra a forró csókra tegnap éjszaka? Mikor azt mondtad, milyen mézédés ajkaim vannak? Nos, nem a méztől voltak édesek.

- Jalah! Ne!  
Az emír kétségbeesetten próbálta megmozdítani tagjait, de még a pislogás is nehezebbre esett. Az orgyilkos szépen lassan közelebb lépett, és egy gyors mozdulattal markolatig merítette a tört az emír bordái közé. Mielőtt a nagyúr tekintete végképp olyanná vált volna, mint a sonioni opál – homályossá és rideggé – Jalah a fülébe susogott egy szót.

- Hasszasszin – lehelte. Az emír lelke pedig végleg az Ibaráé lett...”

Részlet Roxund – Homoki Históriaijából.

**A** végtelen homok birodalmában nincsenek hagyományos értelemben vett fejvadászok. A férfiak nem választják ezt a fajta megélhetést, mert a dzsadok képtelenek a fejvadászklán kötelékét elfogadni. Akik ilyen irányultságúak, inkább dervisnek állnak, hogy a gorvikiakon töltsék ki mérgeiket. Létezik azonban egy, a mély-sivatag határán fekvő barlangrendszer, melyben kizárólag nők laknak – a dzsad világ kisemmizettjei. Pontosan senki nem tudja, hol lehet ez a barlangrendszer – akik mégis, azok pedig maguk is a rettegett Hasszasszinok közé tartoznak. Magukat háremhölgynek, elveszett sejk lányának, vagy egyébnek kiadó orgyilkosok ők, akik ellen semmiféle védelem nem hatásos. A dzsadok eleve lenézik a nőket, és nem feltételezik egyről sem, hogy képes lenne tört mártani a lapockáik közé. És itt követik el a legnagyobb hibát – többnyire életük utolsó hibáját.

A Hasszasszinok vezetői többnyire öreg, összaszott vénasszonyok, akik mégis olyan gyorsak, mint a sziklavipera nyelve, és úgy vág az eszük, mint a legélesebb jatagán.

Maguk közé kizárólag nőket vesznek fel – férfi nem keveredik el hozzájuk, ha mégis, hát nem él sokáig. Aki keresi őket, többnyire meg is találja – de ha nem ajánl eleget, vagy akár csak fölényesen viselkedik, könnyen lehet, hogy belőle lesz az áldozat. Szolgálatuk nem olcsók, de ritkán vullanak kudarcot. Ibarán kívülre viszont soha nem merészkednek, mert nem lennének életképesek.

Nyílt harcban szinte semmi esélyük nincs, nem is keverednek bele soha. Fegyvereik sem feltűnőek – törnél nagyobbbat soha nem viselnek, mert nő nem viselhet fegyvert. Leginkább a görbe, borotvaéles tahdzsikat

kedvelik (TÉ 10 VÉ 3 KÉ 4 Tám/kör 2 Sebzés k6+1), melyet saját maguk készítenek, az El Borában, titkos szállásukon. Vértet soha nem viselnek, két okból – egyrészt semmi szükségük rá. Másrészt hogy nézne már ki egy törékeny, finom hölgy két bádoglemez közé szorítva?

Fúvócsöveket előszeretettel használnak, mert a méregkeveréshez mindegyikük ért.

A boszorkányoknál nagyobb ellenségük nincs Yneven, ott irtják egymást, ahol tehetik. Ők is művelt, finom háremhölgyek, akik mesterei a csábításnak. Igaz, nem fordult még elő, hogy valaki kétszer hált volna egy hasszasszinnal...

A hasszasszinok értékei:

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

KÉ alap	10
TÉ alap	20
VÉ alap	70
CÉ alap	5
HM/Szint	6(2)
Kp alap	3
Kp/Szint	5
Ép alap	3
Fp alap	2
Fp/Szint	k6

Képzettségek:

Képzettség	fok/%
Méregkeverés/seml.	Af
Írás/olvasás	Af
3 fegyver használata	Af
1 fegyverdobás	Af
Pszi	Af
Erdőjárás (sivatag)	Af
Szexuális kultúra	Af
Tánc	Af
Éneklés	Af
Álcázás/álruha	Af
Hátbaszúrás	Af
Lopózás	30%
Rejtőzködés	30%
Etikett(dzsad)	Af

A hasszasszin minden szinten kap 20%-ot, melyet szabadon eloszthat két százalékos jártassága között.

