

Krán, a sötét ország fejedésklánjai



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

Raoul Renier- Kráni krónika

Ynev egyetlen országában, kultúrájában sem jutott akkora szerep a fejedésklán-szervezeteknek mint Shackallor Birodalmában. A fejedésklánok tömörítik magukba a gyilkosokat, testőröket, elit katonákat -

mindazokat, akik a harci művészeteket űzik. Számptalan sötét harcmművészeti irányzat honos a Kráni Hegység bércei mögött: aquir harci iskolák, démoni idők hagyatékai, az északi Titkos Szekta sötét útra tért szerzeteseinek tanításai. Sok tucat stílus és irányzat, melyek több-kevesebb elmélyültséget, és általában kétes erkölcsi értékrendet követelnek a tanítványoktól. Cáfolhatatlan tény azonban, hogy a kráni fejedésklánok járatosabbak a harcmművészetekben gorgviki rokonaiknál: sokkal elmélyültebbek, előnyben részesítik a meditációs gyakorlatokat, a szellemi felkészültséget. Többet adnak az ősi hagyományokra, következképpen jóval szigorúbb klán-kódex szerint élnek és végzik munkájukat. Neveltetésük szigorú tekintélytisztelőre, féktelen, vad engedelmességre szorítja őket. Nem hiába mondják, a kráninál udvariasabb, csendesebb népség nincs a délvidéken, fokozottan igaz ez a hagyományok szigorában élő fejedésklánokra. Habár veszedelmes gyilkosok, tudományukkal sosem büszkélkednek, már csak ezért sem, mert a feleslegesen kérkedőt hamar jeltelen sírba temetik óvatosabb társai. Kétféle rend létezik Kránban Szabad és Köteles.



Szabad Rendek

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

Köteles Rendek

Mindazon kráni fejedésklánok gyűjtőneve, amelyek közvetlenül a birodalmat szolgálják, és nem fogadnak el magánmegbízásokat. Egyeseket közülük a Tizenhármak alapítottak, mások hosszú távra szóló kontraktusra léptek velük. Ide szokás sorolni azokat a rendeket is, amelyek valamilyen consularnak és utódainak esküdtek engedelmességet, bár ők részérdeket képviselnek: szerződésük nem magához a birodalomhoz, csupán az egyik tartományához köti őket. A legnevezetesebb Köteles Rend minden bizonnyal a Birodalmi Fejedésklánoké, akik senkinek nem tartoznak elszámolással a Tizenhármakon kívül. Hűségbélyeggel megjelölt vadászai joggal követelnek helyet maguknak a világ

legfélelmetesebb harcosai között, ezért azonban egyéniségük és önálló énjük feladásával kell fizetniük. Hírnév tekintetében nem sokkal marad el mögöttük a Gyászkehely Testvériség, amely a káoszfattyak és a magasabb rendű élőholtak soraiból toborozza vadászait, varázstudói pedig vulgharok, sötét mágiát űző démon-ember hibridek. Ez a szervezet a Tizenhármak közül kizárólag Gabhurgathol parancsainak engedelmeskedik, még akkor is, ha ez esetleg sérti a többiek érdekeit. Végezetül mindenképpen meg kell említeni, hogy Köteles Rend volt az áruló AhanNata'Khan is, amelynek a külvilág a kráni fejedésklánokkal kapcsolatos gyér információi legjavát köszönheti.

Birodalmi Fejedésklán

A rettegett szervezetet P.sz. 1224-ben alapították a Kráni Tizenhármak. Feladata a kezdetektől fogva a legfelsőbb birodalmi érdek foganatosítása volt a Fekete Határ mindkét oldalán. A klán nyolcvan fejedésklán és húsz szabadvadászt számlál. Előbbiek csoportban vagy varázstudók kíséretében tevékenykednek, utóbbiak önálló küldetéseket teljesítenek, vagy Meridiánként irányítják társaikat. A birodalmi fejedésklán nem foglalkoztat transepcseket, azt minden bevetés során a Birodalom rendeli ki a fejedésklánok mellé. A Birodalmi Fejedésklán, címerük körbe foglalt három sarlótőr, nem önálló fejedésklán szervezet, nem képez gyerekeket, nem foglalkoztat kémeket, különféle mesterembereket, belső szabályai az ynevi lovagrendekét idézik. Közvetlenül a Tizenhármak irányítása alatt álló különleges alakulat ez, tagjai kirendelt transepcsek (varázstudók) és magas rangú birodalmi tisztviselők mellett teljesítenek szolgálatot. A klán tagjai a Birodalom - és az utóbbi évezredben Gorvik - klánjaiból választott fejedésklánok, hivatásuk legjobbjai, minden esetben emberek. A több évtizedes kiképzés során a birodalmi fejedésklánok páratlan mentális csiszoltságra, számtalan különleges képességre tesznek szert. Mindannyian ismerik a mágiát, nem ritka közöttük, aki alkalmazza is; harcmodorukat démonoktól és aquiroktól lesték el, testüket évszázados gyakorlással és

varázstudók segítségével készítik fel az emberpróbáló harcművészetre. Szigorú fegyelemben élnek, a klán törvényei önálló személyiségük levetkőzését is megköveteli tőlük. A klán fejedelme a Birodalomért, a tudásáért él és hal, egyéni céljai, vágyai nincsenek. Elődeik tetteit emlékezetükbe vésik, de neveket, arcokat nem jegyeznek fel. A Birodalmi Klánba csak az kerülhet be, aki már számtalan sikeres küldetéssel bizonyította rátermettségét és Krán iránti hűségét. Ekkor csaknem évszázados kiképzésen esik át, melynek során elsajátítja a Birodalmi Klán titkos harcművészetét, s felkerül lelkére a Birodalom bélyege. Ez egyfajta igazoló jelként és hűségkondicionálónként szolgál, mely fájdalommal, s alkalmanként halállal bünteti az engedetlenséget és a birodalomellenes gondolatokat, cselekedeteket.

