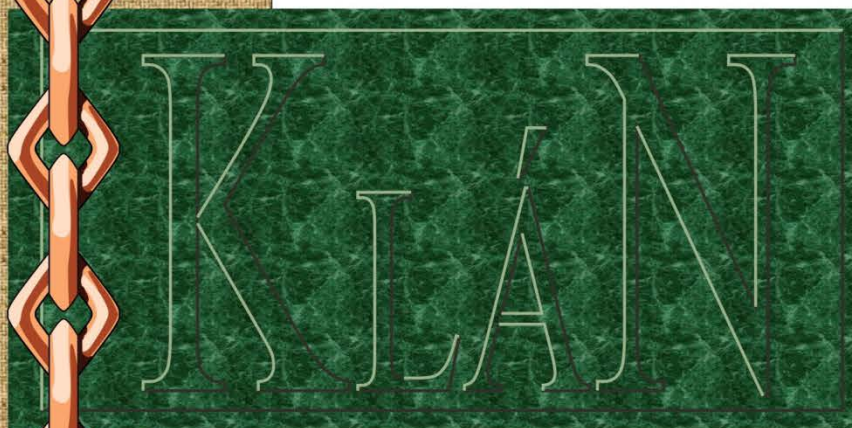


Sinfen fejvadászklán



Részegen tántorogtam haza a kocsmából, a fársztó testőr-szolgálat után jót tett egy kis pihenés. A hűvös éjszakában kenyéradó gazdám palotája felé tartottam. A meglepetéstől tátva maradt a szám, Nufus feküdt vérbe fagyva a kapu előtt. Csak annyit fogtam fel, hogy nem baleset érte a kopasz dzsadot. A következő pillanatban egy fekete árny ereszkedett elém, előrántottam a kardomat, de az beakadt a hüvelybe, támadóm felröhögött, és tört hajított felém. Nyomban elsötétedett minden. Eh, ha józan lettem volna! A báró halott és a testőrség büntetéséül engem fognak felkötni.

*Balamont Báró Testőrségének
zsoldosa*

Erion

A fejvadász-klánok őshazája Krán, ott mindennapos jelenség, hogy a vezető réteg apróbb-cseprőbb ügyeit fejvadászokkal intézi. Kránban nem gyakran fordulnak elő kalandozó partik, nem is egy kráni klán leírása a cél. Erion gazdag város, rengeteg lakossal, még több arannyal, ami a felső tízezer kezében összpontosul. Mégis nagyon kevés fejvadász klán ütötte fel a fejét a városban. Ennek az oka, hogy Yneven aránylag kevés klán van, a renegát tagokat, akik újat alapíthatnának, még időben eltapossa volt klánjuk. Erionban mindössze két fejvadász klán működik. A nagyobbik, amiről szó lesz a Sinfen, a másik sokkal kisebb, az Imeko.

Történelem

A Sinfen egy viszonylag új klán, az évszázados hagyományokkal rendelkező társaihoz képest. Alapítói, három nagyhatalmú zsoldos kalandozó, Ydal, Gaberius, Ronderfon. Mivel e három alak jelentős tudással bír, részletesen szerepelnek a leírásban. Az alapítók kezdetben Erionban vállaltak piszkos munkát, és megbízható társakat kerestek. Így adódott az ötlet, a saját klánhoz. Még évtizedeknek kellett eltelni, hogy ebből a piti szövetkezetből Erion legnagyobb klánja váljék. Az eltelt 40 év nem mentes az erőszaktól; árulás, leszámolás jellemzi a klán gyermekkorát. Csak Ydal yllinori szakértelme segített egyben tartani a klánt. Az egész Erionra kiható klánháború, amivel megszerezték a hatalmat, vérfürdő volt. Több százan haltak meg, a klán fele elesett, de az Al-Haszidnak nevezett klánt sikerült elpusztítani. Csak a vezetői maradtak életben, de őket sikerült menekülésre kényszeríteni Al-Abadanába.