Tsz	Képzettségek	fok/%
3.	Szexuális kultúra	Mf

5.	Hátbaszúrás	Mf
6.	Etikett (dzsad)	Mf
8.	Herbalizmus	Af
9.	Méregkeverés/seml.	Mf

## Bagathawa törzs

**T**aba-el Ibarának van egy része, melyen szinte senki sem jár. Sem a dzsadok, sem az amundok, de még a félelmetes homoki elfek sem. Ez a hely a Sheral lábainál elterülő Gwhadra dzsungelvidék. A levegő itt párás és fülledt, az eső pedig minden nap esik. Nagyon kevés ember él itt, és azok is nagyon eltérnek Ynev más tájain található társaiktól. Alacsonyak, bőrük a dzsadokéhoz hasonló, testüket pedig gyakran csontokkal szúrják át a legfurcsább helyeken. Közülük is a legfélelmetesebb a Bagathawa törzs, akik fizetség ellenében emberekre vadásznak. A törzs eredete még a fajháborúk idejére nyúlik vissza, amikor az akkori Ibara területén található, igen csekély számú ember északra menekült a pusztító áradat elől. Azóta nem tudni, mi lett velük, mert fejlődésük megállt, és még mindig ősközösségekben élnek, igaz, nem rosszul. A fémművességet ismerik, és fegyvereiket vasból és ébenfából készítik. Kereskednek más népekkel, de eddig minden külső behatásnak ellenálltak. A korok vihara békén hagyta őket. Öregjüket hatalmas tudású alkimisták és méregkeverők, mangrovekunyhóik magányába zárkózva. Éjszakánként pedig dobszótól hangos a törzs szálláshelye.

Az ár náluk nagyon változó, mert az aranyat nem kedvelik, de a drágakövekért odavannak. Azok közül is a kedvencük az opál. Ha pedig valaki sonioni opállal fizet nekik, akkor a siker garantált. Sok kalandozó elkövette már azt a hibát, hogy lebecsülte őket, és vályogkunyhóikat kifosztotta, kincseiket elrabolta. De a törzs tagjai a dzsungelben mindenhol ott voltak. És csak egy-egy apró fúvócsölvédék suhanását hallotta a szerencsétlen. Nem sokkal később méreg végzett vele. A törzs pedig örömmel fogyasztotta el.

Ugyanis a baghatawák kannibálok. Megeszik az emberhúst, bár csak húsért nem vadásznak senkire. Fogaikat hegyesre köszörülik, és körmeiket is megnövesztik, hogy arra is mérget kenhessenek. Amely méregnek ellenszere mindig a zsebükben lapul. Vérszomjasak, és kegyetlenek.

Mielőtt elhagynák a dzsungelt, sámánjuk áldását kéri, és a Hegy Szellemétől kérnek útmutatást. A Sheral szent hely számukra. Amelyik baghatawa már megjárta egyszer, azt társai félistenként tisztelik, főleg, ha trófeát is hoz magával. Pl. sherali hegyi kecskét. Azt sokan tudják, hogy a szarvuk töve gyógyító hatású, de azt már kevesebben, hogy halálos méreg is készíthető belőle...

Amikor valaki meg akarja bizni őket, óvatosnak kell lennie, és tiszteletudónak. Elmondja a feladatot, a



klán pedig a fizetséget. Alku nincs, és aki visszautasítja őket, annak többé nem dolgoznak.

Harcértékeik megegyeznek a fejvadászéval, kivéve, hogy nem kapnak slan-diszciplinákat, és pszit sem. Helyette viszont a Hegyszellem biztosítja mági ellenállásuk: Első szinten 10-es AME és MME, ettől kezdve minden szinten +4.

Ezen kívül a képzetlen fegyverforgatás rájuk érvényes.

Képzettségeik első szinten:

Képzettség	fok/%
Erdőjárás (Dzsungel)	Mf
Vadászat/halászat	Af
3 fegyver használata	Af
2 fegyverdobás	Af
Nyomolvasás/Eltüntetés	Af
Méregkeverés/seml.	Af
2 Nyelvismeret 4,4	Af

Képzettségek a további szinteken:

Tsz	Képzettségek	fok/%
3.	1 fegyverhasználat	Mf
5.	Hátbaszúrás	Af
7.	Herbalizmus	Af
8.	Méregkeverés/seml.	Mf

Fegyverként fűvócsövet, ébenfa lándzsát, és egy machetét használnak. Értékei rövidkardnak felelnek meg, de kiválóan alkalmas bozótvágásra, valamint tüzelő aprítására. Páncélt nem használnak.

