

Vérlégiós



Vérlégiók, avagy az Iszonyat Seregei

Toron politikáját évezredek óta tartó háborúságok és a színtalpak mögött lezajló összecsapások határozzák meg. A Birodalom urai Új-Kyria feltámasztását tüzzel és acéllal látják helyesnek megvalósítani. Elképzelésüket az újra meg újra fellángoló Zászlóháborúk alatt próbálják meg nem csekély erőfeszítéssel valóra váltatni. Ezen háborúk meghatározó szereplői a katonák.

Toronban számos sereg létezik. Gondoljunk csak mindjárt a Császár Ökle alatt tevékenykedő Birodalmi Légiókra, vagy a Regitor Imperalisok Tartományi Hadaira, vagy éppen a Hatalmasok által fenntartott, rettegett hírnévnek örvendő Sápadt Légiókra. Tharr ynevi Helytartójának seregei is ide tartoznak. A Lélekőr, ki maga is a Fekete Hadurak egyike, olyan hadseregekkel rendelkezik, melyek méltó társai a fentebb említett hadaknak. E harci alakulatok említésére is iszonyat lopózik az északiak szívébe. Ezek a Vérlégiók.

A múlt

Valamikor, még az Ötödör hajnalán voltak a Háromfejű anyrjainak olyan seregtestei, amelyek nagyon hasonlítottak a Hetedör idején

hadakozó Fekete Hadurak elit egységeire. Ha a legendáknak hinni lehet, ezen ötödöri hadakat a guttarból lett isten Küldöttei képezték ki a háborúk fortélyaira. Ezek az alakulatok nagy szerepet játszottak Cranta megdöntésében. Bár a többi kyr isten igen nehezményezte Tharr eme hadainak létét, el kellett azonban ismerniük, hogy a Fájdalomisten szakrális hatalmával támogatott harcosok igen vakmerők voltak a tusák idején, a halált nem félték, és sok küzdelemben a mérleg nyelvét jelentették a győzelem felé. Tharr a mágikus kondicionált katonák parancsolóinak mélyvörös lobogókat adott hatalmi jelképként, melyekre a Lindigasson kerültek rá a szörnyisten rúnái. A Tharr-hitű fegyvereseknek e lobogók alatt sikerült bevenniük Croton északi városrészét, a Szunnyadók egységeivel vívott öldöklő küzdelemben örökérvényű diadalt szerezve ezzel maguknak és istenüknek. A Kyria alapítását kísérő háborúk után megszilárdult az államrend és a központi hatalom. Ebben az időben a kevésbé harcias égieké - Igere és Morgena - lett a nagyobb szerep a Birodalom életében. Tharr kultusza visszaszorult és feledésre ítéltetett félelmetes hadi gépezete is. Tharr serege először az Ötszázéves Háború második felében támadt fel halottaiból. Kyria ekkor már kezdett kifogyni a tartalékokból és kétségessé vált a Birodalom épsége is.



Ezidőtájt határozta el a Háromfejű legfőbb anyrja, hogy a Császár segítségére siet. Kibomlották hát a guttaristen lobogói, új, megkeseredett harcosokat soroztak be az alakulatokba, akik lelkük jobbik felével fizettek a szörnyű tagságért. A légiókká duzzadt elit alakulatok élére a Vérlobogók egykori gazdáit: bajnokokat és hadurakat szólított a legfőbb anyr. A Háború már a végkifejletéhez közeledett, amikor az egykori kándémon hadai Rualan tartomány földjén - amit ma Elátkozott Vidék néven retteg Ynev lakossága - hadakoztak, szétverve az Orwella által ellenük küldött káoszlényekből, orkókból és élőholtakból álló seregetesteket. A végjáték idején - mikor a Hatalmasok és Sogron anyrjai felidéztek az Őstüzet, amely a Főszentélyben mindenkit elpusztított, kis híján magát a Kígyóhajút is - a légiók élére állva Tharr három Küldötte ostromolni kezdte a helytartói palotát. A hozzájuk csatlakozó Negyedik Enrawelli Légió és a Pusztítók egy egységének maradéka már elégnek bizonyult a diadalhoz. Az istennő távozásával oly erők ébredtek fel, melyek válogatás nélkül pusztítottak mindent és mindenkit, akit értek. A Küldöttek visszatértek vértartományaik élére, míg Tharr légióinak száználmaradványai elhagyták az átkokkal terhes Rualant. Ezen hadak a későbbiekben igen nagy szerepet vállaltak a Háromfejű egyházának védelmében. Szükség is volt erre, mivel Ryek démonurái mindent elkövettek annak érdekében, hogy véres salakká tiporják a nekik ellenszegülő istenek kultuszait. A papok mellett örfeladatot ellátó és a szentélyek védelmében magukat feláldozó egységek is részt vállaltak abban, hogy Tharr hite nem veszett ki Ynevről.