Megjegyzések a KM figyelmébe

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

Lopakodó

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

Éjszín árnyak, fémből öntött, fekete szobrok. Titokzatos fémlötőzetük nem

lemezekből vagy szemekből, szegecsekből és szíjakból állt, összefüggő öntvényként ölelte körül testüket. Mikor mozdultak, nem csusszantak egymáson alkotórészek, nem gyűrődtek redőkbe a különleges anyag, éppoly sima és egyenletes maradt, mint korábban. Akár a bőrre kent sötéten csillanó olaj, akár az életre kelt obszidián.”

Dale Avery - A Renegát

Egy lopkodó több pusztá tárgyánál, jóllehet élőlénynél kevesebb. Mágia alkotta, önálló létformaként emlegetik a varázstudók. Saját akarattal nem rendelkezett, de asztrál- és mentáltesttel igen, igaz, csak csíra formájában. A szóbeszéd szerint az első Lopkodót a Tizenhármak teremtették segítségül a legveszedelmesebb aquir fajok megzabolásához; a Birodalom fejedelmek másrészt aligha szállhattak alá Fray-Grimonar aquir járataiba. A folyékony fémvértezet nélkül nem vehették fel a versenyt az odalent lakó vadászokkal. A Birodalmi Fejedelmek különleges vértete. Ez a különlegesség mind harcértékeiben (SFÉ: 10, MGT: 0), mind egyéb tulajdonságaiban megmutatkozik. A Lopkodót csak a mágikus fegyverek sebzik teljes sebzésüket, nem mágikus fegyver csak a felét sebz. Ezenkívül képes használóját 4 órára láthatatlanná tenni, amit nem kell egyhuzamban elhasználnia. A Lopkodóval láthatatlanságába burkolózott fejedelmek látja saját testét, valamint az azonos módon láthatatlanná vált más fejedelmeket. Alapesetben a Lopkodó +30%-ot ad a Rejtőzködésre és a Lopozásra. Mágikus tulajdonságokkal is bír. 30 E-nyi varázslatot tud semlegesíteni. Ezt nem teheti korlátlanul. Minden elhasznált E 4 óra után tér vissza. Az Asztrál- illetve Mentál típusú varázslatok elsőnek a Lopkodót támadják. Ezek ellen a ME-sa 45. A Lopkodó emocionális kapcsolatban van viselőjével, ezért tud a Lopkodó láthatatlanná válni, majd újra láthatóvá. Ezenkívül aquir hatalomszavakat is tud semlegesíteni. Erre naponta 15 Op-je van. Ebből is szembetűnő, miért olyan félelmetes harcos a Lopkodót viselő fejedelmek. Ebből a különleges vértetéből mindössze harminc létezik, mind a klán birtokában. Az elloptott, eltűnt (ilyesmi felettébb ritkán esik meg) Lopkodók azonnal használhatatlanná válnak.

Árnyékmozgás

Ha láthatatlan vagy, gyakorlatot igényel tudomást sem vened az egyenest rád szegeződő tekintetekről, ugyanakkor mégis figyelni mások mozdulatait. Hozzászoktál, hogy létezel a külvilág számára: figyelnek rád, kitérnek az utadból. Ha lankad az éberséged, egy szándékolatlan mozdulat eltalál, az oldaladba könyökölnek, neked ütköznek hátulról. Nem csak a magad szemével kell látnod, hanem mindazokéval, akik nem látnak téged. A képzettségre akkor van szükség, ha láthatatlanná válik a fejedésklán a Lopakodóval, bár használatának nem előfeltétele, hogy lopakodóval alkalmazzák, az a lényeg, hogy a fejedésklán láthatatlan legyen. Használatakor nem ütközik bele senkibe és semmibe. Tulajdonképpen akrobatikus elhajlásokból és egyéb ruganyos mozgásokból áll. Ezenkívül azt is megtanulják, hogy a szemük sarkából figyeljenek meg mindenkit, hisz ha valakit meredten néznek, az gyanút fog. A képzettség +30-ot ad az Ugrás/akrobatika képzettséghez. Ha nem kráni karakter próbálja meg elsajátítani valamilyen módon, akkor 15 Kp-ra van szüksége ehhez.

A Karakter tulajdonságai

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

Harcértékeik a további szinten:

HM/Szint: 12(4)

Fp/Szint: k6+6

%/Szint: 40%

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

Sequator

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

Ők alkotják a birodalmi sequadion gerincét. Minél magasabb a fejedésklán Szintje, annál kevesebb a csapat létszáma, amelyben dolgozik. Mikor eléri a Szabadvadász rangot, akkor már magányosan is teljesíthet feladatokat. Nagyon jól képzett harcosok, bár harcmodoruk nem nevezhető harcművészetnek. Nagyon sok mindenhez értenek, képesek ellátni a Mortelek vagy a Messorok feladatát, de nem olyan profi szinten. Kp nélkül megkapják a Mos-quin csápja nevű irányzatot, valamint egy másik általuk választott irányzatot, de elvesztik az eddig tanult más irányzatokat. A további képzettségek az új szabályrendszerben az A1 táblázat szerint.