Különleges képességük: ha embert esznek, utána egy hónapig +5-öt kapnak valamely harcértékükre (a játékos választja ki). Úgy beszélnek, ez a Hegyszellem áldása. Ez nem adódhat össze, ha több embert fogyaszt el!!

De mielőtt valaki halomra öldösné emiatt az ártatlanságokat, meg kell jegyezni, hogy egy baghatawa ezért sohasem öl. És nem is olyan ostoba, hogy mások előtt fagyassza el a szerencsétleneket!

## 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 föliáns 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 veszténivalójuk. Meglehet, nem is akadt.

Az Ó-birodalom idején magas fokú harci kultúrával bíró népcsoportok feladata új otthonukban a határok őrzete lett. A Tizenhármak természetesen nem nagy létszámú seregek támadásától tartottak (efféle hadjáratot a Gonosz Hazája ellen a Hetedikorban csak elvétve, 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 folyások 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 közelebről, 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 fejvadászainak 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 történészek 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 kísérik meg olykor, kiejtésével a néphit szerint közönséges halandó nem próbálkozhat büntetlenül... Ennyi is elegendő, hogy érzékeltesse a szóbeszédet, mítoszok hangvételt. A szektával kapcsolatos eszmék és téveszmék úgy övezik az igazságot, hogy ahhoz csak a legelfogulatlanabb elmék férközhetnek közel.

## A szervezet

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

A hagyomány szerint aquir vajjások tanították a fejvadászokat 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 fejvadászok, 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 lebírhatalnak látszó ellenfél kiiktatására mutatkozott igény, akkor az orgyilkos módszerekkel dolgozó Mortelek léptek szín-

re, s kétesnél kétesebb eszközökkel bár, de egykettőre végeztek. Akadhettek a klánokon belül más, mostanra feledésbe merült csoportok is, ám noha kevéssé 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 fejvadászok manővereit távolról irányítják a Tizenhármak, s hogy a rettegett fegyverforgatók voltaképp nem rendelkeznek önálló akarattal. Erre a tévhitre cáfolt rá az Anat-Akhan szabad fejvadászainak "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 ősszel, megtizedelve és lerongyolódva özönlöttek vissza. Az ellentámadás pedig egyre késlekedett, mintha magát Chei királyt, az egykori kalandozót is megdöbbenetette volna az ynevi civilizáció központjának végzete... A bércek árnyékában megbúvó fejvadász-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 megtévesztenie. Mert dicső nemzetségből származott, s démonokat félfő őseitől különleges adottságot kapott örökl. 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 fekve látott, mélyen felkavarta és elkésérette. 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 keltnek 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 hossza-



dalmas volt: a felkerekedett 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; helyzetük 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 jövődőlhet 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 határ 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) rászánni magukat a végső leszámolásra. Egyes pyarroni gondolkodók azt vallják, hogy magának Shackallornnak köszönhetik életüket - Ranagol félistenfattyá 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" szolgálják a nehezen meghatározható "gonosz" ellenében, eszközeik zömmel a régiek, a sötét mágia sem idegen tőlük, ilyen értelemben tehát akár kísérleti alanyoknak is tekinthetők. 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 csalatkozott 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 stratégák és filozófusok némelyike olykor még létjogosultságát is megkérdőjelezi. Chei, gyakorlatias ember és bölcs uralkodó lévén, keve-

set törődik az aggályoskodókkal - beszélnek, 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 átítató 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 kósza hírek terjedése alaposan megtépázta az Anat-Akhan nimbuszát, így mostanság zömmel hadiárvak 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 tisztség 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 bőszi Krán és Gorvik fejvadászait, akik, férfijogú 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 kidozásáról 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**

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

Az Anat-Akhan fejvadászainak harcértékei, képzettség-pontjai, 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**

KÉ alap	8
TÉ alap	15
VÉ alap	70
CÉ alap	0
HM/Szint	4(1)
Kp alap	4
Kp/Szint	7
Ép alap	5
Fp alap	6
Fp/Szint	k6+1

**Strategis**

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

**Meridian**

*Meridian* feladata a vezénlyésre korlátozódik és jelentős taktikai és stratégiai érzékkel rendelkeznek. Egy Meridian köteles meghallgatni a csapatban rangban hozzá közel álló tagok véleményét, de senki nem kérdőjelezheti meg döntését a csapatból, hisz döntéseiről 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.