Ezért azonban rettenetes árat kellett fizetniük, vérben és vasban egyaránt. A hajdan dicsőséges légiók szétszóródott osztagai szinte teljesen eltűntek a kontinensről. Harmadvirágzásukat egy igen törtető, becsvágyó és meglehetősen militáns beállítottságú, bizonyos Drommer on Kyddar nevezetű egyházi személynek köszönhatték, aki Oroszlánpápaként nagy erőket mozgósított annak érdekében, hogy a kihalóban lévő alakulatokat felkutassa és egységes egészé szervezze. Mikorra e feladatát sikerrel elvégezte, az osztagokat Chor Ragganba, az oroszlánpápak mindenkori székesvárosába vezette.

Ezidőtájt a császári Lélekört maga Tharr szólította fel szertartásos torokmetszésre a legutóbbi zászlóháborúban való szégyenteljes veresége miatt. A Háromfejű egyháza elképesztő hirtelenséggel

választotta meg on Kyddart az új Lélekörnek. Ez a jeles esemény P. sz. 3105-ben történt. Mondják, jelölése ellen csak csekély számban tiltakoztak, akiket azonban hamar a Lindigassra küldtek az új Lélekör vérnelyői. A beiktatás után az egykori pápa rögtön nekilátott az általa Vérlégióknak keresztelt harci egység létrehozásának. Elsőként a Császárnál kijárta örök érvényű jogként azt a törvényt, mely szerint a Nemes Házakhoz hasonlóan Tharr Fekete Hadura is felállíthat és kiképezteshet légiókat, amelyeket ugyan a Dinasztia jogára alá rendelték, de gyakorlatilag tartoztak sírig, vagy azon túl is tartó hűséggel. Második lépésként a Vérlégiók legjobbjaival - akik még ismerték az ősi harcmódot titkának morzsálékát - nomeg a Háromfejű alá rendelt hekkák - kik közül nem egy életében a vérsereg parancsnokaként harcolt Orwella ellen - segítségével megalkotta és vérével pecsételt írásba fektette a katonák kiválogatásának, kiképzésének módját és fegyverzetük sajátosságait. Ezek után soha nem látott méretekben áldoztatott fel ezeket az obsorok közül Tharnnak engesztelésül és a további támogatás elnyeréséért.

Fél évtized múltán már roppant légiók álltak a Vértrónus rendelkezésére. A katonák - bár nem változtatták át őket a szerzetesekhez hasonló ostoba bábokká, sem pedig örült vérnelyökké - hűséggel szolgálták a szörnyisten egyházát. Hajlandók voltak a beavatáskor lemondani lelkük egy darabjáról, hogy aztán a harcmezőn, ha kell, meghaljanak istenükért és az egyház Fekete Haduráért. Ugyan ki kérhetne ennél nagyobb szolgálatot híveitől? Mindenesetre a Vérlégiók nem hoztak szégyent rég elporladt őseikre - akik még Cranta és Orwella ellen véreztek Kyria hajnalán és alkonyán -, sem pedig a shulurban székelő Lélekörre, aki igen bölcs előrelátással felemelte poraiból e nagymúltú hadsereget.

Az azóta eltelt évszázadok Zászlóháborúiban Tharr seregei igen eredményesen harcoltak. Megjelenésük óta a Vörös Hadurak hadinépének szívébe rettegésbe csapó iszonyat költözik, valahányszor csak rohamra indulnak a légiók az alvadtvérszín lobogók alatt.

A jelen

Toron Észak meghatározó állama révén igen erős katonai potenciállal rendelkezik. Seregei erejével, létszámával, önálló államként csupán Shadon, Yllinor és esetleg Niare vetekedhet. Egyedül a távoli Krán hadai lennének képesek kétvállra fektetni az északi birodalomóriás seregeit - bár ezt a témát csak elméleti szinten érdemes feszegetni a roppant távolságok okán. Ekképp Toron meglehetősen jól kiképzett - egyes elemzők szerint tökéletes - katonasággal bír. A Birodalom kiképzőtáboraiiban kitűnően képzett újoncok várják, szívükben Új-Kyria felélesztésének lángjával, az újabb Zászlóháborúk kitörését. Léteznek úgynevezett birodalmi iskolák, melyek a Császár fennhatósága alá tartoznak. A másik csoportba a nemesi iskolák tartoznak, amelyek, bár kiképzésük felől az egyes uralkodói kegyben álló nemesek gondoskodnak, vész esetére mégis kötelezően a tartomány regitorának címerlándzsája alá sorakoznak föl. A Hatalmasok seregeit is külön világtól elzárt táborokban képezik ki nagytudású - gyakran rég halott - harcmesterek. Soraikban sűrűn találni a Crantai Kóborlókhoz, vagy az Őrzökhöz hasonlatos élőholtakat, akik élőként még Ó-Kyria idején szívták Ynev levegőjét. Ezért méltán rettegi egész Észak Daumyr urainak seregeit, amiket Sápadt Légiókként neveznek a Pidera és a Kenzal vonulatától északra elterülő államokban is. A császári fennhatóság alá eső iskolák adják a Birodalmi Légiók számára a kiképzett emberanyagot, míg a nemesség által fenntartott kiképzőtelepek a Tartományi Hadakat látják el katonával, illetve kötelesek a Császár számára a légiókba küldeni harcosokat.

