„Sohasem felejtünk, sohasem bocsátunk."

Az Ikrek szektája és fejvadászklánjai

ELŐSZÓ

Kedves Olvasó,

második játékos karakterem volt először csak ember fajú ... és fejvadász ... és toroni, tehát Iker. Akkor már rengeteg mesélés volt a hátam mögött és a legtöbb megjelent regényt is olvastam. Nagy hatást tett rám *Geor dar Khordak* karaktere és a róla szóló két regény (melyeket azonban fordított sorrendben olvastam el). Bár megoldható volt anélkül is a játék ilyen karakterrel, mindig nagyon reméltem, hogy egyszer megjelenik majd hivatalosan is valami erről a kasztról, klánról, rendről és szektáról. Nem így lett.

Amikor annak idején szerkesztője lettem több internetes oldalnak, amelyek szerepjátékkal és azon belül a M.A.G.U.S.-al foglalkoztak rengeteg rajongói anyag ment át a kezem alatt. Jobbak és rosszabbak is egyaránt, de az egyik legkiemelkedőbbnek a '98-as *Ynev fejvadászait* tartottam. Nem utolsó sorban nagyon örültem, hogy végre valahol érdemi statisztikákat kapott és játszható volt, így otthon is szívesebben alkalmaztam. Idővel persze feltűntek egyenetlenségek, amik inkább csiszolatlanságoknak nevezhetőek a KKUK és az ETK különbségei miatt, nem a szerző hibája volt.

Tudnivaló, hogy annak idején a **Valhalla Páholy** is tervezett egy külön kiegészítőt *Lovagok és fejvadászok* címmel, amik sokunk számára talán a két legfontosabb szereplője a szerepjátékoknak. Ez nem valósult meg, bár rá utaló jelek cikkek formájában voltak a Rúnákban és az interneten is. Elgondolkodtató, hogy tekintve a jelen cikk terjedelmét szinte minden kapcsolódó szervezetről és azok tagjairól kijöhetne egy hasonlóan bőséges anyag mostanra és együtt valóban kijönne egy vaskos kiegészítőre való.

Toron Birodalma önmaga is sokat változott a M.A.G.U.S. sorsának alakulásával párhuzamosan. Nem tisztem egyik verzió fölött sem pálcát törni vagy róla véleményt alkotni, itt is igyekeztem minden forrást objektívan figyelembe venni és összeilleszteni őket egy organikus egésszé. Azt tudnám csak hozzátenni a következőkhöz, hogy a szememben a kezdet kezdete óta a vörös színnel társítottam uralkodó jeleit, s formáira, alakzataira nézve a római imperializmus és az orosz kommunizmus eszményképeit vegyítettem össze képzeletben, a tátongani kívánó hézagokat pedig klasszikus fantasy elemekkel tapasztottam be.

El kell mondanom, hogy hasonlóan a törvénykönyv javaslatához, a fejvadász karaktert elsősorban tapasztaltabb játékosoknak ajánlanám. Komoly morális döntések meghozatalára késztet a kaszt, melyek egyik-másika után talán maga a karakter sem az lesz, mint akinek elindult. Háttértudást is igényel a játékostól, sőt, háttérmunkát és akár közös elbeszélgetéseket a Kalandmesterrel (Toron, a klán, vallás kapcsán). A szövegben direkt meghagytam mások dörgedelmeit arról mennyire nehéz is játékos karakterként használni a karaktert ... tulajdonképpen elrettentésnek.

Én magam évekig kalandoztam szívesen ilyen karakterrel. Amikor nem játszottam, akkor írtam róla és társairól. Persze, azok más idők voltak. Ennyi adat és információ sem állt rendelkezésünkre a hátteréhez, mint amennyit most elétek terítek le. Ez alapján akár (komoly előkészülettel a mesélői oldalról) egy csapat kiképzés alatt lévő Iker fejvadász életútja is elképzelhető, akár olyan „rossz vérű" évfolyamoké, akik később kalandozókká válnak (és amilyenek mi voltunk a valóságban annak idején). Büszke vagyok rá, hogy ehhez most minden eszközt megadhatok nektek.

S a mód amivel teszem (multimédia használata) remélem legalább akkora hatást tesz, mint annak idején ránk a „hirtelen" rengeteg kiegészítő, amelyek, mondhatni, hét bő esztendővel ajándékoztak meg minket. Korábban már kísérleteztem hasonlóval kalandmodulok terén (Vad vizek futása), de úgy érzem, hogy mostanra sokkal természetesebbnek hat az akkor kicsit előremutatóbb szándék (mert nyomtatásban hiába böködsz a linkekre ugyebár). Hogy jó úton járok e, csupán az olvasótó ítéletétől függ.

Ezúton szeretném megköszönni a közreműködését *Fekecs Mátének, Szécsényi Dánielnek, Baranya Krisztinának és Magyar Gergelynek* ismételten, akik lehetővé tették különböző módokon a jelen kiegészítő cikk megszületését technikai oldalról (gépelés, háttéranyagok, gyűjtőmunka, scannelés, illusztráció, videó vágás stb.). Köszönöm továbbá mindazoknak, akik az eltelt évtizedek folyamán hozzátettek az Ikrek szektájának örökségéhez tettekkel és szavakkal, igyekeztem őket felsorolni a Forrásoknál a mű végén. S köszönöm a mindenkori játékosoknak is, akikkel valaha együtt kalandoztam és akikkel talán sohasem fogok, hogy ösztönöztek a munkára. Gondolatban talán minden Iker fejvadász mellett ott leszek eztán kicsit.

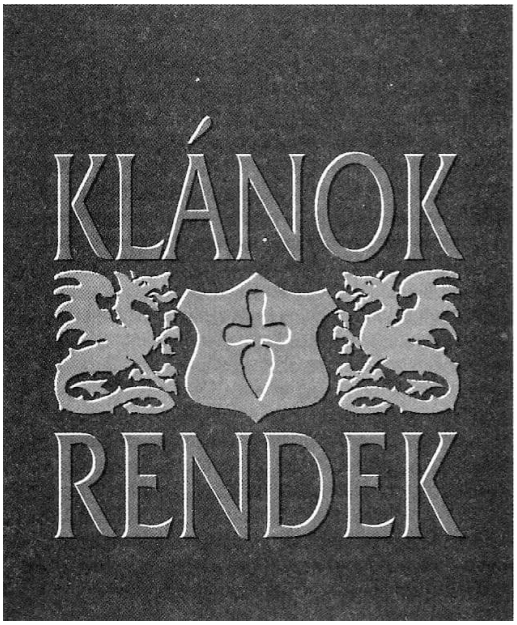
Üdvözlettel: az Amund

„A sors vetődéseinek különös hullámai között valószerűtlennek tűnhet tisztem, hogy összegezzem és megőrizzem mind eme tudást észak egyik leghatalmasabb orgyilkos szektájáról. Azonban lehetőségem és képességeim meg vannak hozzá, ha Krad igazságot is ad hozzá. Sohasem jártam a Világgerincen túl, Ó-Pyarron és Új-Pyarron között élek, de talán éppen ezért, a távolság adta objektivitásom teszi lehetővé, hogy minden kezem közé került iratot, adatot és információt olyan alakzatba és formába rendezzek, hogy az az utánunk következő generációk javára válhassék. Teszem ezt úgy, hogy nem születtem ember fajúnak és számomra idegen mindaz, amit egymással tesznek odafent a régi nagy birodalmak örökösei.

Lenyűgözött azonban az a sok titok és rejtély, amely ezt a szervezetet körülveszi. Mióta először hallottam róluk éreztem, hogy bár ellenségként kezelendők és rettegettek, mégis kiérdemlik azok tiszteletét, akik szembekerülnek velük. Bűneik azonosak eredményeikkel: Vörös Hadurakat győztek le szemből, fontos célpontokat tüntettek el nyomtalanul. Azon kevesek, akik túlélték a velük való találkozást és beszámoltak róla különös színnel a hangukban emlékeztek meg róluk. Fejvadászokkal én is találkoztam már, Tharr messzire szakadt híveivel is volt módom összeméri hatalmamat ... az Ikrek azonban mások lehetnek.

Nincsenek híján az erényeknek, jóllehet kiváló mesterei szakmájuknak, mely méreggel és hátulról való orgyilkosságot jelent. Küldetésüket azonban sokszor utolsó lehelletükig, máskor egész klánjuk elvesztéséig folytatják. Esküszavuk legendás megkérdőjelezhetetlensége északföldé más vadásztestvériségei fölé emeli őket, s a források megismerése után úgy gondolom, hogy még a klánok renegátjai is bírják azt a különös erőt, amely a szektát ennyi emberöltőn keresztül megtartotta és felemelte. Az Ikrek szervezete éppúgy kiállta az idők próbáját, amiképpen becsületük is kikezdhetetlen."

Phaethon Moonspell,
Krad felkent papja,
Larmaron hegység,
Curiosa Glacorus klastrom



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 álnak uraik oldalán, legyen bár szó családok egymás közötti torzsalkodásáról, országromboló háborúkról vagy kereskedelmi viszályokról. Jól kiépített szervezeteik mindenütt jelen vannak; a tolvajokkal ellentétben nem kell titokban tartaniuk kilétüket, csak ha erre kifejezett utasítást kapnak. Társadalmi megbecsülésük magas: ha jól végzik dolgukat, szinte bármit kérhetnek megbízóiktól. A különböző klánokat gyakorta kötik szerződések vagy egyéb jellegű kötelékek 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. Megjegyezendő 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 össznépességhez, hanem még a fegyverforgatókhoz képest is elenyészően csekély.

Szokás bizonyos körökben, tekintettel tevékenységük különleges voltára, úgy hivatkozni rájuk, mint a *Hetedik Kaszt* tagjai. Ezzel persze nem szokás élni, hiszen arra utalhat, hogy ők bizonyos értelemben a társadalom többi osztálya fölött állnak. Ez részben azonban így is van, hiszen csak ők lehetnek képesek arra, hogy kezet emeljenek egy náluknál magasabb rangú személyre megfelelő juttatás és fizetség ellenében, hogyha Esküszó köti őket küldetésük során. Ezzel maguk a klánok is óvatosan bánnak, olykor azzal a tudattal fogadnak el egy-egy feladatot, hogy befejeztével a végrehajtót magukra hagyják és kivetik maguk közül. Ez természetesen ritka, de Toron véres és viharos történelme során nem példátlan.

A toroni Ikrek felfogásukban és törvényekben meglehetősen közel állnak a Vértestvériséghez. Ők azonban nem saját érdekeiket, hanem hatalmas urakat szolgálnak: Toron félelmetes hírű 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 engedelmeskednek, és a gyilkoláson túl gyakran a testőr szerepét is ellátják. Olthatatlan gyűlöletet éreznek ősi ellenségeik, az Északi Szövetség oldalán álló erigowi Embervadászok klán irányában.

I. videó: https://youtu.be/hm6odEZ5JXo

Sollin Gavarro, a gianagi Kőtemplom betűvetőjének titkosított jegyzetei a toroni gyilkosok eme szektájáról:

*„Bár sok feltevés, gyanús hitelű történet kering Észak-Ynev egyik legszörnyűbb hírű fejvadász szektájának eredetéről, biztosat mégsem állíthatunk. A legmegbízhatóbb elméletek szerint a **P.sz. XXII.** században alapította meg a szervezetet három, az Északi Szövetség egykori urait szolgáló Embervadász. A **raveeni Rejtett Feljegyzések** valóban beszélnek az Erenben ekkortájt zajló Titkos Háborúról, és annak feltételezhetô végkimeneteléről, s más források is ezt az időpontot jelölik meg néhány üldözött északi potentát Toronba érkezéséül.*

*A magukat Ikreknek nevezô szekta első írásos említése is a XXII.sz. végérôl származik, egy toroni utazó, **Sasil in Khar** emlékirataiban beszél **Berron** várurának testőreirôl, akik "...északi módra fogták a fegyvert, s magukat vérrel kötötték egymáshoz..."*

Ez a fajta "vérségi kötelék" délen sem ismeretlen a klánok között, s ez is lehet a szekta nevének magyarázata; más vélemények szerint azonban ők hárman, a renegátok voltak ikrek. Azt sem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy Berron ma az Ikrek egyik leghatékonyabb kolostora.

Ha összevetjük a szekta belső felépítését a kiemelkedőbb északi Embervadász klánok és családi orgyilkosszekták szervezetével, sok párhuzamos vonást találunk, s ha más nem is, ez mégis csak arra utal, hogy Toron rettegett gyilkosai valóban a Szövetségtől orozták el tudásukat. Ez a tudás azonban mára már koránt sem azonos a XXII. századbelivel. Nagyhatalmú uraik mágiája, az őshonos fejvadászklánok praktikái és a sötét birodalom bálványai a hosszú idő alatt mind-mind rányomták bélyegüket a másfélezer éves múltra visszatekintő szervezetre.

*Mint mondtam az Ikrek szervezete, ha megváltoztatva is, de északi mintát követ. Erre a megállapításra kizárólag a Birodalomból kicsempészett **erettei Belső Törvények** töredékei alapján lehet következtetni, és ez magában legalábbis hiányosnak mondható.*

*Jelenlegi tudásunk alapján az Ikrek kétféle hierarchiát különböztetnek meg. Egyik a szervezet állandó belső rangsora, mely fontosságban mindig megelőzi, sőt meghatározza a másodikat, a küldetésbelit. Ennek az élén a **Quassom, az Árny** áll, aki az egész szekta munkájára felügyel, s ő számol be a császárnak, illetőleg a Boszorkányerőd urainak a tevékenységükről. Székhelye valahol Shulurban van.*

Kiszivárgott adatok alapján a jelenlegi Quassom mindenben megfelel nevének, s a fent említetteken kívül nincs élő ember, vagy bármilyen más fajzat, aki személyesen látta volna. Nevét ugyanígy homály fedi, s feltételezhető, hogy legalább 300 esztendeje ő a rettegett szervezet vezetője.

*Kevésbé szavahihető források szerint létezik egy mindenki feje fölött létező **Equassom, (Első Árny)** is, aki nem más, mint az első, északról érkezett Ikrek egyike, a rend ősatyja. Ha ez így van, az istenek mentsenek mindenkit a vele való találkozástól. Ugyanez a forrás úgy véli, ő egyike a Halál Nagymestereinek. Hogy ez mennyiben lehet igaz, ne avatkozzunk bele, oly dolgok ezek, melybe halandó büntetlen nem avatkozhat.*

*Sorrendben a quassom alatt helyezkedik el a három **Eprimor (Legelső Gyilkos)**, akik a Toron Birodalom keleti, nyugati illetve középső területei szektáinak életét figyelik s irányítják az **Eprima** nevű tanácson keresztül. Az ő kilétük is titkos, nem kizárt, hogy a Nemes Házak valamelyikénél kell őket keresni.*

*Az Eprima alá tartozik a kilenc **Venor (Tisztelendő)** által irányított többi tartományi szekta, de feltételezhető, hogy léteznek titkos venorok és klánok is. Erre enged következtetni, a császári orgyilkosok, A **Mortor Imperalisok** léte is.*

A hagyományaikban és stílusukban is különböző szekták egyben kiképzőközpontok is. Itt nevelik az általuk arra érdemesnek tartott ifjakat is, függetlenül azok társadalmi helyzetétől. Előfordul, hogy különböző nemesi "ajánlásokkal" érkeznek a kiképzőkolostorokba a leendő fejvadászok. E mögött természetesen a folyamatosan forrongó és intrikáló birodalom háttérben zajló sakklépéseit kell sejtenünk.