**Képzettség fok/%**

Ökölharc	Af
6 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%
Csapdafelfedezés	20%
Éberség	35%

A Meridian 20%-ot oszthat szét szintenként felsorolt százalékos képzettségei között, de egyszerre legfeljebb 15%-kal növelheti.

**Tsz Képzettség fok/%**

2.	Sebgyógyítás	Af
3.	Pszi	Mf
3.	1 fegyver használata	Mf
3.	Vakharc	Af
5.	Hadvezetés	Mf
6.	Úszás	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötéléből szabadulás	Mf

**Sequator**

Aklán harcosai közül a Sequatoroké a fő szerep: nagy tudású és tapasztalatú fegyverforgatók ezek, akiknek technikai az északi és elf eredetű fogások tárházával egészültek ki, így méltó ellenfelei lehetnek Krán birodalmi fejvadászainak.

**Képzettség fok/%**

Ökölharc	Mf
9 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Pszi	Af





Belharc	Mf
Földharc	Mf
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Kétkezes harc	Af
Kínzás elviselése	Af
Mászás	40%
Esés	20%
Ugrás	20%
Lopózás	25%
Rejtőzködés	30%
Csapdafelfedezés	15%
Éberség	5%

A sequator 25%-ot oszthat szét a felsorolt Százalékos képzettségei között, de egyre legfeljebb 20%-ot tehet egyszerre.

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

## Mortel

**Korántsem** olyan megbecsültek, mint a kráni fejvadász-klánokban. A Mortelek szintén jelen vannak, s ahogyan a tisztek közt a Transcepek, az ő életüket is megkeseríti az a temérdek aljasság, melynek elkövetésére a magasstos 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 kincséért sem ismernék el - örömeiket lelik mesterségük gyakorlásában. *Ez szigorúan NJK kaszt!*

## 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 sebzésjáru-léket és egy KÉ-t. Közelharcban nincsenek olyan jók, mint a Sequatorok, de azért megállják a helyüket.

Képzettség	fok/%
1 fegyver használata (célzófegyver)	Mf
2 fegyver használata	Af
2 fegyver dobása	Af
Pszi	Af
Álca/álruha	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.	Kötélékből szabadulás	Af
3.	Célzás	Af
3.	Hátbaszúrás	Af
4.	Belharc	Mf
4.	Szakma (íjkészítés)	Mf
4.	1 fegyverhasználat	Mf
5.	Pszi	Mf
6.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
7.	Pusztítás	Af
9.	Erdőismeret (erdő)	Mf
9.	Erdőismeret (sivatag)	Mf
9.	Erdőismeret (magashegység)	Mf
9.	Erdőismeret (mocsár)	Mf

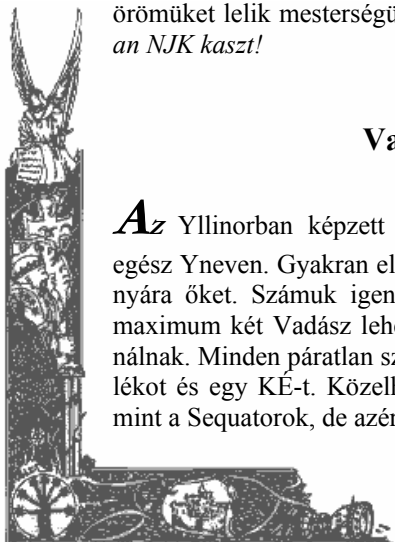
## Cascadis

**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-pontjaitól 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 Transcepekkel 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 (lsd. P-PL I. kötet, 46. old.).





## Tranceps

A szakirányban képzett mágiahasználók, akiket a klán saját varázslóiskolája képez ki. A mágiahasználó, mivel fegyvertárát (akár a harcosokét) jórészt sötét praktikák képezik, roppant kényes helyzetben van. Testének tartálékait 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 számíthatóak (ebben az esetben lehet yllinori). Egyébiránt lásd kráni Zaraquen!

## A fejvadászok harcművészete

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

A lenti harcművész irányzatokat bármelyik fejvadász megtanulhatja, ha a kritériumok megengedik. Ezzel kapcsolatban a KM beleegyezése is szükséges. Megtanulásukhoz meghatározott Kp szükséges.