Tharr egyházának is vannak önállóan felállított, saját kiképzésű hadseregei, amiktől Vérlégiók néven fél a világ. Eme légiók kizárólag - a Háromfejű tekintélye folytán - a Lélekörnek, illetve segítőinek, az öt Vénnek tartoznak hűséggel. Felőlük nem rendelkezhet sem a Császár, sem pedig a Hatalmasok, ámbar az említettek -

meglévén haderejük - nem is igyekeznek parancsolgatni istenük katonáinak. A Vérlégiókon az egyház berkein belül a pápák - akik egyébként élet-halál urai a rájuk bízottak felett - sem parancsnokolhatnak, mivel az istenség ynevi Helytartója megtiltotta ezt nekik a híres-hírhedt Vértörvényekben.

A légiók felépítésében csupán látszólagos rend uralkodik, amely leginkább a farkastörvényekhez hasonlít. Itt is, csakúgy, mint a papság esetében, a legrátermettebb egyének kerülnek magas pozíciókba. Egyfajta örök bizonyítási vágy sarkallja minden cselekedetüket, legyenek azok a legutolsó újonctól, vagy éppen a fővezérektől származók. Ez a vágy mindig a csaták legsűrűbbjébe vezet, illetőleg a legrázósabb küldetések elvégzésére készíti őket. A cél megdicsőülni a toroni milliók, a főpapok, de legfőképpen Tharr szemében. Eme cél érdekében élnek le életük minden percét, és ez láttatja a Háromfejű harcosait a többi emberben vérszomjas örültek gyülekezetének. Való igaz, ők az öldöklés örömeért és a dicsőségért harcolnak, akár az utolsó lehetőségig, vagy azon túl is. Az ölési mámor hajtja, a kiontott vér vadítja meg mindjüket olyannyira, hogy Tharr fanatikus, dühöngő szerzetesei elbújhatnak a hátuk mögött. Számukra a halál nem büntetés, hanem jutalom. A hétköznapiokban örületüknek szinte nyoma sincs, csupán valamiféle gyilkos indulat fénylik a tekintetükben.

A náluknál alacsonyabb rangúakkal - lévén pietorok - dolyfösek, pökhendik és igen gyakran agresszívek. A rangjukból előszeretettel kötnek bele, legyen az akár testőr, vagy éppen az Ikrek vadásza. E cselekedetük - mely mögött kiemelkedettségük bizonyossága, s nem harci örületük kényszerítő ereje áll - nem ritkán tömegverekedésekbe, rövidebb harcokba torkolhat. A rangosabbakkal szemben megtartják a szükséges, írott-íratlan törvényekben megfogalmazott kötelemeket. Rajongásig hűek a haduraikhoz, rajtuk keresztül a Lélekörhöz.

A Vérlégiók derékhadát alkotó katonákat a navor és sedular kasztú néptömegek közül toborozzák uraik. A besorozott újoncokat a Vének birtokain, emberektől távol képezik ki veterán légióistisztek és Tharr papjai. A kiképzés előtt a besorozottak közül kiválogatják azokat, akik a papok által felállított szellemi és fizikai akadályokat képesek legyűrni. A sikeresség feltételei a kivételes testi adottságokon kívül többek között a

felsőbrendúségtudat megléte, az erőszakos jellem és a gyilokvágy. Akik megfeleltek a kívánalmaknak, ezekben a táborokban nevelkednek három teljes éven át. Akik pedig nem, azok emlékezetéből kitörlik a sorozás emlékeit, vagy épp élő áldozatként viszik Tharr oltárára.

A három év alatt megtanulják az ősi, istenüknek tetsző harcmódor minden csínját-bínját. Jellemüket papi mágiával alakítják, finomítják a kívánatosra. Testüket több órás izomszakasztó gyakorlatok során edzik sziklakeménnyé, így mire a harmadik év végén kikerülnek mestereik keze alól, teljes jogú harcosaivá válnak a Birodalom szörnyistenének. Ezt többéves katonai szolgálat követi a Lélekőr pálcája alatt. A szolgálati idő legalább öt év, de lehet életfogytig, vagy azon túl is tartó.