*Minden kolostorerőd két-két **Magitort (Mester)**-t is eltart. Ők a venorokkal azonos szinten állnak a ranglétrán. Ők készítik a fejvadászok mágikus eszközeit, ők vezetik a meditációs gyakorlatokat, s ha már eleget tudnak a gyilkolás művészetéről, ők vezetik be az arra érdemeseket az Ikrek mágikus tudományába, melyet külön a számukra kísérleteztek ki a birodalom sötétlelkű boszorkányhercegei. Ebben a megtiszteltetésben csak igen kevesen részesülhetnek. Kizárólag azok, akik már nem egy sikeresen végrehajtott küldetésben vettek részt és elérték az **Aggar (Parancsra Ölő)** fokozatot. Tudásban és tiszteletben felettük áll a kolostorerőd fontos Hármasa, akik csak akkor kezdenek foglalkozni az ifjú **Agranar-okkal (Magokkal)**, ha a **Ressir (Tanító)** és az **Erressir** méltónak találja rá őket. Ők hárman a **Pugomagitor (Tőrök Mestere)**, a **Spamagitor (Kardok Mestere)** és a **Venomagitor (Mérgek Mestere)**. A Spamagitorok egyben a kolostorerődök vezetői is.*

Tőlük kapják meg a harc és a harc filozófiájának alapjait, ezáltal válnak többé az egyszerű városi gyilkosoknál, és sok egyéb "átlagos" fejvadásznál. Eddigi ismereteink alapján, bármily meglepő is, de elmondhatjuk az Ikrekről, hogy nem vérengző, csecsemőgyilkos vadállatok, mint azt sokfelé tartják felőlük. Persze ha kell, gyerekeket is falhoz vágnak, s ha ölnek, azt gyakran méreggel és hátulról, a lehető leghatékonyabban teszik, de mindenben kizárólag megbízóik parancsainak és fölötteseiknek engedelmeskednek.

*Gorviki társaiktól eltérően a gyilkolás számukra nem jelent asztrális élvezetet, pusztán tökéletesen és pontosan végrehajtandó feladatot. erre kötelezi őket az engedelmesség és az **Esküszó** is, amiról később részletesebben is szólunk.*

Másik fontos - és az északihoz hasonló - a küldetések során alkalmazott hierarchia. Ez csak háromlépcsős.

*A küldetések vezetője a **primor (első gyilkos)**. Ő általában a belső ranglétra legmagasabb fokán álló fejvadász. Utána következnek az **uque stera-k (oldalt állók)**, akik a primor útját biztosítják és támogatják. A fontosabb küldetésekben általában mágiahasználók, de az sem kizárt, - a küldetés fontosságától és nehézségétől függően - hogy egyszerű Agranarok.*

*A csapat felderítői és utóvédei az "egyszerű" közkatonák a **corron-ok (áldozók)**. Általában ők a belső hierarchia legalacsonyabb fokán álló fejvadászok, de feljegyeztek már olyan esetet is amikor a **sorloq-i** Magitor is csak corron volt és természetesen tudomásunk van olyan küldetésről is, amit egyetlen Iker hajtott végre.*

Az Ikreket fegyverzetük és harcmodoruk alapján igen nehéz leleplezni. Igaz, hogy egyes szekták szívesen használják a rövid keresztvassal ellátott hosszú kardokat, akár kétkezes harcban is, de ezt nem lehet általános ismérvvé tenni. Ha egy Iker felbukkan a Birodalmon kívül, biztosak lehetünk benne, hogy Toron keze van a dologban. Olyan Iker, aki a klánján kívül tevékenykedik, ritka mint a fehér holló. Megválthatják ugyan magukat a klán további szolgálata alól, valami egészen komoly küldetéssel, ha Esküszavuk erre kötelezi őket, vagy feloldható ellentétbe kerültek a klánnal. Azok a feladatok, amelyekkel ilyenkor bízzák meg őket, számukra általában az utolsó is. Ha mégis túlélik, szabadon távozhatnak.

Ha valamelyikük megszökik, vagy szökni kényszerül, kikerül a klán biztonságot nyújtó védelme alól, s ha az általa elkövetett sérelem megköveteli, saját társai erednek a nyomába.

Említettük már, hogy a Birodalom hagyományai és istenei is érezhető hatással voltak a szervezetre. Toron bonyolult panteonja és kyr alapokon nyugvó mitológiája, szimbólumrendszere külön értekezést igényelne, ám ehelyütt csak arra térhetünk ki (röviden), ami az Ikreket közvetlenül is érinti. Hogy milyen isteneket hisznek e rettegett szekta tagjai? Sokfélét. A középső tartományokban általában Tharrt. Őt tisztelik például a Mortor Imperalisok is, de előfordul, hogy egy kolostorerődben Sogronnak emelnek oltárt.

A központi területektől távolabb már más a helyzet. A kyr istenek óvó szerepét többnyire a toroni ***hekkák (bálványok)*** *veszik át. Ők afféle félistenek, azok megtestesülései, részben a kyr istenek fattyai, részint nagyhatalmú harcosok, varázslók, gyógyítók kövekbe, tavakba, erdőkbe, szelekbe, tárgyakba, élőlényekbe költözött lelkei. Számuk közelebbről meghatározhatatlan, hatalmuk és feladatuk más és más, csakúgy mint az emberekhez, kyrekhez és egyéb teremtményekhez való viszonyuk. Toroni felfogás szerint bárminek lehet hekkája, illetve bármi bizonyulhat hekkának, vagy lakhelyének.*

Toroni elit fejvadász, Morgena hitű

Az Ikrek között Horab, Ilho-mantari és Raona kultusza dívik leginkább, de mint mondottam jobbára a keleti és nyugati tartományokban. ***Horab, az Árnyékba Költözött Úr*** *az egyik legnépszerűbb, - elgondolkodtató, hogy a* ***Sasil-féle leírásban*** *Berron várurának egyik "északi" testőre Orrabi néven szerepel -* ***Ilho-mantari, a Csendet Vigyázó, a Biztos Kezű Hölgy*** *és* ***Raona a Halk Szerzetes, Tharr állítólag holtan született gyermeke, a Vakon Látó Király.***

Az Esküszó egy rövid fogadalom, amit az Iker fennhangon, akár egyedül, akár társaságban - nem ritkán ünnepélyes keretek között - mond el, belefoglalva istenének nevét, és magát a cselekményt, amit végre fog hajtani. Ettől semmi el nem tántoríthatja és amíg él - illetve amíg Ikernek vallja magát - ezt minden körülmények között, akárha az életébe is kerül végrehajtani igyekszik.

Az Esküszó az Ikrek tradíciójának fontos, ha nem legfontosabb részét képezi. Ez az ami jónéhány másik, "megvásárolható" szekta fölé emeli őket. Megbízhatóságuk és szavahihetőségük záloga. Az olyan Iker amelyik megszegi a szavát, nem méltó a további bizalomra, s ha nem sikerül kiköszörülnie a csorbát, az esetek nagy többségében az életre sem.

Le kell szögezni, hogy az Ikrek szolgálatait akár mint testőr, akár mint orgyilkos, csak igen kevesen tudják megfizetni, tehát hacsak Esküszó, vagy más kényszerítő körülmény (ami igen valószínűtlen) nem veszi rá őket, feltehetően csak befolyásos, nagyhatalmú urak kíséretében, udvartartásában fedezhetjük fel őket (már ha észrevesszük egyáltalán).

Az Ikrek használta mágiáról nagyon kevés ismeretünk van. Annak esélye pedig, hogy egy egykori fejvadász, aki ma mint kalandozó járja Ynev földjeit és birtokában van kolostorerődjük mágiájának, szinte példa nélküli. Ha valaki már annyi időt eltöltött a sötét toroni bércek között mint fejvadász, hogy méltó lett a mágikus hatalom birtoklására, szinte soha nem adja fejét kalandozásra.

Az amit az általuk birtokolt mágiáról meg lehet tudni, az homályos és bizonytalan. Feltehetően bírnak olyan varázslatos hatalommal, amellyel bőrüket a kaméleonhoz hasonlatosan a környezetük színéhez, mintázatához képesek igazítani. A fogságba esett vagy meggyilkolt Ikrek egyikén-másikán olyan mágikus rajzolatokat fedeztek fel, melyet az északi varázshasználók nem tudtak azonosítani. Ezeknek csak a létéről van tudomásunk, mibenlétéről vajmi kevés.

Ezen sorok papírra vetője nem állíthatja magáról, hogy mindentudó, s így munkámban hibák, eltérések, s ami nem rajtam múlik természetesen kivételek is lehetségesek."

Sollin Gavarro

„Sohasem felejtünk, sohasem bocsátunk."

Mint a gianagi tekercsekből is kiderült, olyan Iker, aki kalandozásra vetemedne elég kevés van. Köszönhető ez annak, hogy a szekta meglehetős biztonságot és jólétet biztosít tagjainak. Egyes erődökben számukra szinte paradicsomi állapotok várják a veszélyes küldetésekről megtérő fejvadászokat. A legdrágább ételek-italok, **szerető-művészeik a kynnhák**, táncosok, kábítószerek és a romlottság megannyi tökélyre vitt csábítása kényezteti őket, hisz könnyen lehet, hogy a következő küldetés az utolsó lesz.

Kynnha Egyes olvasataiban kynhha. Az ikrek szektáinak erődjeiben lakó mesterszeretők neve. Jelentése: 'kik önként adnak'.

Sok erőd különböző szerektől teszi függővé gyilkosait, úgyhogy azok a szó szoros értelmében nem tudnak élni kolostoruk nélkül. Az ilyen fejvadászok, ha nem jutnak időről időre a speciálisan, olykor mágikus úton előállított ajzó-kábítószerükhöz, a következő, számszerűen is megjeleníthető **elvonási tüneteket** szenvedik el: **KÉ:-15; TÉ:-25; VÉ:-30; CÉ:-20.**

Szigorúan véve kalandozó Ikret csak akkor játszhatunk, ha a karakter valamilyen testőri vagy orgyilkosi szerepkörben követ egy kalandozót, aki jól (busásan) megfizeti a fejvadász szolgálatait. Ez általában teljes ellátást jelent, plusz 5-15 arany/szint kifizetését havonta - általában a klánnak, ritkább esetben magának a fejvadásznak. Nagyon ritka az olyan eset, amikor egyéb módon (pl. kikényszerített vagy becsületbeli Esküszóvétel) egy Iker elkísér távoli útjaira egy kalandozót. Ha a játékos renegát vagy "felszabadított" Ikret játszik, akkor tulajdonképpen "csak" egy toroni fejvadászt személyesít meg, az Iker nevet hivatalosan nem használhatja. Iker létének, neveltetésének felfedezésére nincs sok esély. Akad ugyan néhány kivétel, ezekről mindjárt szót is ejtünk.

Toronban, akárcsak máshol Yneven véresen komolyan veszik a klánkapcsolatokat. Két módja van annak, hogy egy Iker elhagyja "nevelőit".

A felszabadítást akkor engedélyezik, ha a távozni kívánó fejvadász a későbbiekben akár eddigi ismereteivel, akár bosszúvágyával nem árthat klánjának. *(Tökéletesen kidolgozott előtörténet)* A feltételeket mindig a klánok Magitorai vizsgálják ki és ők döntenek a végrehajtandó feladatról is. A kilépni kívánók általában corronként kerülnek bevetésre egy veszélyes küldetésben, náluk k3+2 szinttel magasabb Tsz.-ű fejvadászok társaságában, akik szigorúan szemmel tartják az "árulót", s ha kell helyben elégtételt is vesznek a tapasztalatlan corron hibáiért.

Felszabadítást a Magitorok maximum 4. szintig rendelhetnek el, utána a fejvadász már olyan titkos tudás birtokába juthat, ami lehetetlenné teszi, hogy békés úton elhagyhassa a klánt. Ilyen lehet egyes speciális harci stílusok vagy a mágia ismerete.

„Sohasem felejtünk, sohasem bocsátunk." – az Ikrek hírhedett jelmondata

A klántól megszökő Ikrek után - minden esetben - saját társai erednek, s számíthat rá, hogy bárhol is legyen megkeresik. Élete ettől kezdve szakadatlan menekülés lesz. (Minden Tsz.-en egyszer megpróbálják elkapni) Tsz.-énél k3 szinttel magasabb társai vetik magukat a nyomába. S hogy még jobban megkeserítsék a dolgát, álljon itt egy táblázat a KM-eknek, néhány - a szökésben levô Iker számára kellemetlen - titkos manipulációról:

01-60 semmi
61-75 a klán tulajdonában van a szökésben lévő Ikerrel tárgyszimpátiában lévő valami
76-85 a klán tulajdonában van a szökésben lévő Ikerrel vérszimpátiában lévő valami
86-95 a klán tulajdonában van a szökésben lévő Ikerrel társszimpátiában lévő valaki
96-00 a szökevény valami általa nem ismert drog függőjévé vált a klánnál töltött idő alatt.

Az Ikrek szektájának eredete

„-Meg akarnak ölni, ismét.
-Igen, a két iker bosszúvágya mérgetetlen-rándította vállát a shadd.- új támogató, új hatalom után kutatnak... Amely elég erős ahhoz, hogy segítse bosszújukat. A démonhordozóknak hátat fordítva, egyetlen helyre mehetnek.
Lehajtottam a fejem.
-Shulurba mennek?
-Bizonyosan.
-Honnan tudsz ennyi mindent?
Ceriak arcán megrándult egy izom, s a shadd tüntetően hátat fordított.
-Egyszerűen. Ahogyan tudok a felhőkrő, a napról - széles karmozdulat. - a rétekről...és a bűzről, amely egykor volt Kyriánkat elárasztja.
-Tudtam rólad, tudtam da Cornasról, és a hozzád hasonlókról is. - felém fordult, ajka talányos mosolyra nyílt – Tekirály vagy, vadász: csiszolt gyémánt a kavicsok között.
Megütközve meredtem az elsőre. Különös és érthetetlen volt a viselkedése, s nem tudtam követni száguldó gondolatait.
-Embervadászok, zsoldosok, testőrök, haramiák... - folytatta Ceriak, meg sem várva, hogy mit felelek különös válaszára.-Mindig is voltak hasonlók. Mindig is lesznek. De a te erőd nem veszhet el. Te összegyűjthetnéd őket.
-Összegyűj...?
-Tanítanod kell őket-az ezüsttel átszőtt dreggis lobbanva fordult meg, majd felém indult. - sok közöttük a kavics és törmelék, de ha kitartóan keresel, találhatsz csiszolatlan gyémántokat. Nem lesz egyszerű. Addig jejtőzz el, mert az ikrek keresni fognak.
-Meg akarnak ölni - ismételtem halkan. Utólag visszagondolva, roppantul ostobán viselkedtem.
Ceriak somolyogva bólintott.
-Tudom. De te vagy a legjobb, nemde? Te legyőzheted őket. Egyvalamire azonban számítanod kell: Shulur tanítványokat nevel majd nekik.
(...)
-Tanítványokat szerzek, és visszatérek – suttogtam a kezeim között tartott Twallnak. Harcot láttam, se vége, se hossza küzdelmet, melynek egyik oldalán csupa Quassar és Quassom, másik oldalán csupa-csupa Gor vicsorgott a másikra."