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

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

Mortel

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

Dale Avery - A renegát

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

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

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

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

Messor

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

Dale Avery - A renegát

A védő és őrző feladatokat bízzák rájuk, bár más helyen is megállják a helyüket. Ynev összes fejedésklánja közül ők azok, akik a legmagasabb szinten üzik a harcművészeteket. A kiképzés végén a messor Kp nélkül megkap három általa választott irányzatot, de ebből legalább egynek rájuk jellemző irányzatnak kell lennie. (A messor mentalitását lásd: lentebb). Az új képzettségek tanulása az új szabályrendszerben az A2 táblázat szerint.

Tsz.	Képzettség	Fok/%
X.	Ökölharc	Mf
X.	Belharc	Mf
X.	1 fegyverhasználat (mara-sequor)	Mf
X.	2 fegyverhasználat	Af
X.	Hadvezetés (sequadion)	Af
X.	Kétkezes harc	Af
X.	Kínokozás	Mf
X.	Pusztítás	Af
X.	Pszi	Mf
X.	Mágiahasználat	Af
X.	Földharc	Af
X.	Lefegyverzés	Mf
X.	Fegyvertörés	Mf
X.	Sebgyógyítás	Mf
X.	Úszás	Mf
X.	Futás	Mf
X.	Lovaglás	Mf
X.	Hátbaszurás	Af
X.	Kínzás elviselése	Mf
X.	Kötéllekből szabadulás	Af
X.	Álcázás/álruha	Mf
X.	Vakharc	Mf
X.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
X.	Kétkezes harc	Mf
X+1.	Földharc	Mf
X+2.	1 fegyverhasználat (sequor)	Mf
X+3.	Pusztítás	Mf
X+4.	Mágiahasználat	Mf
X+5.	Hadvezetés (sequadion)	Mf

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

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

Messeni fejedésklán

A Birodalmi után Krán leghíresebb fejedész szervezete. Örök riválisával ellentétben a messeni valódi klán, az egyik legnagyobb a Birodalomban. Nevét Messen városáról kapta, melyet az idők során megvásárolt a messeni hercegtől. A valódi fejedészek a klán tagjainak és kiszolgálóinak mindössze egy százalékát teszik ki - ami a közel kétszázézer klántagot figyelembe véve jelentős szám - a többiek mesteremberek, kémek, egyszerű fegyverforgatók, szolgák, varázstudók és még kitudja ki- és miféle szervezetek. A Messeni Fejedésklán független a birodalom nagyjaitól, senkivel és semmilyen szervezettel nem áll hűbéri viszonyban. Önellátó, Messen városán kívül is számtalan kisebb klán tartozik a befolyása alá. Szolgáltatait fizetség ellenében bárkinek és bármilyen célra felajánlja, ám - nem titkolja - kedvére való a Birodalom, különösképp a Birodalmi Klán ellenében cselekedni. A két klán között gyakoriak az összecsapások, de a messeniek legjobbjai hiába érnek fel a Birodalmi klán fejedészeivel, azokat a Birodalmi és félelmetes hatalmú varázstudói támogatják.

Képességeik az Alapkönyvben leírtak szerint számíthatóak.

Shien-gorr fejedésklán

Aquir harci iskola a legrettegettebb Tiltott Tartományban, Fray-Grimonarban. Mindennél fényesebben bizonyítja, az évezredek során aquir nép is elfogadja az emberi faj létjogosultságát. A Shien-gorr tagjai aquir varázslók által átalakított fejedészek, akik levetkőzték emberi mivoltukat. Harci tudományuk sem csekély, de igazi erősségüket mágiával átalakítottak tettük szívóssága adja. A Shien-gorr iskolát a Birodalom üldözi, politikai okokból mégis eltűri; a varázstudók szerint az átalakított lelke hosszú időre kitaszítottak a lélekvándorlásból. Innen csak NJK kerülhet ki.

Különleges képességek

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

A Shien-Gorr korszakokai :

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

Shi-shiquan fejdázszklán

A Kránban élő, eltorzult gondolkodású elfeket a köznyelv shi-shiquanként, azaz „emberölöként” ismeri. Innen kapta nevét harci iskolájuk, mely a szó legszorosabb értelmében embervadászatra tanít. A kráni elfek dölyfösen vallják fensőbbiségüket minden fajjal szemben. Ha azokat el is fogadják értelmes létformának, mindenképpen másodrendű teremtménynek bélyegzik. Az aquirokat elfendeli rokonaikhoz hasonlóan tiszta szívből gyűlölik, mégis viszonylag békességben élnek mellettük Krán kebelén. A Shi-Shiquan fejdázszklán ritkán tűnnek fel emberlakta hercegségekben, ilyenkor vérlázító göggel viselkednek. A Shi-Shiquan embervadászai nem képeznek messorokat. Minden sequatorból mortel lesz. Elfeket vagy félelfeket képeznek, ha olykor embert fogadnak maguk közé, azt alázatra és másodrendű feladatok végrehajtására szorítják. Ennek fényében könnyen megérthető, miért menekül el mihamarabb a Shi-Shiquan Klán kötelékéből minden Játékos Karakter. Ennél a klánnál a mortellé válás kedvelt próbája az aquir-vadászat. A kráni elfek CÉ alapja 35, valamint a kidobást követően nem nő Ügyességük egyel, de ezért az Erejük csak