A légiósok kettős személyiségek a szó átvitt értelmében. Eme kettősség mögött Tharrt és papjainak mágiáját kell keresnünk. Míg a csaták idején harci láztól fűtött vérgőzös örültek, addig a tusák elmúltával a legpedánsabb haderők közé tartoznak. Evvel, és a feltétlen engedelmisséggel feletteseik kegyét keresik, hogy azok alkalmasint halállal fenyegető küldetéseket bízzanak rájuk, melyek teljesítésével mind nagyobb elismerésre teygenek szert. Bár a rivalizálás ott munkál bennük, egy kívülállóval szemben - az egyház szektáihoz hasonlóan - mindig egységesen lépnek fel, még akkor is, ha az hatalmasabb náluk. Istenüket, a Háromfejűt szinte mindenkinél jobban tisztelik. Hűségüket csak mágiával lehet megingatni.

A Lindigass urának seregeit a jelen idő szerint öt légióra osztották fel akképp, hogy melyik Vén birtokán áll erődjük. Így egy-egy vérlégióval rendelkezik Shulur, Thekszel, Mykosz, Ebedor, és Thakkyn városában székelő Vén. A legnagyobb tekintélynek a Császárváros légiója örvend. Megemlítendő azonban az, hogy a Vének csupán a Lélekőr parancsait tolmácsolhatják a légiókat közvetlenül irányító vezéreknek. Saját akaratuk nem lehet, mert az azonnali fő- és jószágvesztéssel járna együtt Yneven. Abba, hogy Tharr mivel bünteti a törvények ellen vétőket, még belegondolni is rossz. A külső és esetleges belső háborúkban - ámbár a Lélekört jó ok nélkül nem támadná meg sem a Császár, sem pedig Daumyr - Tharr legfőbb romboló erejét képezik a légiók. A békeidőkben örfeladatot látnak el a fent említett öt vallási központ területén, illetőleg ők alkotják a Sher papok, a Vének küldte

legátusok fényes kíséretének zömét. Ahol csak megjelennek, borzongató félelem költözik az egyszerű halandók szívébe.

Szervezet

A Vérlégiók legalsó körét a frissen felavatott katonák adják. Ők alkotják a légiók derékhadát. Több, általában öt-hat év szolgálat után belőlük lesznek a veteránok, akiket tapasztalatuknál fogva csatadöntő egységként használnak a vezérek.

Felettük a tiszték állnak. Őket a rang alapján a következőképpen különböztetik meg. (Először a pyarroni terminológiával, melyet kevés kivételtől eltekintve egész Ynev emberlakta államaiban használnak, majd a kyr-toroni rangnevek jegyzéke alapján neveztük meg a tisztségeket.) Elsőként a tíznagy, vagy kyrül gardor. Majd hadnagy, vagy ewydor, ezt követi az osztagvezér, vagy trador, majd következik a száznagy, másnéven arapator, öt pedig az ezernagy, másképpen agitoris követi. Legvégül a légiók vezérei a Vérhadurak, kiket Ryggdar Drom Guttaror néven tisztelnek Toronszerte. A név jelentése (Kíndémon Haragjával Szólók) inkább csak Kyria alapításakor bírt igazi tartalommal, mára már egyszerű, bár igen hangzatos címmé vált, ami egy a sok közül, mely az Ötödkorból Toronra maradt.

A tisztségek mindig érdem szerint, a számléltra követelményeinek teljesítésével kerülnek kiosztásra. Így soha nem fordul elő - ellentétben a Birodalmi Légiókkal -, hogy méltatlan személy kerüljön olyan rangba, amelyre még nem érett meg. Egyrészt, mert ezzel magára vonná a Háromfejű haragját, másrészt pedig beosztottai felismernék benne az alkalmatlant, s az első adandó alkalommal megölnék. Elvégre a légiósokat nem vezetheti akárki. Különösen igaz ez a Vérhadurakra. Őket mindig Tharr nevezi ki a Lélekörnek, ritkábban magának a jelöltnek mutatott álmok nyomán. A megtiszteltetést a jelöltek nem utasítják vissza, és a Lélekőr sem habozik sokat a kinevezéssel.

A vérhadurak személye sérthetetlen. Rájuk még az elendor kasztúak sem kérhetnek - a Lélekőr pedig végképp nem - badr'cyahot,

mert ez a szörnyisten előjoga. Ő ha elégedetlen a hadurak valamelyikével, maga szólítja fel a szertartásos torokmetszésre, mondván: „Tharr adta, Tharr elvette”.

A Vérhadurak hatalmi jelképei közé tartozik az Alkonypallos és a Vérlobogó, melyen Tharr rúnája sötétlik.

A légiókon belül a vezérlő hadurak élet és halál urai. Vasmarokkal uralják a rájuk bízott katonákat, elfojtanak a tisztek között fellépő minden olyan viszályt, ami veszélyeztetné hatalmukat és a hadsereg egységét. Hűséges fegyverei ők a Vértrónusnak. Kasztjukat tekintve pietorok, bár hatalmuk jóval fölötte áll az egyszerű fejedelmekénak. Maguk a Vérhadurak is a légiókkal együtt laknak, az öt vallási központban trónoló, kisvárosnyi erődökben. Innen irányítják alávetettjeiket, és itt található félelmetes testőrségük is, akik között nem egy vérből gyúrt iszonyat is akad. Testőrségüket egyébként maguk válogatják, melyek közé beválogatnak vérlényeket, légióisztisztekből lett vámpírokat, illetve ritkán véryelöket is.