Eric van Dien: Útvesztő

Pyarron alapítása előtt két és félezer esztendővel északon a Hatodik (Káosz) Kor viharainak idejére tehető az Ikrek szektájának megalakulása. Majdnem száz évvel azután, hogy Ryek démoni paktumaira épült birodalma belekezdett önnön múltjának felszámolásába hívták életre a különleges felkészítéssel rendelkező mestergyilkosok kasztját. A belviszályban sokkal inkább a fegyver szerepét kapták, de növekvő hatalmuk elkerülhetetlenné tette, hogy idővel többek lehessenek annál. Ekkor **sicariornak, lopakodónak**, nevezték őket.

Ryek Démoncsászára, I. Arsadhyr uralkodása idején azonban szinte az utolsó szálig kipusztultak egy merész és kilátástalan akció során. Odassyn Ceriak, az Első Shadd elfogására küldték el őket, mely konfliktus során tűnt fel észak történelmében egy Fekete Lobogó. A támadást túlélő ikertestvérek (Quassar és Quassom) Shulurba vitték tudásukat és a varázstárgyat, sosem múló gyűlölettel gondolva vissza harmadik testvérük vesztét okozó orgyilkosra, kinek neve Gor volt. Utóbbit Ceriak északra menekítette dühük elől és ezzel megalapozta a következő évezredek árnyékháborúinak két frontját.

Az ikrek pedig elérve a Quiron-tenger partját és elfogadva új uraikat a Hatalmasok képében tettükkel végrehajtották az aktust, amivel megteremtették Toron legendás szektájának hagyományait. Ajándékuk új hazájuknak a Fekete Lobogó mellett az a hatalom volt, amit aztán generációkon át örökítettek Shulur orgyilkosai. A korforduló beköszöntésével már kialakult az északi országokban működő Embervadászok és a toroni érdekek oldalán harcoló Ikrek konfliktusa. Erről a fordulatról azonban keveseknek volt és van tudomása az egykori résztvevőkön kívül.

Az Ikrek szektájának kialakulását ezért szokás későbbi, valóban sorsfordító eseményekhez kötni, amelyek valóban visszhangozzák a régi idők eseményeit, mintha csak újra és újra játszanák. A köznép ritkán lát bele az árnyékháborúkba, s a tanult elmék is csak utólag szokták átlátni a történelem összefüggéseit. Ezért volt kivételes és emlékezetes időszak a **„Keserű ébredés"**, amely utólag nyerte csak el a II. orgyilkosháború titulusát. Jelentősége révén népszerű gondolat hát azonosítani ezt az eseményt (is) az Ikrek szektájának alapításával.

A Psz.2099-2198 tartó évszázadban egymást érték a döbbenetes események. Az V. Zászlóháború mindkét félnek borzalmas veszteségeket jelentett és a seregek elvonulása után sem csillapodtak a kedélyek. A sérelmek begyógyítására alkalmazott „szemet-szemért" elv olyan leszámolássorozatot indított el, ami alapjaiban rengette meg az orgyilkosok világrendjét. Teljes klánok tűntek el, egymást irtották ki, mindkét oldalon. A belviszály tetőpontja V. Ashgarryr császár meggyilkolása volt a birodalmi játékok során. Ebben az időben tűnt fel és terjedt el a Toroni pokol nevű méreg is. Az utolsó szálig kiírtott Kyssak klán hagyománya ezután feltűnt a toron fejvadászainak körében is.

Ettől az időtől fogva rebesgették a Halál Nagymestereinek létezését is az alvilági testvériségek. Bizonyos, hogy északról két embervadász (a monda szerint ikertestvérek) lépték át Toron határát és ajánlották kardjukat és tudásukat a boszorkányhercegeknek. Egyesek azt suttogják azóta is, hogy az Erm Roncas klánból származtak és annak gyökértetoválását viselték magukon. Tény, hogy ezután a vészterhes korszak után hozták létre északon a Szövedéket (olykor Szövétneknek is nevezik), mely révén összehangoltabb lett az Embervadász klánok tevékenysége is.

Keveset tudunk ezekről az orgyilkosháborúkról. Csak a nagyobb világi események árnyékaiból olvashatjuk ki legtöbbször az igazságot velük kapcsolatban. Tudvalevő, hogy amikor nem egymással harcolnak Toron és a Szövetség klánjai, akkor határaikon belül keresnek ellenfelet maguknak: P.sz. XXXI. században a **„Szakadás ideje"** során például Doran zsoldjába került a Néma Hang embervadász klánja, a P.sz. 3680-as években pedig az Ikrek űzték el őshazájukból az Árnyvadászokat. Talán minden istenfélő ynevi érdeke, hogy a teljes igazság a fejvadászok közötti harcokról soha ne kerüljön napvilágra ...

II. video: https://youtu.be/4_1sglFKYZA

Az Ikrek kiképzése

"Mikor megengedték, hogy levegye a szeméről a kendőt, álmos, kránkőtől 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

Az Ikrek a soraikba szinte minden módon keresnek újabb tagokat. Elsősorban rabszolgák közül válogatnak, lecsúszott kyr nemesek gyerekeit gyűjtik, árvaházakat járnak vagy tartanak fent, de száműzött északi ifjak, katonaszökevények és sokan mások gyarapítják évről évre a soraikat, hogy legyen miből rostálniuk. Jó kapcsolatot tartanak fent így a Láncbarátokkal is (sok közös akciót szerveznek), de egészen szoros viszonyt ápolnak egyes klánok Fekete Lobogós szövetségesükkel, Enoszuke Birodalmával is, aminek révén a kényesebb tiadlani küldetésekre készítik fel a tagjaikat. Ez alapján elmondható, hogy igen nagy diverzitás van közöttük, korábban még az is előfordult inhumán fajúak is feltűntek közöttük, ez azonban az utolsó Zászlóháború óta valamelyest ritkult. A cél minden esetben, hogy a jelöltek jól formálhatóak legyenek a Magitorok kezében fegyverré, elszakítva őket régi világuktól és annak értékeitől, újat adva nekik.

A szekta minden központja egyben egy titkos toborzó- és kiképzőhely is a beavatásra várók számára. Pontos helyük titkos és elárulását halálnál is rosszabb végzettel büntetik azok számára, akik egyszer már átlépték a kapuját életükben. A korábban bemutatott módszerekkel folyik a tanítványok átformálása olyan fegyverré, amire a szekta, a klán, s majdan a birodalom is büszke lehet. Ezeken a helyeken nincs olyan lélek, aki ne bírna a gyilkolás művészetét.

Kezdetben a harcot földalatti vagy kíváncsi szemek elől magasba rejtett edzőtermekben sajátítják el. Az edzések végén kegyetlen próbatételekkel minden alkalommal, már az alacsonyabb rangúak között is, csak élet-halál harcot ismerve el. A növendékek egy életre megtanulják tisztelni azt a tenyérnyi magasságú porondot, ahonnan két küzdő közül csak az egyikük távozhat élve. A vesztes általában holtan, vagy egy életre megnyomorítva szolgálja tovább a szektát (a legközelebbi Tharr szertartásig, ahol áldozat lesz).

A környezetüket is felhasználják a kiképzés előrahaladtával, s ekkor már olyan képességek birtokában, amivel a toroniak nagy része sohasem. Újabb próbatételek következnek, amelyeknek célja, hogy a megtanult képességek, képzettségek és diszciplinák mellett mindenkori helyüket is megtanulják a hierarchiában. Erejüket és hatalmukat nem használhatják fel a társadalom azon rétegei ellenében, akik felettük állnak a kasztrendszerben. Ennek ugyanis, éppúgy, mint minden sikertelen küldetésnek, általában halál, csonkolás és áldozatszerep a büntetése (népszerű dolog egyes klánoknál, hogy a bukott tanoncot szabadon engedik és a társait a nyomukba küldik vadászni).

Az ilyen közösségekben egy idő után kötelezően kialakul a versengés és az intrikálás a megmaradtak között. A Magitorok tudják, hogy ez jó és igyekszenek ki is használni ezt. Rostálnak és kínoznak, jutalmaznak és kiemelnek ahogyan egyre csak forgatják a húsdarálót benne a növendékekkel. Mindamellett szem előtt tartják, hogy engedelmes „fegyvereket" neveljenek, akiket viszont monden

Geor dar Khordak, a Kopó. Renegát Iker

esetben köt az Esküszó. Lehet valaki tehetséges, eredményes és alkalmas, de hogyha alkalmatlan a klán törvényeit elfogadni maga fölött és betartani a küldetések veszedelmei között.

Képességeiket aztán a társadalom más rétegeivel közösen elvegyülve is kamatoztathatják. Együtt gyakorolhatnak az Ezüst Kard Bajnokaival, vívótermekbe és arénákba szivárognak be, hogyha kell és lehet (amennyiben a klánnak előnye és érdeke a részvételük). Emellett vérnászokon is bizonyíthatják talpraesettségüket nemtől függetlenül. Elmondható, hogy kiképzésük ezen pontján kifejezetten világi nevelést kapnak és bár ekkor sem szakadnak el a klánháztól, tovább erősödhet erkölcsi érzékük.

Lássuk mi is lehet az, ami miatt az Ikreket nem engedik békés úton távozni a klánjuktól a 4. szint elérése után.

Ezután következik a legfontosabb próbatételük, ami igazi vízválasztó. Klánonként ugyan eltérő, mindenhol egyazon vizsga méri le a növendékek érettségét. Az egyik ilyen jellemzőbb, melyben több klán is osztozik, egy Ediomad fövenyén megfeneklett ősi óceánjáró hajó aquirokkal nyüzsgő gyomrában végigverekedni magukat, több napot eltölteni itt minden felszerelés nélkül. Ez a tanoncokban mindig maradandó nyomokat hagy és sikerességük, eredményük meghatározza majd a Magitorok számára, hogyan is folytassák a jelölt kiképzését.

A kolostorerődökben állandóan folyik a fejvadászok tudásának csiszolása, tökéletesítése. Az 5. szintig ez nem is különbözik számottevően más klánok tanításaitól. Folytonos bevetéseken és gyakorlatokon sajátítják el a minél hatékonyabb gyilkolás tudományát. Az 5. szinten avatják be őket abba a rituális mozdulatsorba, ami az Ikrek ősi iskolájának sajátja és amivel a **Hátbaszúrás** igazán hatékonnyá válik. *(Természetesen más szekták is bírnak ezzel a képességgel, de ez a szent mozdulatsor mindenütt más és más és persze szigorúan titkos.)* Választóvíz ez a szint más szempontból is (pl. pszi Mf., Tetszhalál).

Thaner-sys Az Ikrek szektájának egyik meditációs gyakorlata. Eredete a Kyr Pusztítók mantráiig nyúlnak vissza, melyeket nehéz helyzetben, halállal kecsegtető csata előtt és lelki nyugalmuk visszaszerzéséért mondanak. Példák a meditációs szövegekre:

„Ág vagyok, szélben hajló // Kő vagyok, vízbe hulló // Porszem vagyok, libbenő // Ki soká gyűlöl, elfelejt szeretni is."

„... az élet álom, az álom halál, a halál megváltás, a megváltás élet ..."

„Eloltom a gyertyát. Lehunyom a szemem. A sötétben jobban látok. Hisz a lelkembe nézek. És az álom elragad."

Egyszerű gyakorlat. A lélek felébred általa, rádöbben önmaga halhatatlanságára, és szemébe kacag az elmúlásnak. Legalábbis elméletben.

Ekkor kezdik el a meditációs gyakorlatokat a Magitorok vezetésével, illetve kiválasztják azokat, akik a későbbiekben képesek lesznek a mágia alkalmazására. **(minimum Intelligencia:17; Akaraterő:15; Asztrál:15)** Amennyiben a Magitorok a harc ösvényére szánják őket: a meditációs gyakorlatok során minden Iker szintenkénti **HM-ja 12-re** nő, viszont képzettségeiket nem tudják az eddigiekhez hasonlóan fejleszteni, **csak 3Kp-t** kapnak szintenként.

Szélsőséges esetben, hogyha tulajdonságaik nem tennék lehetővé, de a Magitorok észrevétele szerint a klán által tisztelt isten kiválasztottjai, különleges felkészítéssel és testük átalakítással (hasonlatosan a Kobrák hilvarjaihoz) alkalmassá teszik őket a fejvadászmágia használatára. Ez játéktechnikailag annyit tesz, hogy lemondanak egy szint meglépésétől (a tulajdonságnövelés ekkor is jár) és a boszorkánymesterekhez hasonlóan kapnak ezentúl mana pontokat (7 Mp/Tsz; naponta egyszer képesek Hatalom Italával visszanyerni őket) és elesnek minden később kapható fejvadász képzettségüktől, ekkortól mágiahasználónak számítanak majd (mintha váltott kasztúak lennének). Azonban fejvadász képességeik (sebzésbónusz, későbbi diszciplínák, szintlépés táblázat) járnak nekik.

Varázslataikat a később részletezett módon sajátíthatják majd el, kínkeserves tanulás folyamán, mely idővel elveszi emberi valójukat.

Három út áll tehát az Ikrek előtt a vízválasztó vizsga letétele után: fejlődjenek tovább megszokott mód szerint (ezek általában külországi küldetésekre indulnak), a Vas Litániája szerint közeledjenek a Pusztítók ősi útjához (ők az ország határain belül maradnak testőrként, kísérőként és az erődök védelmére), illetve elmélyedjenek a szekta titkos hagyományaiba, s a tapasztalati és szakrális mágia keverékeként magukba fogadják a Quars gyűjtőnéven ismert technikákat (ritkábban szeráfi paktumot is kötnek ekkor bizonyos klánokban).

A küldetésekből visszatért, de súlyos sérülést szerzett szekta tagok általában igyekeznek a klán javára fordítani tudásukat és tapasztalatukat Magitorként. Égeti őket a vágy, hogy újra küldetésre indulhassanak, ez azonban nem mindig következik be. Emiatt érzett haragjuk is sokban támogatja őket, hogy kellő kegyetlenséggel viszonyuljanak a növendékekhez és még többet követeljenek tőlük. Bár előttük van a lehetőség, hogy elhagyják a klánt ezt nagyon ritkán vállalják fel: maguk is tudják, hogy társaik sohasem engednék őket és a megszerzett titkokat kirajzani a nagyvilágba állandó fenyegetést jelentve náluk. A fejvadászok élete szinte minden esetben erőszakos véget ér ... a kérdés csak, hogy barát vagy ellenség kezétől.