Jelen

P.SZ. 3705-ben a klán Erion második legnagyobb bünszervezete, az Imeko után. Az Erioni Herceg titkos adót szed a klántól (2000 arany évente), így az védelmet élvez. A Klánnak vannak még kapcsolatai tiadlani bankházakkal, illetve Erionon belül mindenhol. Hatalmas vagyon és hatalom összpontosul a Klán kezében. Bármely partinak nagy kihívás lehet a velük való összetűzés.

NJK-k

Ronderfon [14. szintű boszorkánymester]

Abasziszi származású ember. Mindig is kilógott a sorból, a „közönséges” varázslást lenézi, az ő szakterülete a mérgezés. Erion legjobb mérgekeverője, még a Herceg is tőle vásárol. A varázslásnak egyetlen módjában jártas, a Banarában, azaz mérge mágiában. Felszerelése mindössze egy mérgezett mágikus törből és néhány különféle módon tárolt gázmérgeből áll.

Ké	30 + tör	Ép	9
Té	70 + tör	Mp	95
Vé	127 + tör	ME	85
Cé	35 + varázslatbónusz	Méregell.	4
Fp	67	Sp.	K6+3
Tám/kör	1		

Név	Ké	Té	Vé	Sp
Mágikus tör	13	15	12	K6+1 (+Toroni pokol méreg)

Jelleme Halál, Rend. Magának való figura, 20 évesnek látszik de ez csak az új teste valójában senki sem tudja, hány éves lehet. Kísérletező kedvéhez nagyfokú kegyetlenség is párosul. Kísérleti anyagait szinte mindig embereken próbálja ki. A klánt bűvőhelynek tekinti, de soha el nem árulná, hiszen sok haszna van abból, hogy Ydallal társult.

Max. TP: 20.000

Ydal [17. szintű fejjadász]

Yllinori félelf, a kráni határon találtak rá a portyázók. Az Anath-Akhanba kerül félelmetes tudása miatt, hisz' aquir vér csörgedezik az ereiben.

Egy balul kiütött küldetés során vált önállóvá. Sokáig nem is kereste a klánja mivel azt hitték ő is odaveszett - mire rátaláltak már túl nagy hatalma volt... Felszerelését egy rúnázott fekete lunír mara-sequor alkotja.

Ké	46 + MS	Ép	13
Té	127 + MS	Pszi.p	10 (Pyar. Mf)
Vé	152 + MS	ME	82
Cé	25	Méregell.	7
Fp	110	Sp.	2K6+4 (+8 szintbónusz)
Tám/kör	2		

Név	Ké	Té	Vé	Sp
Mara-sequor	11	23	21	2K6+4

Jelleme Rend. A Klán érdekeit mindig szem előtt tartja, büszke arra amit véghezvitt. Életcélja a Klán üzemeltetése. Ok nélkül nem szerez ellenségeket, aki viszont megsérti, az akár már el is temetheti magát.

Max. TP: 30.000

Gaberius [17. szintű Arel-pap]

Yllanori Arel pap. Nagyon furcsa kalandozó, mindig lazán kezelte Úrnője tanait, hamar elhíresült botrányairól, kénytelen volt menekülni. Hogy egy klánba miért társult, rejtély, de igazolandó tettei helyességet Arel hosszú élettel ajándékozta meg. Felszereléséhez tartozik Obler Kardja (gyorsabb manna regenerálódást biztosít gazdájának; az ima ideje fele a megszokottnak; 10%-al növeli viselője Mp-it; naponta egyszer képes 20 Mp-t átadni) és néhány gyógyital. Arel kegyeltjeként pedig minden k100-as dobásánál a 01-es eredmény 02-re, a 99-es, pedig 00-ra változik automatikusan.