A hadurak egyike sem ember, a szó legszorosabb értelmébe véve, mivel Tharr azokat, akikkel elégedett, valamilyen formában megjutalmazza. Vannak, akiket valamely - a Háromfejűnek alávetett - harcias hekka vagy jahorr lényegít át. Arra is akadt példa, hogy a hadúr halála után vámpírúrként tért vissza. Beszélnek olyanról is, hogy egyes vezérek vérszörnyként irányították légióikat.

A légióknak vannak olyan egységei, melyek azonnal bevethetők. Ezeket a rohamosztagokat akkor alkalmazzák, ha rebellis, Tharr tanításait félreértelmező szektákat kell felszámolni a legátusok parancsára. Ezek az osztagok néhány kivételtől eltekintve kizárólag élő emberekből állnak. A Háromfejű szektái a Délvidéken pusztító Ranagoliták vagy az Államközösség bérencei ellen - az Ultimátor sikertelensége esetén - a hadurak vérlényekből álló alakulatokat vetnek be, melyek legjobb tudásuk szerint igyekeznek bosszút állni a Tharr-papok gyilkosain.

Életszemlélet

A Vérlégiók katonái kivétel nélkül Tharr feltétlen hívei. Ezt nemcsak a papok által beléjük sulykolt tanítások, példázatok teszik, hanem a mentorok körében oly nagy becsben járó legendaristák, történészek, és a hősi tetteket élő szóval, zenével s képi módon megjelenítő toroni szkaldok érik el. Napi tananyagnak számít az Ötödik kyr harcosainak, hőroszainak - mint amilyen Gargen yd Kwytiar, a híres Rubinkezü Bajnok, vagy Syat on Geldor, az Örök Háború Démonhóhéra - történetét elsajátítani, hogy az követendő példa legyen a Hetedik légiósainak is. A három év „agymosás” végére az ifjú generáció elkötelezett híve lesz Új-Kyria eszméjének és az uralkodó istennek, Tharnak. A kyr istencsalád másik két Yneven követővel rendelkező isteni entitását, Sogront és Morgenát gyengekezűnek vélik és lesajnálóan nyilatkoznak róluk. Szerintük egy harcos inkább meghal, semmint hogy vállalja az alávetettséget. Más kérdés, hogy egyik istenség sem úgy gondolkozik, mint egy harcos. A pyarroni isteneket és követőiket szívből gyűlölik és megvetik.

A jellemüket tekintve viszonylag egyöntetű a kép. Nagy többségük a Káosz pólusa felé tör, de szép számmal akadnak Halál besorolású harcosok is. Előfordul azonban a Rend jellem is, az Élet viszont sohasem.

Tények és adatok

Tharr egyházának Fekete Hadura öt légióval rendelkezik, melyek egyenként öt-ötezer fővel képviseltetik magukat a Lélekőr háborújában. A légiók mellett nagyszámú segédcsapatként Tharr-szerzetesek és Rőtcsuklyások teljesítenek szolgálatot. A szakrális támogatásról a haderővel tartó papok gondoskodnak, kiknek létszáma légióként minimálisan száz főre tehető. Elképzelhető tehát, mily irdatlan erőt képvisel az egyház teljes, összevont serege.

A légiók állományának jó részét a saját kiképzésű harcosok adják. Akadnak azonban kevert, illetve váltottkasztú egyének is, akik harcos kasztjuk mellett papi, boszorkánymesteri, vagy éppen a fejedelmek kaszt tudását sajátították el. Belőlük hamar a vezető pozíciók várományosai, méginkább gazdái lehetnek, ha életük Tharnak tetsző. Felavatásukkal

mágikus szertartások során hajuk éjszínbe hajló mélyvörösre színeződik. A szertartások alatt a mellkasukba plántálnak egy csecsemőfejnyi vérrögöt, mely a Shwaginban található Vérmedencéből származik. Az utalások szerint ezen ereklyében lévő vér a Lindigassról való, s a belőle készített vérlények halhatatlanok lesznek e síkon. A mellkasba rakott vérrög kiszakítja a jövődő légiós lelke egy darabját, és Tharr síkjára továbbítja azt. Így valósul meg az, hogy az idővel mind nagyobb Tapasztalati Szintet elérő katonák az első hallásra felfoghatatlan képességre tesznek szert. A vérrögnek köszönhető az is, hogy a légiósok megérik a Vérmágia jelenlétét, illetőleg képesek szellem útján, telepatikusan kommunikálni egymással, és a vérből gyúrt teremtményekkel. A harmadik, kevésbé áldásos hatása a rögnek, hogy az árulókat, akik lepaktálnak Pyarronnal, Shadonnal, vagy éppen az Északi Szövetséggel, azonnal megöli, lelkük nagyobbik felét pedig Tharr színe elé juttatja, hogy ott a szigorú istenség kiróhassa rá jogos büntetését. Ezt kijátszani nem lehet, az istenítélet azonnal végre lesz hajtva, mihelyt az árulás gondolata megfordul a légiós fejében. Most lássuk a légiósok képességeit és speciális képzettségeit.