A Klánok

Szektáról csak akkor beszélünk, ha az Ikrek szervezetének egészéről van szó. A Toron Birodalmon belül viszont több területileg és hagyományaikban is eltérő klánt alkotnak. A belső felépítésük viszont azonos és az Eprima döntései mindőjükre vonatkoznak, a titkos klánokra éppúgy mint az ismertekre. *Az összes klánt felsorolni felesleges, de álljon itt néhány példa, ezek alapján a KM saját maga is kreálhat új Iker-klánokat.*

Hark klán
Működési területe: Toron nyugati tartományai
Istenük: Raona
Jelképük: fehér kócsag
Jellegzetességük: Sok gondot fordítanak arra, hogy meglepjék ellenfelüket. Gyorsan, a külső szemlélő számára meggondolatlannak tűnő módon támadnak. HM-jükből szintenként 3-at KÉ-re fordítanak.
Jellemző méreg: Toroni pokol
Jellemző fegyver v. stílus: rövid keresztvassal ellátott két hosszúkard (bal kézben a rövidebb)
Spamagitor: **Erlon Gobeddar** *12 sz. fejvadász/5. sz mágiahasználó*
KÉ: 70; TÉ: 83; VÉ: 132; CÉ: 7 (fegyver nélkül) Mp: 25

Hentor Ipsys klán
Működési területe: Toron középső tartományai
Istenük: Tharr
Jelképük: ollóit tároló rák és két tőr
Jellegzetességük: Kiváló harcosok, akár szemtôl szemben is. Hm-jükből 5-öt kötelesek szintenként TÉ-re fordítani
Jellemző méreg: Toroni pokol

Jellemző fegyver v. stílus: A Hentor Ipsys tagjai rövidkard hosszúságú vékony, hajlékony tőröket, **pugossokat** használnak *(KÉ:12; TÉ:15; VÉ:14; seb: 1k6+1; tám:2)* Nem a klán tagjai kezében - ideértve más Iker-klánokat is - értékük a tőrének felel meg.
Spamagitor: **Kyran "Sebes" Dossh** *11.sz. fejvadász/ 4.sz. mágiahasználó*
KÉ: 57; TÉ: 90; VÉ: 130; CÉ: 7 (fegyver nélkül) Mp: 20

Tor-nahh klán
Működési terület: Toron keleti tartományai
Istenük: Tharr
Jelképük: három kígyó
Jellegzetességük: Előszeretettel használnak könnyű nyílpuskákat, ha tehetik messziről, leshelyről végzik el feladatukat, ennek megfelelően a közelharcban nem olyan jártasak. Hm-jükből szintenként 3-at CÉ-jük fejlesztésére fordítanak.
Jellemző méreg: Baziliszkusz nyála; 5.szintű, azonnal ható, rövid ideig tartó idegméreg. Hatása émelygés vagy teljes izomgörcs.
Jellemző fegyver: Könnyű nyílpuska, dobótőrök
Spamagitor: **Karynn Odo** *12. sz. fejvadász/ 4. sz.mágiahasználó*
KÉ: 40; TÉ: 83; VÉ: 135;CÉ: 40 (fegyver nélkül) Mp: 20

Egyéb klánok és jelképeik: Anybyr klán (sirály és kagyló); a lakhassyni Mennes Verrytt (szarvasbogár); Marakodók (ezüstlagoss) a középső tartományokban és az Ötvárosbeli Raonnaes (kék kígyók) keleten. A Terrn klánnak hűséggel tartozó Hajnaltőr szekta működési területe nem ismert.

Esküszó Az Ikrek hűségfogadalmának elmaradhatatlan része, gyakorlatilag annak megpecsételése. Nem ismert olyan eset, amely során egyetlen iker is megszegte volna esküszavát, ha a megbízója nem mentesítette annak előtte ez alól. Olyan tettekre, melyek úgynevezett „felsőbb érdekeket" sérthetnek – pl. a császári Dinasztia tagjai ellen irányulnak – az ikrek nem tehetnek fogadalmat.

Álljon itt például a császár orgyilkosainak hűségesküje, a ***Morgulis Ortorum***, amely (hasonlóan a Kyr Pusztítóktól örökölt meditációs formulákhoz) őrzi a Birodalom számmisztikus babonáit magában:

„Életünket és vérünket
Ajánljuk fel császárunkért
Anyaméhtől a Vértengerig!
///
Elpusztítom az ellenségeidet
Seregekkel törnek ellened
Magam leszek fegyvered!
///
Árnyék vagyok halálomig
Vagyok szívben tőr
Csendes ajakkal szolgálunk!"

Klánok a Birodalmon belül az Ikrek szektáján kívül

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

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. Százhúsz 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: "Sóököl". Kizárólag Mortorokat képeznek.

Vérnyelők fejvadászklán
Tharr egyházának mágikus eszközökkel kitenyésztett orgyilkosai. Gyakran még saját parancsolóik is tartanak tőlük, ugyanis kizárólag egyetlen személynek engedelmeskednek. Általános vélekedés szerint mindannyian őrültek. Innen csak NJK kerülhet ki.

Árnyvadászok fejvadászklán
Kegyvesztett és száműzött szervezet, amely a P.sz. 3680-as években alulmaradt a Shulur utcáin és báltermeiben zajló árnyékháborúban az Ikrek szektájával szemben. A magukat nyíltan Morgena követőinek valló megmaradt orgyilkosok ezután kirajzottak Toron birodalmából, hogy megmentsék hagyományaikat ameddig lehet. Jellegzetes fegyverük a páros fátyolpenge, amely ha nyílt harcban kerül elő valahol a kontinens bármelyik pontján várható, hogy feltűnik nyomában néhány az Ikrek közül is.

Mortor Imperialis
Közvetlenül a császárnak tartoznak engedelmességgel és elszámolással, a dinasztiához magukat Esküszóval kötő fejvadászok különálló klánja. Rend szerint az Ikrek szektájának legjobbjai közül kerülnek ki a tagjai, de más klánok kiemelkedő képességű fegyver- és mágiaforgatói is kiérdemelhetik a megtiszteltetést.

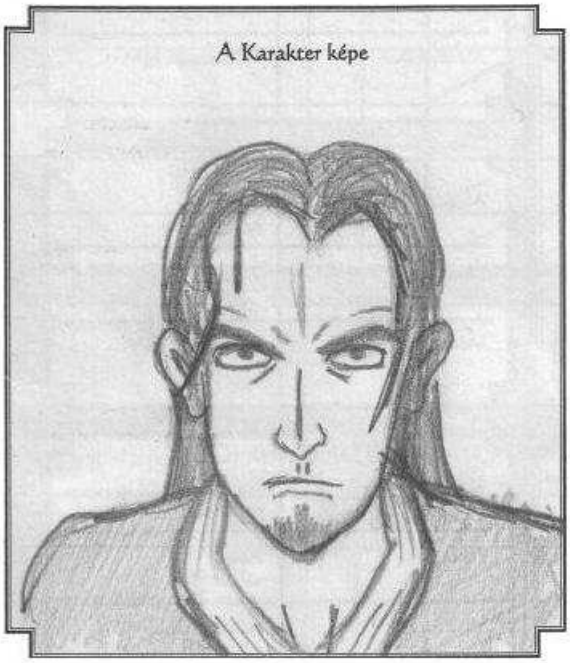
Corritesek fejvadászklán
Egyike a legrégebbi szervezeteknek. Számukról pontosat nem tudni, de nem olyan népesek, mint más klánok. Megbecsülésük kiemelkedő. Jobbára Toron keleti végeiben tevékenykednek, ám Abaszisz területein is bukkantak már rájuk. Közülük a kiválasztottak képesek mágia alkalmazására, azok, kiknek a vére a legtisztább, s akik méltók rá, hogy beavatást nyerjenek. Úgy beszélik, varázsukkal a valóság határmezsgyéjén egyensúlyoznak, s hol ebben a világban zárt ajtó várja őket, ott keresnek egy másik valóságot, amelyben azt nyitva lelik, s akkor lépnek vissza csak a mi világunkba, ha már a küszöbén átjutottak.

Éjenjárók fejvadászklán
Másik, igen régi múltra visszatekintő szekta. Éppúgy kevéssé számusak, miként az előzőben említett. Az igazán veszedelmesek száma közülük a harmincat sem éri el. Valahol Shulurban sejteni a fészküket. Az éjszaka és a sötétség édestestvérüknek tűnik, kiemelkedetteik figyelemre méltó módon mozognak a holdak alatt. Akadnak közöttük, akik a mai napig sétálni tudnak a holdfényen, vagy lépcsőként használják az éjszakát, ha csillagtalan sötét borul rájuk.

Gyíkok fejvadászklán
Ezen fejvadászrend egyike azoknak, kiknek léte csupán az elmúlt háromszáz esztendőben vált nyílvánvalóvá. Meglehet, ennek oha, hogy sokáig egy régi orgyilkosdinasztia tagjainak gondoltuk őket, olyannyira hasonlatosak a módszereik. Az Alebarissként ismert gyilkos szekta felmorzsolódott Toron titkos háborúiban, s maradékai új nevet választottak maguknak. Állítólag régi hagyományt követnek. Vannak közöttük, kiknek teste, akár a kamélonoké, alkalmazkodik környezetéhez. Erre csakis mezítlenül képesek, ölni viszont puszta kézzel is tudnak. Bőrüket bonyolult tetoválásokkal ékítik, melyek legtöbbje mágikus rajz.

Syttak fejvadászklán
Tharrhoz köthetőek, miként a Ködfivérek. A hagyomány, mit követnek, valaha a hangmágia elemeit is tartalmazhatta, mára mindez megkopott és elhalványult. Mindenesetre egyes kevert vérű tagjaik sikerrel tudnak alkalmazni oly dalokat, mikkel bódítani és gyengíteni képesek ellenfeleiket. Külön említést érdemelnek hangszereik, melyek elsősorban fegyvereik elrejtésére szolgálnak, ám dalaik kíséretére éppúgy megfelelnek.

Pillangók fejvadászklán
Ezen gyilkosok elsődleges célja a rejtőző démonfattyak és szerafisták felkutatása és elpusztítása; Tharr akarata szerint. A Háromfejű lélekőrének szolgáló szervezet ősei készítették állítólag az északi démonbörtönöket. Fegyvereiket a régidők démonvadászainak mintájára készítik, ám akad ezen kardok között olyan is, mi ezredéveket túlélve mindmáig szolgálja őket.



Caleb d'Arrem, a Farkas. Renegát Iker.

Kívül a Birodalmon

„A két szélső ablak egyszerre tört be. A folyosón állók először szoborrá meredve figyelték, ahogy a két árnyékból született rém kétfelől ront nekik. A két oldalsó alakot azonnal levágtuk, még földet sem ért a testük mikor a többire vetettük magunkat. Testüket védve behátráltak a szobába melynek nyitott ajtajában fél tucat fegyveres tűnt fel. Nem láttam az arcukat, nem is volt fontos, hogy lássam. Rövidkardjaim pengéi szemmel alig látható gyorsasággal metszettek és vágtak. Alul kereszteződtek majd ívesen fölszaladtak, bő vérpatak fakadt ahol a húsba martak. Már nem én irányítottam őket, a beidegződés, formagyakorlatok végtelennek tűnő ismétlései égették be izmaimba a mozdulatokat míg a harc önálló reflexek játékává vált. Ellenfeleimnek valójában esélye sem volt. Nem éreztem irántuk haragot vagy dühöt, nem is erről volt szó. Fél szemmel oldalra pillantottam. Akármilyen jó harcosok is voltak Kemyronnak nem lehettek ellenfelei. Lagossa csapásait csupán fájdalmas hörgések és felcsapó vérfolyamok jelezték. Igazán elemében volt."

John Castle: Lelkek

Egy kóbor toronit, hacsak éppen nem állnak velük háborúban, ha nem is várják bárhol tárt karokkal, legalábbis megtűrik, bár igaz barátokra valószínűleg nem tesz szert. Azt azonban meg kell jegyeznünk, hogy a Birodalom környékén élő népek, ideértve az Északi Szövetség egyes területeit is

különös tekintettel az Embervadászokra, jól ismerik az Ikrek módszereit, fegyvereit, stílusát. Ha valaki hosszabb időt töltött Toronban, vagy a határán, illetve rendelkezik fegyverismerettel 20% eséllyel leplezhet le egy Ikert, ismerhet fel tipikus Iker-fegyvereket. Ilyenkor nem valószínű, hogy egyedül próbálná meg feltartóztatni vagy kézrekeríteni. Az olyanokat, akik toroni akcentussal beszélnek és tetoválások ékítik arcukat, testüket, Abasziszon kívül szinte egész északon gyanúsan méregetnek, s szerencsésnek mondhatják magukat, ha tisztázódnak valahogy a vádak alól. A toroniak északon csak megtűrt vendégek, lépten-nyomon előítéletekkel kell megküzdeniük, s ez sem könnyíti meg igazán a karakterek helyzetét.

A klánon belül

Következzen a belső hierarchia leírása, főként a KM-ek kedvéért, hiszen ezek jobbára NJK-k. Mivel azonban magasabb szintű fejvadászok is részt vehetnek a játékban JK-ként, kérjük a Kalandmestereket, nagyon figyeljenek oda rájuk, ez nem lehet ajándék, ezért a szó szoros értelmében meg kell szenvedniük a játékosoknak; kizárólag fejlődéssel juthatnak el erre a szintre (kalandozás közben, vagy a kolostorerőd által megszabott feladatokat hajtják végre, de időről időre vissza kell térniük tanulni. A mágiát semmilyen más módon nem sajátíthatják el). Az 1-4 szint között kilépett Ikrek közönséges fejvadászként játszanak tovább, a többieket köti a klán vasfegyelme és az Esküszavuk.

A toroni fejvadászklánok felépítése

Agranar	1-4. szintű fejvadász
Aggar	5-x. szintű fejvadász
Ressir	5. szintű fejvadász
Erressir	6-7. szintű fejvadász, illetve 7-x. szintű fejvadász/mágiahasználó
Venomagitor	8-10. szintű fejvadász/mágiahasználó
Pugomagitor	8-10. szintű fejvadász/mágiahasználó
Spamagitor	12. szintű fejvadász/mágiahasználó
Magitor	7-13. szintű varázsló/boszorkánymester
Venor	15. szintű fejvadász/mágiahasználó
Eprimor	17. szintű fejvadász/mágiahasználó
Quassom	20. szintű fejvadász/mágiahasználó
Equassom	?

Corron Az ikrek szektájának egy rendfokozata. Alacsonyabb rangú fejvadászokat jelölnek vele, akik tetteikkel már kiérdemelték, hogy bekerülhessenek a különleges felkészítést és előismereteket kívánó, külországi bevetésekre is.

Eprima Az eprimorok alkotta tanács, melyen keresztül az egy-egy tartományért felelős eprimorok irányítják és összehangolják az Ikrek tevékenységét.

Eprimor 1. Első Gyilkos jelentésű szó az ikrek szektájának hierarchiájában. Számuk hagyományosan három, s mindegyikük az ugyanennyi részre tagolt birodalmi szervezet egy-egy tartományáért felelős. Az eprima nevű tanácson keresztül irányítják és hangolják össze az Ikrek tevékenységét. Kilétük titkos, személyazonosságukkal talán csak a szekta Árnynak (Quassom) nevezett egyszemélyi vezetője van tisztában. Állítólag létezik még első árny, Equassom is, de többek szerint ez csak mendemonda. 2. Elöljáró, parancsnok.