egyel csökken. Kizárólag saját fegyvereiket és vértjeiket használják. Semmilyen körülmények közt nem nemzenek gyereket emberi nőnek. Jobban ellenállnak a Nekromancia típusú mágiáknak, mint más fajtársaik, ezért Nekromanciával szemben csak -4-et kapnak. A legkiválóbb Saggitorokat minden kétséget kizáróan ez a klán neveli; messzi hordó ijukkal ötszáz lépésről ketté tudnak hasítani egy szalmaszálat. Másik fegyverük a hiequar. Fűzfalevél alakban hajló, fokélre köszörült kardpenge. Vágásra és szúrásra egyaránt alkalmas, értő kezekben bármely mara-sequorral felveszi a versenyt. Pengéjéről, markolatáról általában megállapítható, melyik mester műhelyéből került ki.

Messzi hordó Íj

T/k	KÉ	CÉ	Táv	Sebzés
2	5	10	300 m	K6+3

Hiequar

T/k	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
1	6	14	12	K6+4

Holdralépők fejdázszklán

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

Fekete Özvegy fejdázszklán

A Középső Tartományok egyik, kiterjedt befolyással bíró fejdázszklánja, titkos neve Kath'ul'Natthum. Ez a rend számos vadászháborúból került ki győztesen, leginkább mégis tanult tudosaikról és a rendházaikban őrzött nagyhatalmú

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

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

Ősi hagyományokkal rendelkező fejdászklán

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

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

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

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

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

Tsz Diszciplína

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

Névtelen fejdászklánok

Gorvikból visszatelepült klán:

Mindenben a gorvikiakra hasonlítanak, tagjai legalább 3-as szinten beszélik a gorviki nyelvet. Fegyverük a fejdász kard, a sequor és mara-sequor használatát nem ismerik. Fejdászai nem lehetnek messorok.

Névtelen klánok:

Természetesen szintűgy rendelkeznek névvel és hagyományokkal, mint az ismertek, ám nem szereztek maguknak Kránszerte rettegett hírnevet. Mivel a kráni klánok többségében nem tanítják a sequor vagy mara-sequor forgatását, az itt kiképzett fejdász

általában más - általános avagy speciális - fegyverek használatában járatos.

Birodalmi hagyományokkal:

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

Birodalmi hivatalos szállító:

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

A kráni fejdázszklánok felépítése

Minden klánnál (Kivéve: Birodalmi, Messeni, Shien-Gorr, Ősi hagyományokkal rendelkező klánok) először Sequator vagy (ha az ügyessége 15 feletti és arra alkalmas) Saggitor lesz a felvett újonc. Ha Sequatorként elérte a legalább a 4.Tsz-et és érdemei is lehetővé teszik, akkor beavatást nyer és Messor lesz. Ha Mortel szeretne lenni, akkor el kell érnie legalább a 6. Tsz-et és aquir vér kell, hogy legyen az ereiben, csak ekkor nyerhet beavatást. Természetesen ezt a szintet a KM növelheti, vagy kivételes esetben akár csökkentheti is. Természetesen ez nem előírt, hisz vannak olyan Sequatorok, akik soha nem nyernek beavatást. Ha a JK nem életutat játszik,

akkor kockadobással kell eldönteni - például k100 -, hogy eddig a fejdázsz milyen sikereket ért el. Saggitor esetén legalább 5. Tsz-et kell, hogy elérjen a fejdázsz - természetesen ezt is változtathatja, és itt is érvényes a sikerek elérésére vonatkozó szabály - ahhoz, hogy Occulis legyen. Ha már magas szintet ért el, és továbbra is sikeres volt, akkor megkapja a Pri-(Prim-) előtagot, ekkor a csoportja vezetője lesz - Primessor, Primortel, Primocculus, stb. Ekkor felettük is mint, Meridian tevékenykedhet. Tehát kasztjának tejhatalmú előjáróját jelenti, aki a rend összes messorának, mortelének, occulisének parancsol, s egyúttal felelősséggel tartozik értük.

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

Képességek	Sequator	Saggitor
Erő	2K6+6	K6+12+Kf
Gyorsaság	K6+12+Kf	K6+12
Ügyesség	K6+12	K6+14
Állóképesség	K6+12+Kf	K6+12+Kf
Egészség	K10+10	K10+8
Szépség	3K6	3K6
Intelligencia	K10+8	K10+8
Akaraterő	2K6+6	2K6+6
Asztrál	K6+12	K10+8

	Sequator	Mortel	Messor
KÉ alap	10	-	-
TÉ alap	20	-	-
VÉ alap	75	-	-
CÉ alap	0	-	-
HM/Szint	11(4)	12(2)	11(5)
Kp alap	3	-	-
Kp/Szint	5	3	5
Ép alap	6	-	-
Fp alap	7	-	-
Fp/Szint	K6+5	K6+5	K6+6