Felavatasuk után, már az 1. szinten megkapják a Harci Láz képzettség alap-, vagy - az Új Tekercsek szerinti - 3. fokát. A képzettség használata idején többek között nem lehet alkalmazni a vérrög nyújtotta telepatikus kommunikáció lehetőségét. Speciális képességként minden légiós képes a Fanatizálás varázslat képességszerű használatára, amelynek bónuszai összeadódnak a Harci Láz bónuszaival. A Fanatizálás időtartama csak légiósoknál 3 kör/szint. A Fanatizálás nem varázslat, belezavarni nem lehet a harcost. Elmondási ideje két szegmens és csak önmagukra alkalmazhatják. A veteránok az 5. szintet elérve képesek használni a Harci Láz képzettséget mester- vagy 4. fokon. A veteránok kardja akaratlagosan Káoszkarddá válik 6 kör/szint időtartamra, és e fegyver bónuszai összeadódnak mind a Harci Láz, mind pedig a Fanatizálás bónuszaival. A kard csak a légiós kezében fejt ki hatását. 9. szinttől képesek a Vézés nevű papi varázslat használatára, 1 kör/szint időtartamra. E szint után a légiósok szeme égővörösre színeződik.

A 12. szinttől Tharr harcosainak bőre friss vérszínű, ajkuk feketés-lilára változik és képesek lesznek használni képességként a Vérbéklyót, mely

szintjük harmadrészének megfelelő mennyiségű vérkacsot tud képezni áldozatán. 15. szinten hangjuk mágia által felerősödik, így képesek lesznek fájdalom nélkül túlbömbölni a legnagyobb csaták zaját is. Ugyanezen a szinten tudják alkalmazni, naponta csak egyszer, a Kyr diszciplínák egyikét, az Energiagyújtást Kisajtolásként. Itt nem mana-pontot, hanem Fp-t, illetve szélsőséges esetekben akár Ép-t is tudnak elvonni a környezetükből, amivel aztán magukat gyógyíthatják. 18. szinten használni tudják a Vasvér nevű varázslatot képességként, önmagukra, 1 perc/szint időtartamra. A 20. szinten válhatnak Hadurakká. Ekkor a Háromfejű akarátára Ép-jük megduplázódik, és rájuk hatástalan lesz mindenfajta vérmágia.

A légiósok Tapasztalati Szint szerinti felosztásáról...

Harcos	1 - 4. Tsz
Veterán	5 - 6. Tsz
Grador	7 - 8. Tsz
Ewydor	9 - 10. Tsz
Trador	11 - 12. Tsz
Arapator	13 - 14. Tsz
Agitoris	15 - 19. Tsz
Vérhadúr	20. Tsz-től

A légiósok képzettségei a következők az 1. TSZ-en:

Képzettség	Fok/%
3 fegyverhasználat	Af
Nehézvértviselet	Af
Harci Láz	Af
Ökölharc	Af
2 nyelvismeret	Af
Legendaismeret - kyr mítosz	Af
Történelemismeret - saját	Af
Lovaglás	Af

A következő szinteken a további képzettségeket kapják:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Hadvezetés	Af
2.	Lovaglás	Mf
3.	Fegyverhasználat	Mf
4.	Ökölharc	Mf
5.	Harci Láz	Mf
6.	Nehézvértviselet	Mf
10.	Hadvezetés	Mf

A vérlégiósok ugyanúgy lépnek szintet, mint a harcosok, Harcértékeik, Életerő értékeik is megegyeznek a harcos kasztuákéval. Csupán Képzettség Pontjaik száma változik. Kp alapjuk 5, a szintenként adható Kp 4.

Speciális eszközök és fegyverzet

A légiósok fegyverzete csak részben számít egyedülállóknak. Toron hasonló armádiai között. Ők mindannyian alvadtvérszín fémvérteteket viselnek, amely alá olajban feketére színezett sodronyínget vesznek. A tisztek páncélja díszesebb, sőt az egészen magas rangúaké valóságos műremek, mely akár mágikus is lehet. A fegyverek közül a hosszú kard, a tör és a lándzsa forgatását tanulják meg. Mesterfokon csupán a hosszú karddal való bánásmódot tanítják meg nekik mentoraik. Varázsfegyvere csak a főtiszteknek van.