Equassom 1 Árnyékgazda, sötétben lakozó vezér; a toroni alvilági szekták vezéreinek kijáró, hagyományos megszólítás. 2 Az Ikrek szektájának egyszemélyi vezetője, a Quassom fölött álló első árny. Más állítások szerint az illető nem más, mint a Halál Ötödik Nagymestere, s talán Hurabbal, az Árnyékba költözött Úrral is kimutatható a kapcsolata.

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

Pugomagitor Tőrvívást oktató mester a toroni fejvadász-klánokban.

Quassom Árnyék, átvitt értelemben homályban lappangó fenyegetés, egyes források szerint az Ikrek szektájának mindenkori, egyszemélyi vezetőjét emlegetik így. Az Eprimorok felett áll, valószínűleg csak ő van tisztában kilétükkel. Egyes feltételezések szerint fölötte csupán az első árny – equassom – áll.

Quertor Kérdező. Különleges pozíció az Ikrek szektáin belül. Ez a tisztség csak a tapasztalt, gyakorta már fegyveres küldetésektől is visszavonult fejvadászokat illeti. Feladatuk az Ikrek rendházaiba bebocsátást nyerők kikérdezése, kifürkészése. Nagy döntési jogkörük megengedi, hogy akár famorokat is visszautasíthassanak, ha azok a szokásjoggal vagy az írott szabályokkal ellenkező cselekedetekre próbálnák megszerezni a fejvadászokat. Ezokból kitűnően alkalmazhatók akár komoly diplomáciai csatározásokban is.

Lassyr, az Árnyékkarom,
az Ikrek thekszeli szektájának venora,
16. szintű fejvadász,
a Quars (Árnymágia) beavatottja

Spamagitor 1. Kardvívást oktató mester a toroni klánok és testvériségek belső iskoláiban. 2. A toroni Ikrek szektáinak belső vezetői, a klánok teljhatalmú urai. Közösre legtökéletesebben a Kardok Mestere kifejezéssel fordítható.

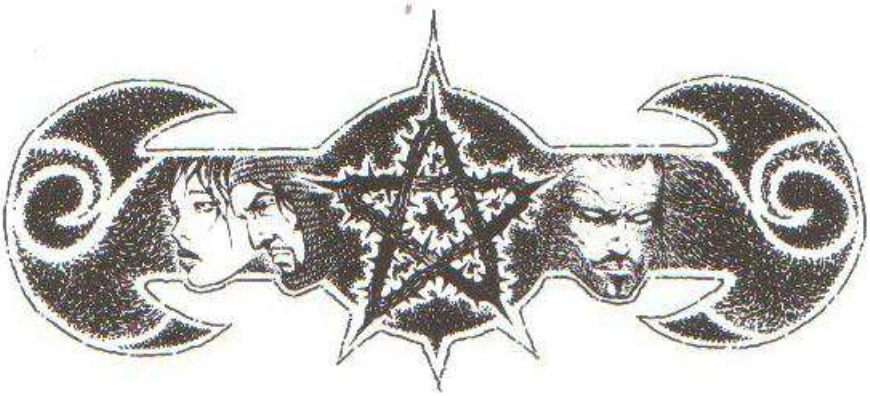
Uque stela Az Ikrek szektájának egy rendfokozata. A küldetésben járó komolyabb különítmények elit fejvadászait illik érteni alatta, akik csupán a különítmények vezetőinek, a primoroknak tartoznak engedelmességgel.

Venor Tiszti rang az Ikrek klánjában.

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

Az Ikrek szektájának kasztjai

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. *(játéktechnikailag legtöbb tulajdonságukban megegyezik a Fejvadász kasztnál leírtakkal)*



Mortor

Kyria nyelvén a Pusztítókat emlegették így, a Hetedkorban azonban inkább Toron gyilkoló művészeit értik alatta. Közösre hagyományosabb "másképp ölő"-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
9 fegyver használata	Af
Pszi (Pyarroni)	Af
Mágiahasználat (Boszorkánymesteri)	Af
Csapdaállítás	Af
Álca/álruha	Af
Csapdaállítás	Af
Belharc	Mf
Kínzás elviselés	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	35%
Esés	25%
Ugrás	15%
Lopózás	45%
Rejtőzködés	40%
Csapdafelfedezés	10%
Fegyverismeret	Mf

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

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

Pugnites

Udvari testőr; olyan fejvadász, aki pusztakézzel is ölni képes. 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
Mágiahasználat (Boszorkánymesteri)	Af
Sebgyógyítás	Af
Etikett	Af
Lovaglás	Af
Belharc	Mf
Kínzás elviselés	Af
Mászás	20%
Esés	30%
Ugrás	30%
Lopózás	10%
Rejtőzködés	10%
Csapdafelfedezés	25%
Fegyverismeret	Af

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

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

A toroni fejvadász fegyverei

„Az eszköz, amelynek mindkét végében mesterien csiszolt kristálylencse csillant, igencsak emlékeztetett a mágus asztalán szanaszét heverö kisebb látcsövek egyikére. Alighogy beletekintett, Gorduin teste megfeszült: a pontok egyszeriben sivatagi utazáshoz öltözött lovasok sziluettjeivé terebélyesedtek. Nagyot nyelt. Fegyveres csapat ez, nem holmi karaván, állapította meg. Opálvadászok lennének? Azok nem vágnak neki málhás lovak nélkül, s nyomban megtorpannak a mezö legszélén, ahol a legnagyobb az esélyük arra, hogy zsákjaikat teletömve megléphetnek Sonion démonai elöl! Nem... Igazított valamit az elülsö lencsén, hogy még tisztább képet kapjon. Ezek nem köveket keresnek, hanem bennünket - pontosan úgy, ahogy az örzök mondták! Vezetöjük ruházata, fegyverzete nemigen hagyott kétséget efelöl. Embervadász volt, az Ikrek közül való. Erre vallott különleges, abbitacél ötvözetű pikkelyvértje éppúgy, mint a sajátjához hasonló, egyenes pengéjű északi kard, no meg a sötét fémböl készült, vörös kámeákkal ékített homlokpánt, amelyet a klán tagjai kizárólag küldetésbe indulásuk elött öltenek fel."

Wayne Mark Chapman - Halál havában

Az Ikrek szektájában ugyan elterjedt, hogy a kiképzés során elsajátítsa mindenki a lagoss és pugoss kardpáros használatát, de a Magitorok nem ostobák és folyamatosan figyelemmel kísérik a fejvadászok előrehaladását. Amennyiben nyílvánvaló, hogy sokkal nagyobb affinitásuk van másfajta fegyverek forgatására, esetleg testfelépítésük és stílusuk indokolja a tanulóévek után, de már közben is, gondot viselnek rá, hogy később majd a legmegfelelőbb fegyverrel tanuljanak meg mesterien bánni.

Külországi küldetéseik során sem mindig engedhetik meg maguknak, hogy bárki felismerje harci stílusukat és fegyvereiket. Ilyenkor általában az adott térség eszközeit veszik magukhoz és igyekeznek azokat forgatni. Viszont hogyha a klánjuk egy renegátját végzik ki vagy bármilyen más okból személyesebb, rituálisabb oka van a küldetésnek, akkor törekszenek rá, hogy az alkalmazott fegyver a klánjuk egyediségét tükrözze.

Így amikor nyíltan indulnak küldetésre, akkor előtte szertartásosan felöltik a vörös kámeás homlokpántjukat, mely a kontinens minden részén egyértelművé teszi, hogy az Iker gyilkolni indul és a Birodalom nevében jár. Önmagában ez is sok ajtót kinyithat előtte szövetséges vagy Concordiával terhelt országokban, délen pedig talán hírük is elég, hogy ne avatkozzanak a dolgába. Valaha ezeket a köveket mágikus hatalommal is feltöltötték, ez a szokás azonban mára kiveszett. Legendák szólnak csak arról, hogy bizonyos fejvadászokat miként és hogyan mentett meg hagyományos homlokpántjuk.

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 sodronyinget viselnek.

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

Egyes klánok előszeretettel alkalmaznak célzófegyvereket és nem áll tőlük távol az újabb és újabb fejlesztések alkalmazása ilyen téren. A legtöbb fejvadász persze elsajátítja a különböző távolsági fegyverek használatát, de az igazán elvetemültek az Ikrek szektáján belül olykor még közelharcban sem veti meg ezeket az eszközöket. Mechanikus eljárások révén képeznek ki kétvájatú rendszereket (kézi és könnyű számszeríjakból elsősorban). Az ilyen Ikrek által rendszeresített célzófegyvereknek a Tám/kör értéke eggyel magasabb a táblázatban leírtaknál. Az ilyen fegyverek általában Odassynban készülnek.

Népszerűek köreikben természetesen a kisebb, orgyilkosságra és közelharcban egyaránt használatos tőrök is. Előszerettel választanak küldetéseikhez különböző dobófegyvereket, elsősorban persze tőröket, de bárdot és slan-csillagot is. Ezeknek a használatát is a klán kiképzőhelyein sajátítják el, azonban nem tartozik szorosan a taníttatásukhoz, így maguknak kell egymástól, idősebb társaiktól, a Magitoroktól külön kért alkalmakon elsajátítaniuk. Egyes klánok persze külön figyelmet szentelnek ezek használatára (olykor rituális keretek között), de általánosságban elmondható az Ikrekről, hogy a közelharcban jeleskednek.

Az Ikrek különleges abbit-ötvözetből készült sodronyinget viselnek, komolyabb küldetésre, hogyha távolabbra szólítja őket a kötelesség pikkelyvértet is öltenek magukra. Ezek a páncélzatok bírják a különleges anyaguk révén az abbitra jellemző mágikus képességet, mellyel tovább növelik viselőjük védelmét az ártó villámvarázslatokkal szemben.

Sodronying	3 SFÉ	0 MGT

Az abbit - s azon ötvözetei, melyekben legalább 33 százalékban jelen van – nem vezetik az elektromosságot. 2 Sp-t levonnak minden egyes sebzési célzattal tett kockadobás értékéből villámmágiával szemben. (Ha tehát a sebzés 5k6, a levonás 5x2, azaz 10 Sp).

Fürkész A térmágia alapjait és a szimpatikus elven működő megidéző mágiát kihasználó, kyr eredetű varázstárgy; az Ötödkorban szökevények felkutatására használtak. Százados leírások lapján készítettek el újra Toron Boszorkánymesterei, hogy a szolgálatukban álló embervadászok eszköztárát gazdagítsák vele. Hasonló céllal más jellegű fürkészek is készülnek, ám ezeket nem minden esetben használják élőlények felderítésére. Ilyen eszközök például a méregfürkészek, vagy a sós mocsarak vidékének vízfürkészei. Az eszköz használatára 5. szinten kezdik el kiképezni az Ikrek szektájának tagjait. Idővel arra is képesek lesznek, hogy (birtokolva egy saját példányt) maguk határozzák meg valamilyen kisebb tárgy (haj, fog, vér, bőr) segítségével a vele szimpatikus viszonyban álló célpontot. *(ld. Varázstárgyak)*

Érzékelés gyűrűje A fejvadászklánok közötti árnyékháborúk zsákmánya, amely a birodalmon kívüli Haryon magiszter vívmánya. A varázsló által kitalált eszköz többek között az Ikrek munkásságának köszönhetően terjedt el és nem maradt csak az északi embervadászok kelléktárának a része. Egy egyszerű ezüst gyűrű melynek ívét cikornyás rúnák díszítik. Viselője számára megnyílik a világ. Olyan mintha már bekövetkeztük előtt, tudomást szerezne a történésekről. Ez a varázstárgy +4-et ad viselője Érzékelés képességéhez. A hatás csak akkor aktív, ha a gyűrűt viselik. Elkészítés: Egy szépen megmunkált ezüst karika gyűrű belső ívére, transz állapotban fel kell vésni a mágikus aura varázsjelet /33MP/, majd a transz megszakítása nélkül bele kell írni az érzékelés rúnáját. *Mana pont: 57 Ár: 5 arany*

III. video: https://youtu.be/YjxFLlYZFrQ

Az Ikrek vallásossága

Hekka Szó szerinti fordításban jelenlévő; szellemi esszencia, mely az anyagi test börtönéből szabadulva járja a világot, s ómenekkel, sugallatokkal közvetíti Tharr akaratát, védelmezi a neki ajándékkal kedveskedőt. Léteznek helyhez kötött hekkák is, nem ritka például, hogy egy hegynek, folyónak, vagy egy háznak oltalmazó, esetleg rosszindulatú hekkája van. Hekkának minősülnek bizonyos misztikus alakok vagy élőlények, s hekkává magasztosulnak egyes valóban létező személyek is – persze kizárólag a haláluk után. Tharr vallása eredetileg vetélytársat látott bennük és tiltotta őket, ám felismerve jelentőségüket, az alacsonyab kasztok közötti szükségességét, a Negyedik Zászlóháború veresége után, a Psz. 1654-es Shuluri Bullával beolvasztották őket a Tharr vallásba, megerősítve, és elmélyítve velük a Háromfejű egyházának főségét Toronban.

Az Ikrek szektája nem kötelezte el magát egységesen egyetlen égi patrónus mellett sem. Klánjai különböző entitásokat tisztelnek, akiktől azt remélik, hogy segíti őket küldetéseik végrehajtásában. Elmondható, hogy bár az egyes istenségeket követő szervezeteken belül egységes a vallásosság (mely hit felvétele és kötelező eleme a beavatási szertartásoknak) az egyes klánok előszeretettel háborúznak egymással ilyen alapon is a szektán belül. Vannak akik természetesen **Tharr**, a háromfejű szörnyisten, tiszteletére esküsznek vel, bizonyos klánok **Sogron**, a tűzkobra, (*„aki árnyékot vet")* tanításai szerint rendezik belügyeiket. Más klánoknál előszeretettel tisztelnek hekkákat vagy a birodalomban kevésbé ismert, de megtűrt istenségeket. Ezek közül a három legnépszerűbb és legelterjedtebb a szektán belül a következők:

Vinidis-Re L'Hass, renegát toroni fejvadász

Hurab Egyes olvasatokban Hurabb. Az árnyakba költözött úr, toroni éjhekka. Elsősorban az orgyilkosokat pártfogolja. Szobraira mindig fekete leplet borítanak, így pontos ábrázolása nem ismert. Állítólag szoros kapcsolatban áll az Ikrek szektájának titkos egyszemélyi vezetője fölött álló Equassommal is.

Ilho-mantari Toroni hekka. Ismertebb nevén a Biztos Kezű Hölgy és a Csendet Vigyázó. Ő az éj nyugalmán őrködő leány, Morgena szolgálója. Leggyakrabban haquitesst viselő, kést tartó hajadon alakjában ábrázolják. Számos tolvaj- és fejvadászklán hekkája. Többek között a romlatlan ártatlanság szimbóluma és az éj nyugalmának felvigyázója. Az éji álmok és a loppal járás védőangyala. Sokan az egykori kegyelt, Illyr-On Manare továbbélésének tekintik. Hozzá kapcsolódó toroni szokás, hogy szobra előtt megállva, szájukhoz emelik mutatóujjukat. Az árnyékcsók szertartása hivatott biztosítani, hogy csendben maradhassanak, ha leszáll az éj.