Ké	40+kard	Ép	12
Té	95+kard	Mp	130
Vé	132+kard	ME	98
Cé	15	Méregell.	3
Fp	85	Sp.	K10+3 (Hosszú kard)
Tám/kör	1		

Név	Ké	Té	Vé	Sp
Obler kardja (Hosszúkard)	12	18	19	K10+3

Jelleme Rend, Élet. Az igazán fontos dolgokban valódi papként cselekszik. Ellenben a klánon belül rendszeres újító, nem riad meg semmilyen szörnyüségétől, ami előbbre viheti a Klán ügyét, legyen az akár egy „ártatlan” ember megölése, jelleme ellenére nem csinál belőle ügyet, mert ő nagyobb léptékekben gondolkodik (mi egy ember élete a Klánhoz mérve?).

Max. TP: 30.000

Szervezeti felépítés

Minden a kiképzéssel kezdődik. Ez egy Eriontól 2 napi hajóútra lévő szigeten történik a titkos renházakban. Innen kapja a klán a hűséges fejedászokat, akik életük árán is megvédik a Klán becsületét, titkait. Ez rettentő fontos motívum, egy titokban működő klán záloga a túlélésre. A hűség miatt folyik a kiképzés több ezer aranyat felemészítve. 12 évig tanulnak itt a növendékek mestereiktől. Szám szerint 60 növendék, ez évente 5 új tagot jelent a Klánnak. Az újoncoknak az első 10 év a legnehezebb, akik ezt túlélnek, (nincsenek túl sokan!) már rendelkeznek akkora tapasztalattal, (kb. 6. szinten) hogy jó az esélyük az életben maradásra jövőbeli küldetések teljesítése során.

A Klán minden szempontból tekintett központja már Erionban van. A dzsaszegény negyed szélén áll egy magányos telken fallal körülvéve a Klán-központ. Néhány erioni is ismeri a helyét, ez már nem olyan titkos hely mint a kiképző. Többször költöztették már, mivel

előfordult, hogy felgyújtották vagy betörték. Itt laknak a fejedászok, akik hivatalosan mindig "egy kereskedő házat őrzik". Az orgyilkosságokat is itt tervezik, az akciók is innen indulnak. A pincében található egy mérgekverő labor, és egy börtön is. A laborban nagytételben készítik a mérgeket, még eladásra is futja, ez fontos bevételi forrást jelent. A tömlőcökben a Klán ellenségei tengődnek. Az építmény komplett erődítmény, bár nem látszik rajta. Mágikus figyelő szemek, csapdák, örök, vigyázzák a bentiek biztonságát.

A Klánnal felvenni a kapcsolatot csak egyféleképpen lehet. Erionban senki sem beszél róla, de mindenki tudja, hogy a város legnagyobb Areltemplomban van lehetőség az egyik pappal beszélni. Ő adja meg a további utasításokat. Rendszerint elküldi a megbízatás hírét a központba, ahol a vezetőség felülvizsgálja azt. Ha érdemesnek találják az ügyet, illetve a díjazást, elvállalják. Ez utóbbi okból leginkább csak a vagyonos réteg képviselői tudnak profi szervezettel összetűzéseket rendezni.

Van néhány tudnivaló a fejedászokról, és mindennapjaikról is. Habár létszámuk nem állandó, túl nagyra nem nőhet, hiszen nem a legnépszerűbb fejedászklánról van szó és a kiképzés sem a legkönnyebb... 30-40 fejedász a legtöbb, ami még nem túl feltűnő, és kereslet is van ennyi ember szolgáltatásaira. A jobb fejedászokat Tiszteletbeli Tagnak hívják (ezen túl TBT, 8. Szint felett). A legjobbak, 5 fő, Szabad Vadászok (SzV - 10. Szint fölött) már inkább az irányítók szerepét töltik be. A fejedászok Első Embere, egy Gragor nevű ember (13. Szintű gorkviki) a klán alapítása óta a klán egyik alvezére. A Vezérek, a három NJK. Egyéb tagok: néhány pap, akik a templomban szolgálnak, mérgealapanyag kereskedő, fegyverkovács, mérgekverők, mind tapasztalt emberek. A fejedászok napjai nem unatkozással telnek. Idejüknek csak kis részében végeznek feladatokat. Ezek nem kalandozók, és szintet gyakorlással lépnek, vagy a központi épületben, vagy erioni mestereknél, akár a Szigeten is tanulhatnak - itt tapasztaltabb tagok oktatják az új generációt. A testőrséget, és a Klán védelmét is önmaguk látják el, sőt, még ruháikat is maguknak mossák, a konyhán is fejedászok ténykednek. Mindig van mit csinálni. A feladatokat - kráni módszer szerint - csoportosan végzik el. Ez minimum 5 fő, de általában 10 fejedász indul egy bevetésre, egy SzV vezetésével. A SzV-ok tervezik meg a feladatokat, ők választják