Tetoválások

Tharr papjai által készített varázstetoválások jellegükben alig különböznek a boszorkánymesterek hasonszórú mágiaformáitól. Előzőleg mágikus szertartással - Áldással - varázserővel felruházott tüket használnak fel erre a célra. Ezek után a pap Transz varázslattal meggyőződik a tetoválendő személy alkalmassága felől. Ezután, ha Tharr pozitív elbírálásban részesíti az illetőt, megkezdődik a tetovált minta kiválasztása, amely során figyelembe veszik a légiós érdemeit, jellemvonásait - nem a Jellemét. Majd a tetoválást készítõ, megtisztító szertartáson esik át - a légiós cselekedetei jogán felmentést kap ez alól. A

tetováló pap előkészíti a megfelelő sűrűségűre kevert elegyet, melyet a Vérmencedéből nyert vérből, illetőleg a légiós és a pap véreből nyernek. A tetoválásnak pontban Éjközép idejére kell elkészülnie. A rajzolat ekkor telítődik isteni manával. Az ily módon készített tetoválások - mivel csak egyszer igényelnek manapont-rááldozást - fölülmúlják a boszorkánymesterek által készített rajzok hatalmát. Időtartamuk max. 15 perc naponta. Hatásuk sorozatos feltöltések nélkül is korlátlan ideig megőrzi erejét - akár halálon túl is -, bár ez erősen Tharr jóindulatától függ. Általában csak magas rangú és magas szintű légiósokat - 10. szint felett - látnak el e mágikus jelekkel, akik már bizonyították rátermettségüket istenük előtt.

Vérszipoly

Mana pont: 30

Időtartam: 15 perc

A mágikus rajzolat a légiós torkára kerül. Hatására a használó az időtartam alatt magának követelheti az előzőleg megsebzett áldozata vérének. A hatás elképesztő, ugyanis a felnyitott sebből vörös cseppekből összeállt vércacsok, indák indulnak meg a levegőben a légiós szája felé. Őneki csak - miként ha inna - nyelnie kell a vért, ami az áldozat életerejét jelenti. Egy kör alatt 1k6 Fp-t tud kiszipolyozni áldozatából, amit a maga gyógyítására használhat fel. Addig gyógyíthat, míg el nem éri Fp-i, illetve Ép-i maximális értékét. Ezenkívül képes úgymond szárazra szívni áldozatát - bár a max. Fp, Ép-n felüli rabolt életerő számára elvész -; ellenfele agóniája mindenekfeletti örömet okozhat neki.

Savnyál

Mana pont: 25

Időtartam: 10 perc

Ezt a jelet is a légiós torkára rajzolja a tetováló pap. Hatására az időtartam alatt nyála savvá változik, és azt az ellenfelére köpve azon körönte 1k6-ot sebez. A fémeket is átmarja a sav. A megfelelő nyálmennyiség összegyűjtéséhez 1 perc szükséges, és minden második adag után két perc pihenő következik, amikor még nyálat sem gyűjthet a használó. Az 1k6 sebzésű Savnyál az a mennyiség, ami a szájban maximálisan összegyűjthető, tehát nem lehet öt percen át nyálat gyűjteni, és azt az

ellenfélre köpni, a minél nagyobb sebzés érdekében. A képződött sav a használó testében ugyan nem tesz kárt, de a felszerelését tönkretelheti. A keletkezett sav a 10. perc lejárta után visszaalakul közönséges nyállá.

Varázstárgyak

Vérlobogó

Ez a varázstárgy ereklyének számít, mivel Tharr Küldöttei készítették őket, még az Ötödkor hajnalán. A tárgy gazdája a Háromfejű kegyelméből megválasztott Vérhadúrral, de csakis vele képes telepikus úton kommunikálni. A lobogók Ego-ja 90, ezért ha méltatlanok használnák, ezt a hatalmat kéne lebírnuk. A lobogó mindenben engedelmeskedik a Vérhadúrnak - mivel őt az istenség végtelen bölcsessége helyezte e magas pozícióba -, aki bár nem köteles rá, mindig kikéri a zászló véleményét a fontosabb döntések előtt. Amint a frissen kinevezett Hadúr először érinti a vérszín anyagot - mely leginkább a selyem és a vérkocsonya keverékére hajaz -, rögtön egy 110 E erősségű Mentálfonál feszül ki az ereklye és hordozója között. Ebből következik, hogy egy Hadúr csak egy lobogót birtokolhat. Yneven mára mindösszesen 5 Vérlobogó ismert, ha volt is több, azok elvesztek a történelem viharáiban.

A Vérlobogók képességei:

Ego: 90

Jellem: káosz

Kommunikáció: telepikus

A lobogó felruhazza hordozóját a következő varázslatokkal, melyeket az naponta egyszer tud felhasználni. A mágiák E-je megegyezik az ereklye Ego-jával.