Raon(n)a Tharr hívők körében népszerű toroni hekka, számos vadásztestvériség bosszú és esküszelleme. Más néven a Vakon Látó Király. A mitológia szerint ő szállítja át csónakján a méltó halált haltak lelkét a Lindigassra. Leggyakrabban agyaras, vicsorgó démonként ábrázolják, számos fegyverrel. Ő a halva született, vagy az egy éves korukat meg nem érő gyermekek lelkeinek védelmezője. A halva született csecsemőket áldozatképpen az ő kegyeibe ajánlják. Úgy tartják, hogy amíg a gyermeknek nincs foga, nem tudja magát megvédeni a túlvilágon. Őket a településeken kívüli gyermekégetőkben ültetik „Sogron székére". Északon Tharr halvaszületett gyermekének tartják; ám egyes Toronon kívüli források – többek között Arco Valentias Lindigassiana c. alapműve – szerint minden bizonnyal a kráni ősaquirok egyike, a birodalom alapítása előtti időkből, akit hazájában Vakon Látó néven ismernek és száműzték. Közös szerepjátszásának indítékai éppoly homályosak és kifürkészhetetlenek, mint a megvalósításához használt módszerek, vagy akár a Vakon Látó enigmatikus személye maga.

Ezeken felül természetesen rengeteg más, kisebb hekka tisztelete is dívik, egészen különleges módon viszonylagos szabadságot engedélyezve ezzel a *Hetedik Kaszt* tagjainak. Bizonyos klánok például szinte nyíltan tisztelik **Orwella**, a Rettenet Asszonyának kultuszát és rendházaik állandó menedéket jelentenek a Kard Testvériség lovagjai számára Toron földjén is. Hallani azonban olyan különös

múlttal bíró szervezetről is a szektán belül, amelyik **Driegde** követőjének tartja magát. Egészen szokatlan és zavaros dolog, de tény, hogy a Zászlóháborúkban mindig kiemelkedő tettekkel vívták ki maguknak létjogosultságukat a Dwyll-Unióval szembeni harcok során.

Driegde A dwoon legendákban az Árny Nélküli Birodalom ura. Naphonban az ó-dwoonok életére tört, neki köszönhető az éjszaka. Nem bírt Ranillal, aki Terseirt megteremtve erősebb lett, így cselhez folyamodott. Megkörnyékezte az egyik nap-hőst, Otrenát, a Forró Csókút és az engedett a kísértésnek. A hős vezetésével fellázadt törzs elől a napisten a Vadonba vezette népét. Vele szemben a dwoon hitvilág szerint csakis Ranil örök tüze - és szent fénye - hozhatja el a kellő megváltást.

Távolról sem nevezhető egységesnek tehát az Ikrek szektája hit dolgaiban. Erejük nem is ebben rejlik igazán. Játéktechnikailag azonban minden patrónusuk megajándékozhatja őket azzal a különleges mágiával, amelyet gyűjtőnevén csak úgy nevezünk *Quars, vagyis Árnymű*. Az évezredek folyamán több klánjuk veszett már oda az Ikreknek az egymás közötti harcban és volt, hogy ennek kiváltó oka a vallási összeférhetetlenség volt (árnymágiát használók pedig mindkét oldalon voltak). A bölcsek azonban ebben is azt látják inkább, hogy miként igyekszik a szekta tagjai között mindig a legrátermettebbeket és arra legérdemesebbeket tudni.

Az Ikrek mágiája

„Homály ereszkedett a teremre. Gyorsan szivárgott elő az Iker mellől.
- Nocsak - nézett fel munkájából az ősz mester.
- Fényt, exellissar fényt! - ordította a kese hajú ifjú.
- Darun, te bolond... - sziszegte Salogar.
Mérhetetlen világosság lobbant odabent. Egyszerre érkezett mindenünnen, fehér volt, tiszta, akaratos. Szétrebbentek az árnyak.
Darun a falnak tántorodott: vállából keresztvas nélküli dobótőr meredt elő: a fény megzavarhatta a toronit. Salogar berontott, sellőmarkolatos kardja előremeredő higanyív. Az Iker ott komorlott előtte, háta mögött a falon már gyülekezett az árnyéka. Egyikük sem volt elég gyors. Háromszor, négyszer csókolóztak össze szikrázva a pengéik, mire eltáncoltak egymástól. Újabb pislantás. Még négy csapásváltás.
- Ügyes. Roppant ügyes - szólalt meg a toroni. Ervül beszélt és ez egy pillanatra megzavarta Salogart. Alig bírta hárítani az Iker villámgyors vágását.
- Dreina nevében parancsolom: álljatok meg! - harsant a hátuk mögül egy hang. Szirupos remegéssel zuhant a teremre a mágia. Egyszerűen lehetetlen volt neki ellenállni.
Szoborrá dermedtek mindahányan: a rémült öreg, kezében a megemelt lúdtoll; a fal mellett nyöszörgő Darun hangja megakadt; Salogar, száján elszánt vicsor; a támadásra készülődő Iker. Szeme akár az éjszaka, háta mögött tehetetlenül tekergő árnyak.
Az inkvizítor elsétált a viaszszobrok között, istennőjének szimbóluma sárga fénnyel remegett nyakában. Ő maga nem szólt egy szót sem, a többiek nem tudtak.
Komótos mozdulatokkal az asztalon sercegő gyertyákhoz lépett, s kezébe vette az irományt. Hangtalanul mozgott a szája, amint olvasni kezdte.
Salogar a falat bámulta, nem tehetett másként. És észrevett valamit.
Az Iker mögött lassú kavargásba kezdtek az árnyak. Kiáltott volna, de nem tehette: mázsás súllyal ült mellén a varázs.
A toroni pedig megmoccant. Valami módon - ahogy szoros köteléket old meg az ember - kezdte lefeszegetni a rákötött bilincseket."

Jan van den Boomen: Fekete vizek

Az alább ismertetett varázslatleírások és tetoválások nem tartalmazzák az Ikrek által használt összes praktikát, csupán ízelítőt ad tudásuk tárházából. Minden rajzolathoz tartozik egy litánia, mely minden esetben 7 Mp-t helyez el a tetoválásban. Ez lényegében egyfajta kötőelem, amely az egyes használatok közt őrzi a jel mágikus erejét. Ahhoz, hogy a jelbe plántált varázslat létrejöjjön, újabb Mana-pontokat kell áldozni. Ezek fogják táplálni a rajzolatot a hatásidő alatt. A Mana elfogytával - a hatásidő lejártával - a varázslat megszűnik. Ezután már csak 7 Mp-ot tartalmaz, amely az újabb használatig őrzi a jel hatását. A tetoválásoknak azonban megvannak a veszélyei is. Ha a rajzolat megsérül, nem csak a

mágikus hatás szűnik meg, de a felszabaduló Mana akár el is pusztíthatja a jel viselőjét. (Számszerűen kifejezve: 1Mp x k6/3Fp veszteség). Annak esélye, hogy harcban a rajzolat megsérül, a méretektől függően 5-20 % lehet. Kettő vagy több azonos tetoválás nem működhet egyazon alkalmazón. Ha a boszorkánymester olyan jelet próbál az alanyra tetoválni, amilyennel az már rendelkezik, az új rajzolat a feltöltés után megsemmisül és a felszabaduló mana a fentiekben meghatározott sebzést okozza. Ezeket a rajzolatokat boszorkánymesterek nem alkalmazzák, ugyanez vonatkozik a varázslatokra is. Ezeken felül azonban más boszorkánymesteri tetoválásokat természetesen készíthetnek a fejvadászok számára, a fentebbi megkötések figyelembevételével. Felhasználóik a *„Fejvadászmágiát"* csak magukra képesek alkalmazni.

MÁGIKUS TETOVÁLÁSOK

Az alábbi mágikus tetoválások az eddigiektől eltérően nem csupán boszorkánymesterek testét ékíthetik. Az egyetlen megkötés, hogy a varázslat hatóidejének lejártával kizárólag boszorkánymesterek képesek azt ismételten feltölteni. Köztes megoldás lehet, ha valaki birtokában van egy boszorkánymester által készített és manával feltöltött tárgynak, az ún.: **Szikratallérnak**. Ezt a kis korong alakú tárgyat kizárólag ilyen célokra lehet használni. *Előállítási költsége 3 ezüst és 50 Mp* (az eladási árba általában az anyagköltségen túl a felhasznált Mp-k másfélszeresét szokták beleszámolni – aranyban). Kizárólag annyi Mp-t lehet benne tárolni, amennyi az őt készítő boszorkánymester max. MP-je volt.

Láthatatlanság

Mp: 30
A varázslás (feltöltés) ideje: 5 perc
Időtartama: 30 perc
Sérülési százalék: 15%

Ezt a rajzolatot általában valahol a mellkason szokták elhelyezni. Hatására a tetoválás tulajdonosa fél órán keresztül 5 E-s láthatatlanságba burkolózik. Nagyobb rajzolattal és 60 Mp ráfordításával a varázslat erőssége is növelhető, de legfeljebb a kétszeresére. Ebben az esetben azonban a sérülési százalék is a duplájára nő.

Láthatatlanság felfedezése

Mp: 12
A varázslás (feltöltés) ideje: 2 perc
Időtartama: 30 perc
Sérülési százalék: 10%

Ezt a jelet általában az arcra szokás tetoválni, ám léteznek nagyobb hatalmú változatai is, amelyeknek nincs elegendő hely az arcon. Hatására a rajzolat gazdája 50 lábnyi körzetben érzékeli mindazon láthatatlanná tett tárgyakat, személyeket, akiket olyan varázslat rejtett el, amelynek erőssége nem haladja meg a 3E-t. Bizonyos esetekben nagyobb és manaigényesebb rajzokat is készíthetnek a boszorkánymesterek, ám ez óhatatlanul oda vezet, hogy a tetoválások igen könnyen megsérülhetnek. A Mp-k megtöbbszörözésével az időtartam és a belátható távolság is többszörözhető, és óhatatlanul megnő a sérülési százalék is. A legnagyobb felületű rajzok esélye a sérülésre legfeljebb 70% lehet. Ennél nagyobb tetoválás nem készíthető.

Méreglátás

Mp: 5
A varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc
Időtartama: 30 perc
Sérülési százalék: 5%

A jelet általában a szemhéjra, de mindenképpen valahová a fejre rajzolják. Segítségével a fejvadász látni fogja a nem mágikus úton készített mérgeket.

Macskatalp

Mp: 5
A varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc
Időtartama: 1 óra
Sérülési százalék: 5% célzott támadás esetén 0% ill. 15%

Ezt a rajzolatot valahová a lábra (nem a talpra) tetoválja a Magitor. Hatására a fejvadász lopakodás képzettsége 25%-kal megnő.

Biztos kéz

Mp: 10
A varázslás (feltöltés) ideje: 2 perc
Időtartam: 30 perc
Sérülési százalék: 15%

A mágikus rajzolatot a fegyverforgató kézre rajzolják fel, s az időtartam alatt a fejvadász TÉ-jére +8-at ad. A rajzolatok bonyolultsága, sűrűsége alapján nagyobb manaigényű tetoválást is lehet készíteni max. 30 Mp-ig. (+24 TÉ) A sérülési százalék ennek megfelelően nő.

Pusztító akarat

Mp: 5
A varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc
Időtartama: 15 perc
Sérülési százalék: 15%

A tetoválás kígyói a halántéktól egészen a nyakig tekereghetnek. Segítségükkel a boszorkánymesterek pszi pont feláldozása nélkül, szabadon erősíthetik diszciplináikat. 5 Mp-ért, az időtartam alatt minden pszi diszciplínát 10E-vel erősebben hozhatnak létre. A bonyolultabb, burjánzóbb rajzolatok akár négyszer ennyi manát is befogadhatnak. Ekkor azonban csak az erősítés és a sérülési százalék nőhet egészen a négyszeres értékig, az időtartam nem.

Elmeőr

Mp: 10
A varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc
Időtartama: 6 óra
Sérülési százalék: 5%

Homlokra, tarkóra vagy fejbőrre kell ezeket a rajzolatokat tetoválni. Segítségükkel az alkalmazó Asztrál- vagy Mentál Mágiaellenállását lehet 5E-vel növelni. Előnye, hogy nem bontható le, ájulás vagy alvás esetén is beleszámít az ME-be, és a Membrán nevű diszciplína (MT) számára is láthatatlan. Nem dönthet viszont a felhasználó arról, hogy melyik értékéhez rendeli hozzá, mivel az asztrális és a mentális rajzolat különböző. El lehet készíteni nagyobb méretben is, ekkor azonban mind a Mp-igénye, mind a sérülési százaléka megnő, ám az alaprajzolat négyszeresénél nagyobb semmiképpen sem lehet (40 Mp, 20E, 20%). Az időtartam ily módon nem növelhető. Több hasonló ábra hatása nem adódik össze, ezért fölösleges is a másikat felrajzoltatni. – mindig a legnagyobb erejű lesz érvényben.

VARÁZSLATOK

Az Ikrek egynémely szektájának különösen rátermett tagjai 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-verítékkel kell megküzdeniük minden egyes varázslatukért. Noha gyakorta vélik úgy a hozzá nem értők, hogy valójában boszorkánymesteri beavatottakról van szó, az általuk használt néhány varázslat egyetlen ismert mágiacsoportba sem tartozik. 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 az 5. Szintet, Asztráljuk és Akaraterejük legalább 15, 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 3 Kp-t fizetve. Egy 9 Mp-s varázslat megtanulása 27 Kp-jükbe kerül. Csakis azokat a varázslatokat képes alkalmazni, amelyeket ily módon elsajátított. Ennek fényében aligha valószínű, hogy létezik olyan Iker, aki az itt felsorolt valamennyi varázslatot ismeri és alkalmazni is tudja. Mp-iket is rendkívül nehezen nyerik vissza, minden nap csupán Tapasztalati szintjük felének megfelelő mennyiségű Mp szivároghat elméjükbe (lefelé kerekítve). Ennek megfelelően egy 6. szintű fejvadász naponta legfeljebb 3 Mp-t, egy 9. szintű 4 Mp-t szerezhet vissza.

Kaméleonbőr

Mana-pont: 7
Erősség: 5
Időtartam: kör/szint
Meditáció ideje: 3 szegmens

A varázslat segítségével az Iker (és felszerelése) alkalmazkodik környezetéhez, miáltal rejtőzésre +50%-ot kap, ha egy helyben áll. Mozgás közben (a mágia nem képes tökéletesen elrejteni a mozdulatait) ez az érték +30%-ra csökken. 5E-nél erősebb Láthatatlanság Érzékelése varázslat hatására az Iker lelepleződik. A Kaméleonbőr nem rejti el használóját az infralátással rendelkezôk elől. A Mp megtöbbszörözésével csak az időtartam növelhetô.

Racklák szeme

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

Ha van valami amit a boszorkánymesterek Tarintól irigyelhetnek, akkor az a fény nélküli termekben való biztos tájékozódás képessége. Ezzel a varázslattal a fejvadász ultralátásra tesz szert 30 méter távolságig, és a boszorkánymesterek Macskaszeméhez hasonlóan érzékelni fogják 2 E erősítésig a láthatatlan tárgyakat, személyeket. A Mp megtöbbszörözésével sem az erősség, sem az időtartam nem hosszabbítható meg.