	Saggitor	Occulis
KÉ alap	10	9
TÉ alap	18	20
VÉ alap	70	70
CÉ alap	20	10
HM/Szint	10(3)	10(3)
Kp alap	4	3
Kp/Szint	6	5
Ép alap	5	5
Fp alap	6	5
Fp/Szint	K6+3	K6+4

Sequator

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

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

Tsz	Képzettségek	Fok/%
2.	Kötélékből szabadulás	Af
2.	Álcázás/álruha	Af
3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
5.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Pszi	Mf
6.	Álca/álruha	Mf
6.	Úszás	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötélékből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Saggitor

A kráni fejedésklánok egyik belső kasztja, mely az íjásokat és (helyenként) a parittyásokat tömöríti. Némelykor külvilágiakkat is maguk közé fogadnak, különösen a birodalom gyepűvidékén vándorló nomádok soraiból. Ebbe a kasztba tartozó fejedésklánok bármelyik másik kaszt feladatát elláthatják, azonban munkájukat távolról végzik. Elrejtőznek a magaslati pontokon, fedezik társaikat, vagy orvlövészként végeznek a kijelölt célponttal. Közelharcba csak kényszerűségből bocsátkoznak. 16-os erőtlől visszacsapó íjat, anélkül általában könnyű nyílpuskát vagy hosszú íjat használnak. 40%-ot

oszthatnak el szintenként százalékos képzettségeikre. Minden szinten legalább 4-et kell HM-jükből a CÉ-re fordítani, de ráfordítás nélkül is 1-el nő a CÉ-jük, valamint két szintenként a +1 KÉ-t és Sebzésjárulékot kapnak. Képesek a Hátbaszúrás képzettséget célzófegyverre is alkalmazni. Új szabályrendszerben a képzettségek az A5 táblázat szerint.

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

Tsz	Képzettség	Fok/%
2.	1 fegyverhasználat (célzófegyver)	Mf
2.	Célzás	Af
3.	Pusztítás	Af
3.	Álca/álruha	Mf
4.	Hátbaszúrás	Af
4.	Célzás	Mf
5.	Lovas íjászat	Af
5.	Pusztítás	Mf
5.	Belharc	Mf
6.	Ökölharc	Mf
6.	2 fegyverhasználat	Af
6.	Pszi	Mf
7.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
7.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
7.	1 fegyver dobása	Mf
8.	Építészet	Af
8.	Csomózás	Mf
8.	Térképészet	Af
9.	Lovas íjászat	Mf
9.	Erdőjárás	Mf

Mortel

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

őket. Ilyen például a Nyomtalanság. Alkalmazása során a mortel nem hagy semmiféle nyomot, sem a hóban, sem a homokban, sem a sárban, semmilyen ehhez hasonló helyen. Mindezek ellenére egy mortel nem papként szolgálja Urát.

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

Tsz	Képzettség	Fok/%
X.	Méregkeverés/semlegesítés	Af
X.	Csapdaállítás	Af
X.	Vakharc	Af
X+1.	Álcázás/álruha	Mf
X+1.	1 fegyver használat	Mf
X+1.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
X+2.	Pusztítás	Af
X+2.	Vakharc	Mf
X+2.	Csapdaállítás	Mf
X+3.	Kínzás elviselése	Mf
X+3.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
X+4.	Pusztítás	Mf

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

Messor

Rangos belső kaszt a kráni fejedésklánokban. "Testőröz"-nek szokás fordítani: azok a vadászok tartoznak ide, akik más személyek testi épségére, megóvására szakosodtak. Szerepük főleg a köteles rendekben jelentős, hiszen ezeknek hivatalból a feladatkörükbe tartozik consularok és egyéb birodalmi tisztviselők védelme. A szabad rendeket sokkal ritkábbá bízzák meg testőrszolgálatl, ők elsősorban likvidálási kontraktusokat vállalnak. Messoraik azonban nekik is vannak, bár ezek inkább a klánon belül tevékenykednek; a beavatottakat és a rendi vezetőket őrzik, bár tulajdonképpen ők is beavatottak. A testőrök magas szinten űzik a harcművészetet és igen elmélyült gondolkodásúak. Egy messor soha nem nézi le az ellenfeleit - ő klánja legmegfontoltabb harcosa: ravaszabb az egyszerű sequatornál és higgadtabb a morteleknél. Őket nem

úgy oktatják, hogy minden körülmények közt egyformán harcoljanak, hanem, hogy használják ki a terepet. Ha teheti nem öl, mert a gyilkolás nem az ő művésze. Bár Klánkódexe nem ad módot az irgalomra. Egy kráni fejedésklán ne ismerje a könyörületet. Egy messor maga a testet öltött nyugalom - hűvös és gördülékeny, akár a higany.

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

Tsz	Képzettség	Fok/%
X.	Pszi	Mf
X.	Lefegyverzés	Af
X.	Fegyvertörés	Af
X.	Sebgyógyítás	Af
X.	Etikett	Af
X.	Csapdafelfedezés	+20%
X+1.	Hátbaszúrás	Mf
X+1.	Lefegyverzés	Mf
X+1.	Vakharc	Mf
X+1.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
X+2.	Álcázás/álruha	Mf
X+2.	1 fegyver használata	Mf
X+2.	Fegyvertörés	Mf
X+3.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
X+4.	Kínokozás	Af
X+5.	Kínokozás	Mf

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

Occulis

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

százalékos képzettségei között. Az ő Ké-jük és Sebzésjáruléka is nő kétszintenként.