### 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 ütések. 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 véde helyett eggyel védett két támadást. Ezt a cselt egy körben csak egyszer alkalmazhatja. Használata nem előírt, de előnyös. Ez az irányzat csak hosszú bottal vagy ehhez hasonló szálfegyverrel

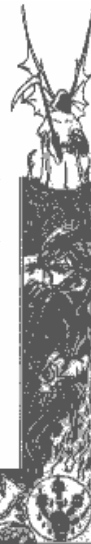
(szigony, dárda), illetve egyéb használati tárggyal (varázsló botja) használható, de az értékeik a hosszú botnak felelnek meg. Ha a fejvadász Gyorsasága 16-os vagy nagyobb, akkor 2-szer támadhat a bottal egy körben. A fejvadász köteles 1 fegyverhasználatát (bot) feláldozni a Kp-ken kívül. Jó használhatósága miatt sok helyen oktatják szerte Yneven. Megtanulása 10 Kp-ba kerül.

### Kettősvágás

*Előfordulása:* kizárólag a Hat Város szövetségének fejvadászklánjai ismerik. Eszközei két rövid fegyver, a tör és kés valamely kombinációja. A kettősvágás használója hosszú, mély, szinte teljesen párhuzamos vágásokat ejt ellenfelén. Harc közben fel-alá ugrál, és kivárja ellenfele támadását. Zavarba ejtő stílus, és nehéz megtanulni, ezért kevesen ismerik és használják. A kettősvágást használónak kör elején be kell jelentenie szándékát, hogy használni kívánja képességét. Ekkor mindkét fegyverével sikeres támadó dobást kell tennie, ha sikerül, abban a körben egyetlen támadással 15 Sp-t sebez. Ez a stílus kevésbé hatékony merev, masszív nehézvértes ellenfelek ellen, ezért az ilyen páncélok (lemezvért, pikkelyvért, mellvért, fél- és teljesvért) SFÉ-je duplán számít az ilyen támadások ellen. Ezeket a vérteken egyszerűen elcsúszik a támadás. Elsajátítása 10 Kp-t igényel.

### Mos-quin csápjja

*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 feleannyit sebez, de minden sikeres támadás - tehát túlütés nélküli is - legalább egy Ép-t üt. Hátránya, hogy csak egyszeri támadást tesz lehetővé körönként, kivéve ha kétkezes harcban jártas a használója, abban az esetben két támadás is 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 20 Kp szükséges hozzá. Legmagasabb szinten a Birodalmi Fejvadászok sequatorai üzik.







## Kaméleon-nyelv

**Ez** az irányzat szinte megkülönböztethetetlen a harc-művészek 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 fegyverre rövidkard vagy attól rövidebb hosszúságú szúró, 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 (kétkeszés harc estén 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
<b>Kéz:</b>	2	10	16	15	k6
<b>Láb:</b>	1	8	19	3	k10

A stílus elsajátítása 15 Kp-t igényel.

## Kobramarás

**A** gorki 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 Gorkiban oktatják, de délen több magányos mester is keres tanoncokat, akiknek tovább adhatja tudását. Északon ritka, de

szinte nincs is ilyen mester. A gorki fejvadászok 15 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. A mászókarom az alábbi módosítókat adja: KÉ: -2, TÉ: +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.

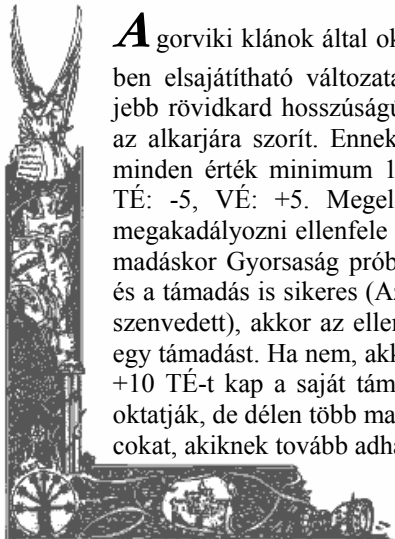
## Acélkéz

**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 (+18 VÉ). Másik előnye, hogy a fejvadász képes az ellene kilőtt nyilvesszót, 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 pusztá kézzel, hanem fegyverrel küzdenek, akkor is dönthetnek úgy, hogy az alkarvédővel védekeznek, 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 Vérttestvériség fejvadászai, akik 15 Kp-ért tanulhatják meg az irányzatot. Az irányzat harcértékei:

	Tám./kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
<b>Kéz:</b>	2	8	10	1	k5+2
<b>Láb:</b>	2	6	12	1	k6+2

## Földrengés

**A** testőrök körében elterjedt irányzat, melynek lényege, hogy az ellenfelet harc képtelenné tegye. A fejvadász lábsöprés vagy rúgás segítségével földre kényszeríti az ellenfelet (Sikeres támadó dobás, és az ellenfél-





nek sikertelen erőpróba!), 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 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, azzal általában csak oda-odacsapnak egyet. A legtöbb klán oktatja Ynev szerte a testőreinek, akik 15 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.

### 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 szerte csak magányos mesterek oktatják, csak egy-két nagyobb klánnak van olyan mestere, aki ismeri ezt az irányzatot. Megtanulása 20 Kp-t igényel.

### Mérges Vipera

**Ennek** az irányzatnak a fogásait a belharcból vették át a kitalálói. Egykezes, hosszú vágófegyverrel alkalmazható a stílus (hosszúkard, másfélkezes kard, marasequor, 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, de csak a stílus használatakor. Az így forgatott fegyver értékei így módosulnak számukra: KÉ: -5, TÉ: +5, VÉ: +5 (de minimum 1). Sebzésjáruléként 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 15 Kp ráfordítása szükséges. Ennek ellenére nagyon elterjedt stílus, klánokban vagy magányos mesterektől egyaránt megtanulható.





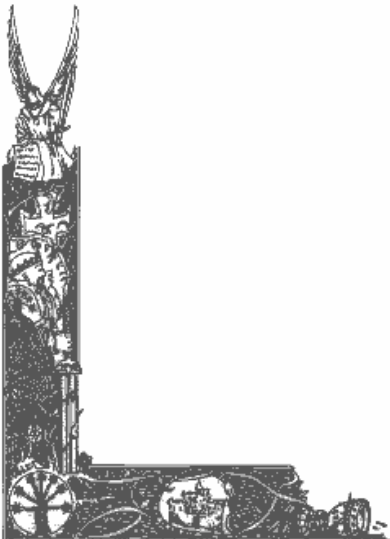

---

## Függelék

---

A kiegészítőben szereplő fegyverek:

Név	Tám/kör	KÉ	T É	VÉ	Sebzés
Kagylóbontó	2	8	10	2	k6+1
Hiequar	1	6	14	12	k6+4
Mortanis	2	10	15	0	k3
Lagoss	1	8	14	14	k6+4
Pugoss	2	12	6	4	K6





## Tartalom

Az átlagos fejvadász.....	2
A fejvadász karakterről .....	3
<b>EREN</b> .....	5
Fehér Tigrisek fejvadászklán .....	5
<b>TORON</b> .....	9
Ködfivérek fejvadászklán.....	9
Ikrek fejvadászklán .....	10
Lashgúk fejvadászklán .....	10
Vérnyelők fejvadászklán .....	10
A toroni fejvadászklánok felépítése .....	10
A toroni fejvadász fegyverei .....	12
A Ikrek varázslatai .....	12
<b>HAT VÁROS SZÖVETSÉGE</b> .....	15
Gyöngykeresők fejvadászklán.....	15
<b>GORVIK</b> .....	22
Vértestvériség fejvadászklán.....	22
<b>KRÁN</b> .....	23
Birodalmi fejvadászklán.....	24
Messeni fejvadászklán.....	27
Shien-gorr fejvadászklán.....	27
Shi-shiquan fejvadászklán.....	27
Holdralépők fejvadászklán.....	28
Fekete Özvegy fejvadászklán.....	28
Ósi hagyományokkal rendelkező fejvadászklán .....	28
Névtelen fejvadászklánok .....	28
<b>SHADON</b> .....	39
Venatores Dominum fejvadászklán .....	39
<b>TABA-EL IBARA</b> .....	42
Hasszassinok.....	42
Bagathawa törzs .....	43
<b>YLLINOR</b> .....	44
Anat-Akhan fejvadászklán .....	44
<b>FEJVADÁSZOK HARCMŰVÉSZE</b> .....	49
<b>FÜGGELÉK</b> .....	51