Toron lehelete

Mana-pont: 12
Erősség: 5
Időtartam: 1 kör
Meditáció ideje: 2 kör

A varázslat hatására a fejvadász a felszerelésével együtt egy körig légneművé válik, s bármilyen repedésen, akár egy kulcslyukon, vagy rosszul illesztett ablak résén is képes lesz behatolni, átszivárogni, amennyiben a repedés a két helységet összeköti. Nagy huzatban, esetleg szélben a varázslatot alkalmazni lehetetlen. A mágikus zárak útját állják az ilyen próbálkozásoknak is. A fejvadász saját testmagasságának megfelelő hosszúságú utat tehet meg az időtartam alatt. A Mp megtöbbszörözésével az időtartam is meghosszabbítható.

Árnyak tánca

Mana-pont: 2
Erősség: 2
Időtartam: 3 kör/szint
Meditáció ideje: 2 szegmens

Csak olyan környezetben gyakorolható, ahol egy-két elégtelen világosságot adó fényforrás birkózik az egyre terjedő félhomállyal. (Borús, holdsütötte éjszaka; alkonyat egy sűrű erdőben; hosszú, földalatti

pincegádor két félig égett fáklyával a falon; ablaktalan szobában pislákoló cserépmécses.) Ha a fény ennél erősebb, az ugyanúgy kizárja alkalmazását, mint a teljes sötétség.

A varázslat hatására az árnyékok hirtelen szétlebbenek a szélrózsa minden irányába, majd szédítő forgatagban kavarogni kezdenek, mintha őrült 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 moccanatlanul állva tehetne meg. A szemtanúk természetesen észlelik, hogy itt valami furcsa történik, de fogalmuk sincs róla, micsoda: a táncoló árnyékok azonban minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy elrejtsék a fejvadász osonó vagy szökellő alakját. Az ügyesebb alkalmazó ilyen körülmények között akár az őrök tábortűzének kellős közepén is átszaladhat anélkül, hogy azok felfigyelnének rá.

Zauka, 4. szintű fejvadász az Ikrek klánjából

Rettentő árny

Mana-pont: 1
Erősség: 1
Időtartam: 1 kör
Meditáció ideje: 2 szegmens

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

Élő árny

Mana-pont: 3
Erősség: 4
Időtartam: 3 kör/szint
Meditáció ideje: 3 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. Máskülönben azonban a legdöbbenetesebb kunsztokra képes, fittyet hány a klasszikus fénytan minden törvényének. Nem magától, persze, hisz önálló tudata nincs. Amíg a varázs érvényben van, a fejvadász mentális utasításainak engedelmeskedik, gyakran teljesen más mozdulatokat végezve, mint a hús-vér test. Ez már önmagában is kísérteties látvány, amitől az egyszerű embernek inába szállhat a bátorsága (Asztrál-próba, mint az előző varázslatnál); ezen felül pedig számos megtévesztő manőver kiindulási alapjául szolgálhat. Képzeljünk csak el két-három markos poroszlót, amint a fal takarásába húzódva fegyverüket emelintik: magabiztosan várják a hívatlan betolakodót, aki elképesztő óvatlanságot követ el, előrevetülő árnyékával elárulja magát...

Sötét fegyver

Mana-pont: 2
Erősség: 1
Időtartam: 2 kör/szint
Meditáció ideje: 1 szegmens

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

Halovány köpönyeg

Mana-pont: 7
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, hómezőn fehérre sápad. Kizárólag fekete-fehér viszonylatban változik, virágzó pipacsmezőn a szerafista mindenképpen szemet fog szúrni. Ráadásul egyszerre csak egy színhez tud idomulni, teszem azt pepita falfelülethez nem. Sötétségben, félhomályban, esős-szeles időben, egyhangú színviszonyok között +10 %-ot ad a Rejtőzés képzettséghez.

Árnyköpönyeg

Mana-pont: 8
Erősség: 3
Időtartam: 1 perc/szint
Meditáció ideje: 1 kör

Az Iker csuklyás köpönyeg gyanánt burkolja be magát környezte árnyaival, amelyek köré gyülekeznek, +30 %-ot adnak Rejtőzés képzettséghez. A lepel vastagságát a fejvadász határozza meg, folyamatosan változhat, 1 és 3 láb között. Az árnyakkal beszőtt terület nagyságát a fejvadász Szintje határozza meg, minden egyes szintjével 1x1 lábnyit vonva az ellenőrzése alá. A sötétséglepel mögött az Iker szabadon járkálhat, az árnyak miatt nem járnak negatív módosítók képzettséghez. Árnyas sarkokat sötétebbé a sötét zugokat éjfeketévé teszi. Mindazok, akik behatolnak az árnyékköpönyeg mögé, a Harc félhomályban módosítóival harcolnak, míg a fejvadászt nem sújtják levonások. Csakis olyan helyeken lehet életre hívni, ahol már több árnyék volt, mint fény.

Árnylökés

Mana-pont: 1
Erősség: 1
Időtartam: egyszeri
Meditáció ideje: 1 szegmens

Az Iker által kijelölt személyt vagy tárgyat füstfelhőre emlékeztető csóva löki mellbe. A varázslat minden egyes 1-je +10 kg-t képes felborítani (tehát 5 Mp feláldozásával 50 kg). Ha az áldozat JK vagy NJK ügyességpróbát tehet -2-es módosítóval. Emellett minden +10 kg erőtöbblet, ami a varázslatból adódik még -1-et jelent a próbánál (80 kg-os ember ellen 9 Mp-s Árnylökés -3 módosító az ügyességre. Az erősítés legfeljebb annyi lehet, amennyi a fejvadász tapasztalati Szintje. Fontos, hogy csak a kijelölt

személyre hat, és a mellette lévő tárgyakra és más személyekre nem. Az Mp-k duplázásával vagy triplázásával 2 vagy 3 személy ellen használható, ennél többre, már nem tudja alkalmazni a fejvadász.

Árnyörvény

Mana-pont: 2
Erősség: 5
Időtartam: egyszeri
Meditáció ideje: 2 szegmens

Az Iker rámutat egy mestersége fényforrásra, mire a környező kisebb árnyékok mindenfelől odafröccsenek, megannyi vízsugár gyanánt és magukba fullasztják. A varázs egyszerre csak egy fényforrást tud kioltani, és ereje csak a varázslat erősségétől nem lehet nagyobb. A varázslat 1 Mp-ért 1 E-vel növelhető. A mágia csak akkor működik, ha kiinduláskor eleve több az árnyék, mint a fény.

Árnyéktalp

Mana-pont: 5
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: 12
Erősség: 10
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 tollpiheként pörög-lebeg a felszínen. Harci értékeit ez az állapot nem befolyásolja.

Árnysikátor

Mana-pont: 18
Erősség: 3
Időtartam: 1 óra/szint
Meditáció ideje: 2 kör

Bonyolult, ám roppant hatékony varázs. A fejvadásznak a mágia létrehozásakor meg kell jelölnie egy pontot, ahová az árnyéka vetül. Megteheti ezt a koromfolttal vagy egy tőrrel is, ami a lényeg: ezzel bilincsbe verte az árnyékát. Íj módón 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 vert árnyékot el nem szabadítja egy gondolati paranccsal, addig a mellette folyamatosan osonó árnyal sem tud manipulálni, azt az egy esetet kivéve, mikor belép rajta az árnyéksikátorba. Ha tökéletes sötétben van, akkor sem használhatja a lebilincselt sziluettjét, mivel nincs a varázslatnak kiindulási pontja. Ugyan csak lehetetlen az átkelés, ha időközben valaki a bilincset - krétavonás, koromfolt, tőrvágás - 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-ket rááldozni.

IV. video: https://youtu.be/eop489EnDWo

Toron ajzó-, kábító- és bódító hatású szereiről és afrodiziákumairól

Sokak szemében Toron a bűn és a fertő hazája, 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 nekik szabott rendelésnek.

A birodalom magitorai évszázadok tapasztalatával a hátuk mögött olyan szerek előállításában jeleskednek, amelyek segítségével áthághatják a természet rendeléseit. Ezen anyagok nem tartoznak közvetlenül a mérgek közé, ám némelyikük huzamosabb használata kevéssel marad el a leghatékonyabb toxikus anyagok hatásaitól. Még a legjobban tájékozott északi tudorok és levegőért kapkodnának, ha eljutna hozzájuk, mi mindenre képesek ezek a szerek.

Bizonyos körökben északon is hódolnak hasonló „kedvtelésnek", ám azon szerek hatékonysága és káros hatása messze elmarad a toroni méregkeverők praktikái mögött. Míg északon általában a különféle alkoholok segedelmével jutnak el a bódulat számos formájáig, a sötét birodalomban kifinomultabb, dekadensebb és pusztítóbb módozatokat kísérleteztek ki. Sőt olyan szerek előállításában is nagy örömüket lelik melyek hatásai láttán még a Szövetség legnagyobb ivói is csak értetlenül állnának.

Ezeket a szereket is a mérgekhez hasonlóan lehet játéktechnikailag szimulálni. A szintjüknek megfelelő módosító járul az egészségpróbához, ám siker esetén is kifejtik a hatásukat, csupán a hatóidő, (ha van más számszerűen is változó érték akkor az is) feleződik. Törtszámok esetében felfelé kerekítünk. Az utóhatások esetében azonban minden úgy történik, mintha sikertelen lett volna próbadobás, hacsak a leírásban más nem szerepel. Leszokni ezekről a szerekről már nem ilyen egyszerű. Hacsak a leírásban másképp nem szerepel, legalább egy hónapnak kell eltelnie anélkül, hogy az illető a segítségükhöz folyamodna. Minden eltelt hét után, Akaraterő próbát kell tennie. Az első két hét után még módosítók nélkül, a harmadik alkalommal azonban már -1-gyel, míg negyedszerre -2-vel. Ezalatt az idő alatt folyamatosan a gyengeség módosító lesznek rá hatással. Az ötödik héten már nincsenek rá hatással negatív módosítók és a próbadobást és mínuszok nélkül tehetik. Ha bármikor elhibázza a dobást, rosszabbik énje felülkerekedik és elindul, hogy bármilyen áron, de a kedvelt szeréhez ez jusson. Ekkor azonban már a rosszullét módosítósorát kell alkalmaznia. A függőség a különféle gyógyító mágiákkal megszüntethető. Súlyossága Halálos. A papok Gyógyítása 60 Mp-ért, a boszorkányok Gyógyitala 70 Mp-ért, és a boszorkánymesterek Betegség befolyásolása 33 Mp-ért előbb Nagyon súlyossá változtatja, majd a Betegség gyógyítása 22 Mp-ért -ideális esetben- tökéletesen megszünteti.

Ajzószerek

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

Rualan Pora - *4. színtű*
Nyálkahártyán és nyílt seben keresztül jutathatják a véráramba ezt a kékes színű finom port, amely a felhasznált mennyiségtől függően, bizonyos ideig rendkívül éberré, gyorssá és ellenállóvá teszi alkalmazóját. Egy adag 4 óra időtartamra felerősíti az érzékszerveket. A látás, hallás és szaglás kétszeresére nő, az illető Gyorsasága 2-vel, Állóképessége 1-gyel (faji maximum fölé is mehet), KÉ-je 10-zel, TÉ-je 20-szal nő. Emellett még az Érzékelése is 3-al emelkedik. A hatás elmúltával hihetetlen rosszullét lesz úrrá az alkalmazón. Sikeres egészségpróba esetén három, sikertelen dobáskor hat óra hosszan tart. Ha a lejárta előtt újabb adaghoz folyamodik, a hatás megismételhető, ám a rosszullét is arányosan hosszabb ideig tart. Orgyilkosok kedvelt ajzószere. Egy adag ára 12 ezüst.

***Álomű**ző* - *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 tettre késznek érzi magát a hatás végéig. Ezután azonban a fáradság is kettőzött erővel zuhan rá, s a kábulat módosítók vonatkoznak rá 30 - Állóképesség óráig. Tehát 14-es Állóképesség értéknél 16 órán keresztül. Ha újabb adagot vesz magához, a frissen és tettre 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 számát). Alvással ez az idő felezhető. Egy adag ára 2 arany.

Elmetűz - *4. szintű*
Keserű gőz, amely használójának lehetővé teszi, hogy a felére csökkentsen minden olyan időt, ami egyébként ahhoz szükséges, hogy valamely, a szellemi energiához vagy mentáljához közel köthető pontértéke visszaálljon a maximális állapotára. (Pszi pont, 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 szenvedi el (az Ép veszteségen nem változtat), a KÉ-hez 15-öt, a TÉ-hez +20-at ad (ebben már benne van a megnövekedett Erőből származó bonusz is). Jelentős hátránya, már harmadik használat alkalmával függőséget okoz, az illető csakis -3-mal tett sikeres Akaraterő próba esetén képes arra, hogy lemondjon róla. A kínzó vágy a szer hatásának elmúlta 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.

Jégvirág – *6. szintű*
A Manifesztációs Háború után a veteránok között elterjedt kábítószer. Készítésének módja titkos, csak Erion egyes alvilági szervezetei ismerik. Elterjedtségét ez valamennyire korlátozza, de népszerűségét nem. Shulurba és így Toron nagyobb városaiba is eljutott a különleges szer, ami használói számára szinte a végtelenségig lassítja az időt. Hogyha ebben az állapotban valaki mozogni próbál fájdalmas vége lehet. Teste más síkon mozog és bár kívülről fölöttébb pontos, kimért mozdulatoknak tűnhet az idegvégződések szinte lángolnak. A test hőháztartását alapvetően befolyásolja és átalakítja. Előszeretettel alkalmazzák mesterszeretők és íjászok is. Előbbiek a kéjes érzés meghosszabbítására, utóbbiak pedig a valószínűtlenül pontos célzás elérése végett (az Összpontosítás diszciplína hatásához hasonlóan). Külső jegye a gyakori használatnak és későbbi elvonásnak a kék színű bevérzése a szemnek, ahonnan a neve is ered. Egy adag ára: 1 arany.

Bódító- és kábítószerek

Sokakban él a menekülési vágy, hogy maga mögött hagyja mindazt, ami körülveszi, mások csupán a kellemes környezet, a csábító hallucinációk miatt választják ezeket a szereket. Megint mások csakis ezt a módját bírják elképzelni annak, hogy feledjenek. Vannak, akiket a kíváncsiság hajt, esetleg az alkohol már nem éri el a kívánt hatást. Mindőjük számára meglehetős veszélyekkel járnak ezek a próbálkozások. A toroni méregkeverők sem tagadják, hogy lassan mérgezik magukat azok, akik ilyen és hasonló szerekkel élnek. Ugyanakkor remek sápot húznak belőlük. Az afrodiziákumok után ezek a legjobb pénzért árulja bocsátható keverékek.