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

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

Transceps

Szó szerinti fordításban: „átalakító”. Általában a harcosok, fegyverforgatók támogatására beosztott kráni varázstudó megnevezése. Egyes fejedésklánokban - főleg a Köteles Rendekben - önálló belső kasztot alkotnak. A fejedésklánokat irányító varázstudó (Kráni varázsló) megnevezése és rangja. A legtöbb birodalmi iskolában

tanult varázstudó elsajátítja a transceps meditációt, melynek segítségével folyamatos mentális kapcsolatban állhat az irányítása alá tartozó fejedésklánokkal. Ennek legmagasabb szintje a sequadion-háló, amely teljes asztrális és mentális összeköttetést biztosít nem csak a transcepses felé, hanem a résztvevő fejedésklánok között is. A transceps távolból végzi a fejedésklánok mágikus védelmét, a szakmai kérdések kivételével (azok a Meridian hatáskörébe tartoznak) ő a csapat parancsnoka. A birodalmi fejedésklán nem foglalkoztat transcepseseket, azt minden bevetés során a Birodalom rendeli ki a fejedésklánok mellé. A Birodalmi Fejedésklán általában a saját transcepséhez ragaszkodik. Kívülállót csak indokolt esetben fogadnak be, bármekkora is legyen a hatalma; és legyen akár a Belső Iskolák mágusa, hetekig gyakorlatoztatják, mielőtt éles bevetésen a tudata alá osztják a fejedésklánokat. És csak nagy létszámú csaptnál és különösen fontos küldetésekben alkalmazzák őket. Kis létszámuknál a Cascadisokat vetik be.

Cascadis

A kráni fejedésklánok egyik belső kasztja. A cascadisok magas fokon képzett mentalisták: feladatuk akció közben a szellemkapcsolat fenntartása a résztvevők között. Az akciót vezető Meridian a cascadison keresztül hangolja össze alárendeltjei tevékenységét, és általa közvetített metálpárcsokkal irányítja őket. Ők nem álnak a Meridiánok felett, hanem azok beosztottjai. Ők sem vesznek részt a bevetésen, hanem biztos távolból segítenek hatalmukkal. Új szabályrendszerben a karakter kidolgozása a Pszi-Mester szerint.

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

Tsz.	Képzetségek	Fok/%
2.	Térképészet	Af
3.	Herbalizmus	Af
4.	Sebgyógyítás	Mf
5.	Mágiahasználat	Mf
7.	Herbalizmus	Af

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

Strategis

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

Tűmester

Elvétve előforduló beavatotti rang a kráni fejedésszegységben: elméletben a varázsserejű tetoválás tudorait és készítőit illetné meg. Ez a mágikus tudomány a Külső és Középső Tartományokban gyakorlatilag teljesen feledésbe merült, az utolsó elismert tűmester csaknem tíz éve pusztult el a Holdralépők központi

erődkaavernájában, a Fekete Özvegy Rend rajtaütései során.

Tutor Majoris

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

Meridian

Vezénylő tiszt, előjáró, alparancsnok. Széles körben elterjedt rang a kráni fejedésszegységben, leginkább a Köteles Rendekben használatos.

Notator

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

Méregmester

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

Boncmester

Magas beavatotti rang a kráni Szabad Rendekben. A boncmester látja el a vadászok harcban szerzett sebeit; ő orvosolja a különféle betegségeket és fertőzéseket; ő vallatja ki a kínozókamrákban a foglyokat; ő hajtja végre a kivégzéseket; ő metszi ki és tartósítja a csatában elesett rendtagok később még felhasználható testrészeit.

Mentor

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

Comtur

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

Átkozott vér

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

Áruló jel	Hírnév	Álca Af	Álca Mf
Kráni vágású szem	10%	0%	nincs
Kráni beszéd	50%	-	-
Kráni akcentus	10%	5%	0%
Kráni öltözet	30%	0%	nincs
Kráni harcmodor	-40%	-	-
Sequor	80%	50%/kör	30%/kör
Mara-sequor	65%	-	-
Tetoválasok	20%	10%	5%
Speciális felszerelés	90%	60%	30%

nincs: tökéletesen álcázható, nincs esély a lelepleződésre

- : nem álcázható

A kráni vágású szem nem perdöntő bizonyíték, mivel nomád származásra is vallhat. A kráni ruházat álcázása vagy annak megváltoztatásával, vagy az átöltözéssel jár (természetesen ekkor nem kell rá dobni). A kráni beszéd megoldható más nyelv akcentus nélküli beszédével, az akcentus csak 4-es szintig számít. A kráni harcmodor álcázása sokéves külhoni tanulással sajátítható el (de felismerése csak azok között lehet akik jól ismerik Kránt (ezt jelképezi a negatív érték!). A fegyverek tökéletesen álcázhatóak rongyba csavarva, vagy tokban, csak harcban válhatnak árulójává a fejdásznak. A

tetoválások speciálisak és nehezen álcázhatóak. A speciális felszerelésre olyan büszke a fejedés, hogy igen ritkán álcázza. Ilyen lehet, fekete acél fegyverek, fejedésvért, tetoválás, stb.