- Isteni áldás
- Lélekáldozat
- Rettegés
- Halál szava
- Bénítás

Ezen kívül a lobogó mindenkire, aki csak látja, képes kifejteni a következő hatásokat: Tharr híveit hihetetlen bátorság szállja meg - lásd. Hősök Zászlaja. Hűségük uraik iránt leküzdhetetlen lesz. A Tharr hitű NJK-k Bátorsága +9-cel, illetőleg a maximális 20-ig nő. Hűségük töretlen lesz. Ezek a hatások 25 E erősséggel hatnak rájuk. Itt jegyezzük

meg, hogy a Vérlobogótól kapott varázslatokat a hordozó Hadúr Tharr érdekeivel ellentétes cselekedetre nem használhatja fel (bár ilyen meg sem fordul fejében).

Alkonypallos

Ezek a fegyverek feketelunirból kovácsolt mesterremek, amelyek Toronszerte a Vérhadurak rangjeleinek számítanak. Bár nem ereklyék, értékük felbecsülhetetlen. Hadizsákmányként soha nem kerülnek az ellenség kezére, mivel forgatója pusztultával rögtön a Shwaginban székelő Lélekőr fegyvertermébe teleportálódnak. A beavatottak úgy tudják, hogy már közel félszáz pallos hever a Főpap birtokában. Tulajdonságaik különbözőek - attól függően, hogy milyen mágiát, démont, vagy lelket kovácsoltak beléjük -, ezért itt erre most nem térünk ki részletesen. Harcértékeik azonban mindig egyformák.

Tám: 1

Ké: 10

Té: 26

Vé: 17

Sebzés: 4K6+6

A hadurak ezeket a fegyvereket is képesek Káosz kardként forgatni, amikor is a bónuszok összeadódnak.

Bestiárium

Iszonyhátasok

A Vérlégiók lovai kivétel nélkül nehéz harci mének, amelyeket Tharr papjai istenük mágiájával mind tökéletesebb gyilkológépekké torzítottak. A lovak sötét alvadtvérszín szőrűek, fekete sörénnyel, farokkal és csüdszörökkel. Szemük mindig égővörös. Nem ritkák közöttük az 1-1,5 tonnás monstrok sem. Egy légiósnak egyszerre csak egy lova lehet, amit envérével köt magához, mikor megkapja az állatot. Így képes lesz azt tökéletesen uralni. Az állat csak neki hajlandó szót fogadni, ezért nem is bízzák másra hátasaik ellátását.

Ezen lovak viszonya más lovakhoz elég ellentmondásos. Fajtársaikkal úgy viselkednek, mint más lovak; míg a közönséges hatásokat

előszeretettel rúgják agyon, addig a kráni harci ménekben ősi riválist sejtene, melyekkel mindig életre-halálra verekszenek meg. Az Iszonyhátasokon harc közben pusztító gyűlölet vesz erőt - hasonlóan az Őrült Medvékhez -, mely gazdájukhoz hasonlóan őrvongó dühbe ragadja őket a csaták idején. (Ezt a düh okozta értéknövekedést már beleszámoltuk az állat Harcértékeibe.)

Speciális képessége e hátasoknak, hogy képesek harapásukkal vért, illetve életerőt szívni úgy, miként az az Élet Csókja varázslatban leírtak szerint áll. Ezért fogaiikat a lovászok mindig hegyesre köszörülük már csikókorukban. A szívás mértéke minden esetben 2k6 Ép, amelynek erősítése nem lehetséges. A kiszívott életerőt a sajátjainak pótlására tudja felhasználni. Ezek a lovak kivétel nélkül mind jelzik a veszélyt, fütytel hívhatók, és csatában harcolnak. A légiósokon kívül más nem juthat hozzá - más toroni sem -, illetőleg megtehetnék ugyan, az elfek mégsem fogják be az esetlegesen elkóborolt példányokat. Irtóznak tőlük.

Az Iszonyhátasok értékei:

Termet: N
Sebesség: 100
Támadás/kör: 3
Kezdeményező érték: 15
Támadó érték: 45
Védő Érték: 60
Célzó Érték: -
Sebzés: 1K6+2 / 1K5+2 / 1K5+2
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: 100
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 5
Pszi: -
Intelligencia: állati
Jellem: -
Max.Tp: 60

Végezetül essen szó arról, hogy kinek is ajánljuk e harcos specialitást. Elsősorban mint NJK jöhet számításba a kalandok során. Ha a játékosok és a mesélő kellően felkészült, és ha a játékegyensúlyt nem borítja fel, akkor azok is használhatják JK-ként, akik szeretnék toroni karaktereket toroni érdekekért folyó kalandokban alakítani. Azok is alakíthatják a légiósokat, akik ki szeretnék próbálni az úgynevezett sötétebbik oldal kínálta lehetőségeket, mert hát kalandozók nem csak Pyarron és az Északi Szövetség zsoldjában tevékenykednek. Mindez persze szigorúan a KM megítélése alá tartozik.

?

Szerző: Auer
 Forrás: Atlantisz
 Szerkesztette: Magyar Gergely