Démonfüst – *6. szintű*
Rendkívül erős, hallucinogén hatású anyag, melyet füstölőkbe gyúrva árulnak. Hatására az azt belélegzők Akaratereje és Állóképessége 6 óra időtartamra 3-mal csökken, s utána is csak óránként 1 pontnyi jön vissza, a dinamikus pajzsaik pedig lebomlanak. Ezalatt az idő alatt a bódulat módosító lesznek rájuk érvényesek. „Cserébe" káprázatos, gyönyörteli illúziókat hív életre a felhasználó elméjéből, hacsak valaki nem arra használja a szert, hogy ellenségeit tőrbe csalja. Gyakori használata (hetente egyszer) függőséget válthat ki, amely minden 20. használat után 1-gyel maradandóan csökkenti az illető Egészségét. Egy adag ára 6 arany. Azok számára, akik a füstben kívánnak tartózkodni, de nem akarják, hogy az hasson rájuk, ellenszert is árulnak, ezt 1 órával a füstölő megnyitása előtt kell bevenni. Hasonlóan függőséget válthat ki, csupán a kialakulásához szükséges idő nyúlik a duplájára. Egy adag ára 1 arany.

Kristályfény – *4. szintű*
Porrá tört, kristályos anyag, amelyet italba keverve juttatnak a szervezetbe, akár az áldozat tudta nélkül is. Szintén hallucinogén hatású, ám hatása kizárólag a felhasználó pillanatnyi lelkiállapotától függ. A rémes látomásoktól kezdve, a kellemes tunya álomképekig bármit kihozhat áldozatából. Hatására a felhasználó 4 óra időtartamra bódulatba zuhan - jobbára magatehetetlenül fekszik. Gyakori használata (hetente kétszer) függőséget válthat ki, minden 15. alkalom után 1-gyel maradandóan csökkenti az illető Akaraterejét. Egy adag ára 18 ezüst.

Rasha, 5. szintű fejvadász az Ikrek szektájából

Aranyálom – *8. szintű*
Rendkívül erős és nagyhatalmú szer. Friss sebeken keresztül kell a véráramba kerülnie, s irányított hallucinációra képes. Alkalmazója a segítségével képes lesz kilépni a testéből és a hatóidő alatt (4 óra) bármilyen távolságra elmehet onnan. Sebessége 90 láb lesz körönként a levegőben. Ily módon akár a falakon is keresztülléphet, akárha légies lenne, s a mágikus akadályok sem állhatnak útjába. Viszont kizárólag nézelődhet. Hangokat, szagokat, ízeket nem érez, nem tapinthat, s nem manipulálhat semmivel, pszit, mágiát nem használhat. Olyan helyeket is feltérképezhet ezáltal, ahol még soha nem járt. A dolog hátulütője, hogy csupán 80 %-ban felel majd meg a valóságnak mindaz, amit lát. Ha ráadásul olyan helyekre merészkedik, ahol még soha nem járt, ez az arány 60 %-ra csökken. A hiányzó részleteket saját fantáziája fogja kiegészíteni, s nem igazán tudja majd eldönteni, mi a valós és mi nem.

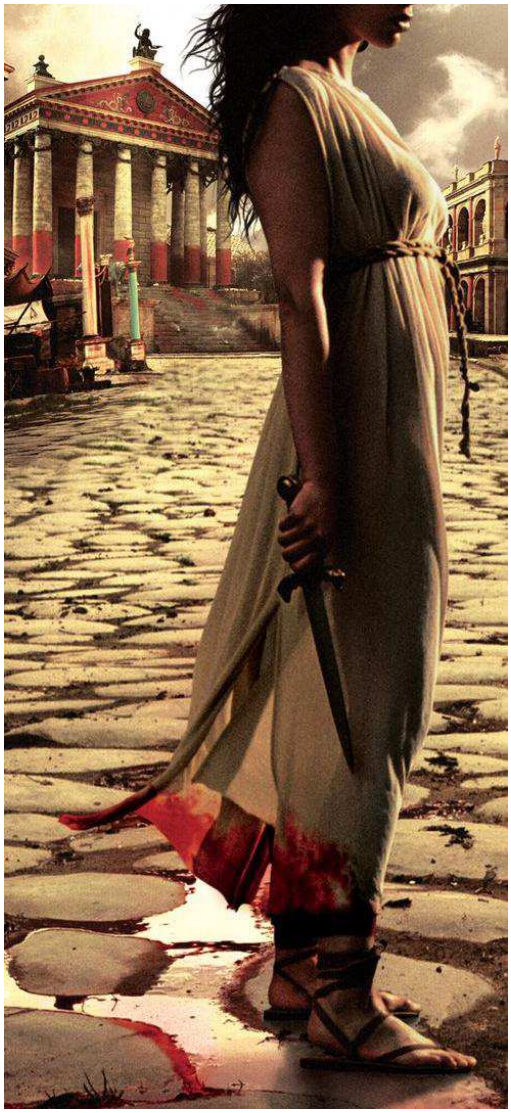
A másik alkalmazási formája pontosan ezt a célt szolgálja. Az alkalmazó bármit megeleveníthet a maga számára, amit csak akar. Csupán annyira lesz valóságos, amennyire egy önmagának készített illúzió csak lehet, fizikai sérülést ily módon nem okozhat. Csakis arra kell figyelnie, ne kódorogjon kábultan sokáig a testén kívül, hiszen ha nem ér vissza az időtartam lejártáig a testébe, mindenképpen elpusztul. Gyakori élvezete (legalább háromszor - időkorlátozás nélkül) súlyos függőséget eredményez. Ha hetente egyszer nem juthat hozzá, fizikai fájdalommá fokozódhat a szer iránti vágya. Kezdetben csak óránként k6 Fp-t veszít, majd minden eltelt nappal újabb 3-at minden órában. Tehát a második napon óránként k6+3-at, a harmadikon k6+6-ot, stb. Ha eközben sikerül hozzájutnia, az egész elölről kezdődik. Egy adagja 150 aranyba kerül.

Afrodiziákumok

Toronban nem vetik meg különösebben a test örömeit. Sőt! Tharrnak számos olyan ünnepe van, amelynek rituális orgia a tetőpontja, ezen kívül is rengeteg társadalmi eseményt fűszereznek hasonló módon. A toroni udvarokban külön esteket rendeznek ilyen és hasonló célokra. Nem csupán

magasabb körökben hódolnak ily módon a testi érintkezésnek. Számos falusi termékenység ünnep is ilyen céllal zajlik. Ugyanakkor szigorú szabályok rögzítik férfiak és nők társas érintkezésének szabályait, s kíméletlen szigorral sújtanak le a törvényszegőkre. Valamelyest könnyebben értelmezhetővé teszi ezen megcsontosodott rendelkezéseket a társadalmi kasztok hagyományos elkülönülése is, noha - mint mindenben - itt is találni kibúvókat. Bizonyos események, s egyes hagyományosan szabályozott intrikák célja pedig éppen a más kasztbéliek egymásra találását segítik elő. Természetes hát, hogy egy méregkeverőkkel, herbalistákkal, alkimistákkal teli országban előtérbe kerülnek azok is, akik a különböző szerelmi serkentők kotyvasztásából gyűjtögetik vagyonkájukat.

Angyalkönny - *7 szintű*
Parányi, könnycseppszerű fiolákban tárolt folyadék, melyet borba keverve szoktak fogyasztani előkelőbb körökben. Nem csak afrodiziákumként rendkívül hatásos, de egyfajta kábulatba rántja használóját, s példátlan gyönyörrel ajándékozza meg. Hatásra 4 órán keresztül tart, ezidő alatt áldozatát a bódulat módosító sújtják. Heti 2 alkalom elegendő hozzá, hogy az illető függőségbe kerüljön. Minden eltelt nap után akaraterőpróbát kell tennie, hogy megállja a használatát. Lassabban fejti ki a káros hatását, de sokkal rombolóbb más anyagoknál. Minden 30. alkalom után 1-gyel maradandóan csökkenti áldozata Állóképességét, Egészségét és Erejét. Ugyanakkor hamarabb és könnyebben is le lehet róla, csupán egy héten keresztül kell megállni a használatát - igaz a gyengeség módosítói ezalatt ugyanúgy érvényben vannak, ám próbadobást mínuszok nélkül teheti. Használóinak szeme sárgásra színeződik tőle. Innen is származik közkeletű elnevezésük: napszemű. Egy adag 2 aranyba kerül



Ködfürdő – *3. szintű*
A kevésbé tehetősek számára is hozzáférhető, rendkívül népszerű szerelmi serkentő. 2 órán keresztül érezteti hatását, majd különösebb mellékhatások nélkül kiürül a szervezetből. Egyetlen veszélye, hogy használóinak 5%-a rendkívül érzékeny erre a szerre. Számukra a Ködfürdő valódi méreg. Nagyon lassú hatású, éppen ezért első használata után legalább egy hétig nem célszerű alkalmazni. Az egészségpróbáról függetlenül megtámadja az illető szervezetét. Sikeres próbadobás esetén hatása egyszerű gyengeség. Az elhibázott dobások azonban a rontás mértékétől függően a következő súlyossági fokokat váltják ki – 1-émelygés, -2-kábulat, -3-rosszullét, -4-görcs, -5-bénultság, -6-halál. Minden egyes eltelt nap egyel súlyosabb fokra rántja a szerencsétlent. Egy adag ára 1 ezüst.

Új mérgek

Baziliszkusz vére – *5. szintű*
Az Ikrek egyes szektái által kedvelt fegyverméreg. Soha nem okozhat halált, viszont rendkívül hatékonyan bénítja le a fejvadász ellenfeleit. Általában akkor kerítenek sort a használatára, ha elfogni akarnak valakit. Gyors hatású szer, amely sikeres egészségpróba esetén csupán émelygést okoz, míg ha valaki elvéti a dobást a rövid idő alatt (a méreg aktiválódása által számított két körön belül) szoborszerűen megmerevedik, akárha kőbálvánnyá dermedt volna. Rövid ideig hat, utána felszívódik, csupán kínzó fejfájás marad utána 1k10 óráig. Kereskedelmi forgalomba nem kerül

Hullanyál – *2. szintű*

A Boszorkánybörtönben használatos hullamérgek közül a leginkább elterjedt. Gyors hatású, az áldozat izomrendszerére fejti ki a hatását, s ez rövid ideig tart. Sikeres egészségpróba esetén semmilyen hatással nincs, sikertelen dobáskor viszont görcsöt okoz. Nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy minden egyes, újból a szervezetbe jutott adag egyel emeli a méreg szintjét. Ehhez csupán az szükséges, hogy az utolsó előtti és az utolsó sérülés között egy óránál kevesebb idő teljen el. Mivel ez a legelterjedtebb méreg, ennek az ellenszere is meglehetősen közismert. Minden egyes, a szervezetbe került adag Hullanyál hatásának leküzdéséhez ugyanannyi ellenmérget kell felhasználni.

Pillangószárny – *5. szintű*
Meglepően hatékony méreg, amelyet bódító hatása miatt gyakorta használnak kábítószerként, leginkább mégis a vallatásoknál jut fontosabb szerephez. Nevét egyesek a használatával jövő látomásokból eredeztetik, mások eskü alatt állítják, hogy egyik komponense egy rendkívül ritka éjjeli lepke. Gyorsan ható kontaktméreg, a tarkóra vagy csuklóra szokás megfelelő elővigyázatossággal feldörzsölni. Sikeres egészségpróba esetén csak rosszullétet okoz, ha a dobás sikertelen, kábulatot, méghozzá közepes ideig. Ebben az állapotban alkalmazzák - többnyire sikerrel - különböző vallatások során. Igazi ismerői kitűnő eredménnyel használják ki az általa keletkezett látomásokat. Ha alkalmazója Mf-on jártas a Kínzás képzettségben, akkor elérheti, hogy áldozata 10 percenként dobja az akaraterőpróbát. Egy adag ára 25 ezüst.

Kék Skorpió Átka – *8. szintű*

A távoli Mélysivatagból származó ételméreg hatására az alkalmazó Asztrálja rohamosan csökkenni kezd (óránként eggyel). Ez lehetetlenné tesz mindenfajta koncentrációt igénylő feladatot (például varázslás) és a viselkedésében is komoly változásokat eredményez. A legmélyebben rejtőző vágyai szabadulnak fel és semmire sincsen tekintettel azok eléréséért. Ezzel párhuzamosan azonban a testi képességek is megnövekednek (óránként a fizikai tulajdonságok eggyel, egészen a faji maximumig. Ez addig tart általában, ameddig az alkalmazó kárt nem tesz magában, illetve ameddig Asztrál értéke el nem éri a hármat. Innentől rohamos leépülés során a fizikai értékei is visszazuhannak és fájdalmas, magatehetetlen állapotba taszítják az alanyt. Nem mindenki éli túl használatát és az utána tapasztalt kóma állapotából sem tért vissza mindenki. A hagyomány szerint az ezzel előkészített áldozat lelkét Amhe-Ramun falja fel. Égetett szesszel higított verzióját az amundok előszeretettel isszák ... Egy adag ára: 3 arany.

V. video: https://youtu.be/hwuk0D4HI4w

Források és felhasznált irodalom:

Valhalla Páholy: Summarium II – Számok Könyvei projekt
M.A.G.U.S. levelező lista
Tronix (Petőh Sándor): Ynev fejvadászai
Wayne Mark Chapman: Halál Havában
Raoul Renier: Acél és Oroszlán
Raoul Renier: Korona és Kehely
Raoul Renier: Koponya és Tőr
Jan van den Boomen: Jó széllel toroni partra
Jan van den Boomen: Fekete vizek
Jan van den Boomen: Morgena könnyei
Jan van den Boomen: Sogron lángjai I
Jan van den Boomen: Toroni krónikák
Eric van Dien: Útvesztő /novella/
Jó széllel toroni partra /kalandmodul/
Eric Crowe: Ryeki tűz
Eric Crowe: Gorviki pokol
Eric Crowe: Toroni bosszú
John Castle: Éjközép után /novella/
John Castle: Éjközép után 2 /novella/
John Castle: Lelkek
John Castle: Farkastörvény
John Castle: A nap papok titka /novella/
John Castle: „Életünket és vérünket"
A nap papok titka /kalandmodul/
Jan van den Boomen: Toron /kiegészítő/
Bahamuth (Tóth Zoltán): Árnyvadász /kaszt/
Ynevi kóborlások /kalandmodulgyűjtemény/
Haryon: Az Érzékelés gyűrűje /kiegészítő cikk/

Merub, a Pók. 12. szintű fejvadász az Ikrek klánjából, az Árnyékmágia beavatottja

Tartalomjegyzék

Előszó	2. oldal
Orgyilkosok Toronban	3. oldal
Sollin Gavarro jegyzetei	4. oldal
„Sohasem felejtünk, sohasem bocsátunk."	8. oldal
Az Ikrek szektájának eredete	8. oldal
Az Ikrek kiképzése	10. oldal
A klánok	12. oldal
Klánok a Birodalmon belül	13. oldal
Kívül a Birodalmon	15.oldal
A klánon belül	16. oldal
Az Ikrek szektájának kasztjai	18. oldal
A toroni fejvadász fegyverei	19. oldal
Az Ikrek vallásossága	21. oldal
Az Ikrek mágiája	22. oldal
Mágikus tetoválások	23. oldal
Varázslatok	25. oldal
Mérgek	30. oldal
Források és felhasznált irodalom	36. oldal