A Hírnév dobásakor minden karakter hozzáadhat a táblázatban feltüntetett értékhez:

Minden tapasztalati szintje után 5%-ot.

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

Bűn és bűnhődés

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

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

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

A Hatalomszavak használatáról

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

Esély	Klán
15%	Birodalmi hivatalos szállító
5%	Messeni Fejedésklán
100%	Shien-gorr
5%	Névtelen klán fejedészekének
40%	Névtelen klán ősi hagyományokkal
30%	Névtelen klán birodalmi hagyományokkal
5%	Gorviból visszatelepült klán

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

K100-zal	Op-k
01-30%	1
31-60%	K2
61-75%	K2+1
76-90%	K3+1
91-99%	K3+2
00%	K2+3

Hatalomszó használatakor ennyi az önsebzés, amit elszenved a fejedés. A maradandó csakis Hatalom Itálával, vagy papi mágiával gyógyítható.

Típus	Sebzés
Egyszók	K6 Fp (Ebből 1 Fp maradandó)
Többszók	K10 Fp (Ebből 2 Fp maradandó)
Önszók	2K6+2 Fp + K3 Ép (Ebből 4 Fp és 1 Ép maradandó)
Holt-egyszók	3K6+3 Fp +k5 Ép (Ebből 6 Fp és 2 Ép maradandó)

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

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

Pszí Kráni Metódu

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

A Pszí-pontok számítása:

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

Kráni Metódu Diszciplínái

Uralkodás

Pszí pont: 15
ME: mentális
Erőssége: 10
Meditáció ideje: 5 szegmens
Időtartam: 2 kör

A diszciplína hatására a célszemély mentális ellenállását leküzdve az alkalmazó 2 körig átveszi az irányítást a célpont teste felett. Ezalatt azonban maximum mozgatni lehet a célszemélyt (esetleg beszélni a szájával) de támadni nem (egy szakadéknban beleléphet) és varázsolni sem. Ezalatt a célszemély teljesen tudatánál van és érzékeli, mi történik körülötte, tehát ha beszélnek a szájával, ő tudni fogja azt. A hatóidő lejártával a célszemélyre 1K4 körig a harc kábultan módosítóí lesznek érvényesek.

Tömeg befolyásolása

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

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

Elmezúzás

Pszí pont: 10/K6 Fp
ME: intelligencia próba
Erőssége: 6
Meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri

A diszciplína a telepátia továbbfejlesztett változata, éppen ezért a pajzsok sem állják útját. Lényege abban rejlik, hogy az alkalmazó elmeromboló gondolatokat és képeket továbbit gyors egymásutánban (a lényege a gyors adatfeldolgozás blokkolása és ezzel a fájdalom okozása, vagyis a célpont sokkolása) a célpont felé aki, ha nem dobja meg Intelligencia próbáját (nem tudja a sokkot feldolgozni) 1K6 Fp-t veszít. Ha a célpont megdobta a próbát nem történik semmi, csak furcsa képek egymásutánja éri el az elméjét, ami zavaró - nem tud koncentrálni - de, ha több mint 7-el van meg a próbája, akkor rájön ki az alkalmazó. Ha a próba nem sikeres a célpont 1K6 kör elájul, majd eszmélése után még 3K10 körig kábult lesz.

Elmeblokk

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

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

Szinaptika

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

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

Vadállatiasodás

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

A diszciplína hatására az alkalmazó hasonló lesz valamely vadállathoz, legalábbis annak valamely természetes fegyverével fog rendelkezni (pl. agyar, karom stb.) de ez a fegyver legfeljebb 1K10 sebzést lehet okozni. A diszciplína erősítésével csak az időtartam növelhető.

Energiabázis

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

A diszciplína hatására az alkalmazó bizonyos fokú védettséget fog szerezni az energiabázisú támadásokkal szemben. Ezek a következők: elektromosság, hideg, tűz, meleg, stb. Alaperősítésben a diszciplína vagy 1K6-ot (villámnál 1K10-et) semlegesít a támadásból (tűznyíl stb.) vagy +2-t ad a mentődobáshoz. A diszciplína erősítésével a semlegesítés illetve a mentődobás bonusz duplázható, de az időtartam nem növelhető.

Adrenalin

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

Hatására az alkalmazó kontrollálja a testében az adrenalin elosztását és termelését. Ennek hatására az alkalmazó ereje és állóképessége 1k6-al nő - nem nőhet a faji maximum fölé. A hatóidő lejártá után az alkalmazónak állóképesség próbát kell tennie - negatív módosító lehet a fáradtság, stb. -, és ha nem dobja meg, elájul 2K10 körre.

Irha**Pszi pont:** 15**ME:** -**Erőssége:** 6**Meditáció ideje:** 3 kör**Időtartam:** harc idejére

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

Olvadt fegyver**Pszi pont:** 8**ME:** -**Erőssége:** 6**Meditáció ideje:** 6 szegmens**Időtartam:** 20 kör

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

Életerő megosztás**Pszi pont:** 5**ME:** -**Erőssége:** 6**Meditáció ideje:** 1 kör**Időtartam:** egyszeri

Hatására az alkalmazó átadhatja életereje egy részét - akár az összest is - a célpontnak. Az alkalmazó Ép-t és Fp-t átadhat korlátozás nélkül, azonban 10 Ép

vagy 20 Fp transzportja 1 körig tart - és 10 Ép átadása nem jár automatikusan 20 Fp átadásával. A varázslat nem erősíthető.

Erő megosztása**Pszi pont:** 7**ME:** -**Erőssége:** 6**Meditáció ideje:** 5 szegmens**Időtartam:** 10 kör

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

Mana-háló detekció**Pszi pont:** 20**ME:** -**Erőssége:** 6**Meditáció ideje:** 10 kör**Időtartam:** 5 kör

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

Mágiaismeret**Pszi pont:** 8**ME:** -**Erőssége:** 6**Meditáció ideje:** 2 szegmens**Időtartam:** egyszeri

Hatására az alkalmazó képes lesz eldönteni, hogy az általa észlelt mágiaforma milyen típusú; szakrális, varázslói, stb., azonban fontos, hogy lássa

a mágia valamely megnyilvánulását - pl. egy mágikus fegyvert, a varázsló kézmozdulatait, stb. A diszciplína nem erősíthető és mentődobás sem tehető ellene.

Energiaszerzés

Pszi pont: lásd a leírásban

ME: -

Erőssége: 6

Meditáció ideje: lásd a leírásban

Időtartam: -

A kráni metódust használó karakter tudja a Kivonást és a Kisajtolást úgy, ahogy az az alapkönyvben le van írva plusz még a Pusztítást is. Pusztítás: (1 Pszi-pont=7 Mp) természetéből adódóan ez is fekete mágia, azonban jóval gyorsabb és hatékonyabb a Kisajtolásnál. A varázsló teljesen elpusztítja a környezetet, miközben a Mana-pontjait nyeri vissza, nincs tekintettel semmire és senkire. A folyamat hatására a varázsló Zónájában a növények elszenesednek, megfeketülnek (10 Mp felett) és az élőlények csontig hatoló fájdalmat éreznek. A fájdalom nem jár sebbel, de halált okozhat. A veszteség minden megkezdett 10 Mp után k6 Fp, tehát 38 Mp-nél 4k6 Fp, hatására a csak túlütéssel sebezhető lények csak a veszteség 1/3-át szenvedik el. A Pusztítás hatására a Mana-háló is sérülhet mégpedig ha a karakter 80 Mp-nél többet nyer vissza ezen módon, minden megkezdett 5 Mp után 5% esélye van, hogy a Mana-háló 5 km-es körzetben 1 napig nem fog működni.

A Transceps saját Varázslata

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

Transceps formula (Sequadion)

Mana pont: 5/személy

ME: -

Varázslás: 30 perc meditációban

Időtartam: nincs korlátozva

Hatótáv: nincs korlátozva

A Varázslat teljes asztrális és mentális összekötést biztosít tagjai között. A mentálfonálon keresztül képeket, gondolatokat küldhetnek

egymásnak vagy akár egyszerre mindenkinek, míg az asztrálfonálon keresztül érzékelik felületesen egymás érzéseit. A 30 perc meditáció letelte után a célszemélyek szemével lát és érez, valamint képes lesz közvetíteni az álltaluk látott képeket. Míg az alkalmazás fenn van tartva, csak pszi-alkalmazásokat lesz képes használni, varázslatot csak a sequadion-hálóban résztvevőkre tud alkalmazni, valamint az azok személyes aurájához tartozó tárgyakra. Ha kizökkentik, a kapcsolatot megszűnik és csak 30 perc múlva vehető fel újra.

A Cascadis saját Diszciplínái

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

Pszi-elvonás (Amaq-thmiss)

Pszi pont: 2

ME: -

Erőssége: -

Meditáció ideje: 2 szegmens

Időtartam: egyszeri

A Cascadis támadása az áldozat dinamikus pajzsát éri. Ha támadása sikeres, Pszi-pontjai annyival nőnek, amennyi az áldozat dinamikus pajzsában volt. Ellenállni csak úgy lehet, ha az áldozat Akaratereje +k10 nagyobb, mint a Cascadis Akaratereje +k10. Ha a támadás sikertelen, a dinamikus pajzs nem szenved csorbát, ellenben a Cascadis 3k6 Fp-t veszít, a mentálját ért akadály miatt. Ha az áldozat kizökken a koncentrációból, Dinamikus-Pajzsa lebomlik. Az így felszabadult Pszi-energia a Cascadis elméjébe vándorol, s akár maximálisan fel is töltheti. Az áldozat éles fájdalmat érez a fejében - Fp veszítéssel nem jár - egy körig nem cselekszik - legfeljebb kábulat módosítókkal.

Gyógyítás

Pszí pont: 2/Ép

ME: -

Erőssége: -

Meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: végleges

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

Mentális lánc (Dequadion)

Pszí pont: 7/személy

ME: -

Erőssége: -

Meditáció ideje: 1 kör/1 személy

Időtartam: végleges

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

Mentál-fonál (Dequor-moss)

Pszí pont: 2

ME: -

Erőssége: 15

Meditáció ideje: 2 kör

Időtartam: lásd a leírást

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

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

Ez a cikk a Fejedelmek könyvéből származik (tartalmazza teljes egészében a Rúna magazin (II/3) Kráni fejedelmek című cikkét is). A cikk továbbá számos hasonlóságot mutat, ám nem teljesen egyezik meg a szintén az Atlantisz oldalon megjelent, A kráni fejedelmek, a kráni varázsló és egyebek című cikk egy részével.