ki az embereket, a bevetés mikéntjét. Ők kiváltságos helyzetben vannak, már bizonyították hűségüket (ahhoz, hogy valakiből SZ.V. legyen 25 évet kell a Klánnál szolgálnia), ha akarnak vehetnek Erionban házat, alapíthatnak családot, önállóan dolgozhatnak, de mindig készen kell állniuk a Klán hívására. Életvízzel hosszabbított életet élnek. A fejedások jogai úgy bővülnek, ahogy felfelé haladnak a Klán ranglétráján. Például egy nem TBT nem hagyhatja még el "felügyelet (egy TBT)" nélkül a Klán központját. A klánon belül mindeknek kulturált feltételeket biztosítanak, nincs szívatás, kegyetlenkedés, a fejedások szabad idejüket azzal töltik amivel akarják.

A törvények és az erkölcs kiemelten fontos a Klán működésében. A parancs szent, de ok nélkül senki sem hatalmaskodhat, nem ölhet meg senki senkit. Ez máshol nem így van, az átlagos klánoknál szinte terror uralkodik, a sikertelen akciót nem fogadják el, a Vezér teljhatalmú kényúr. Itt, Erionban ahol ritkaság egy kiképzett fejedásznál jobban megbecsülik a tagokat, mint pl. Gorvikban. A legfőbb bűn az árulás (ez elég ritkán esik meg), legyen szó akármién kicsiről, "aki egyszer megtette, megteszi később is" alapon, az árulókat kerébe török. Szigorúan veszik a megfutamodást (azért mert valaki egy szakasz katona elől elmenekült, még nem kap büntetést), de ha kiderül, hogy a kizárólagos ok a félelem, nincs kegyelem. Végül a klánon belüli rivalizálás szigorú megítélése következik, ennek nincs helye a fejedász életében.

A klánon belüli feszültségek megszüntetése nagyon fontos, könnyen szakadáshoz, és a klán kiirtásához vezethet egy belső klán-háború. Ezért a Fejedások Vezetőjének titkos feladata, hogy a fejedászközpontokról jelentéseket írjon, mint egy egyszemélyes titkos szolgálat. Ha gyanús fejedászra bukkannak, és bebizonyosodik, hogy a Klán létére, egységére veszélyes lehet, tükos akcióban megölik. A klán be nem avatott tagjai azt az értesítést kapják, hogy "küldetése teljesítése közben elhunyt". Hát igen, minden szervezetnek megvannak a maga sötét ügyletei. Ide tartozik, az engedelmisségi vizsgálat is. Ez úgy néz ki, hogy elfognak egy fejedászt, aki azt hiszi, hogy az ellenség kezére került. A próba lényege, hogy a fejedász vajon beszélne nekik bármiről is, amit kérdeznek a Klánnal kapcsolatban, illetve, hogy szükség esetén öngyilkos lesz-e? Ha igen,

természetesen megakadályozzák... Természetesen ezen próbatételek teljes mértékben titkosak.

Természetesen kifelé is kémkedik a Klán. Ha valakit lehurcolnak a börtön kínzókamráiba, szinte biztos, hogy megered a nyelve, különben igen lassú és fájdalmas halál várhat rá - ld.: speciális mérgek. A Sinfen egy egész kémhálózatot tart fenn, vezetője az egyik SzV, Merintal (11. Tsz-ű ember). A kémhálózat egy kis tolvaj klánt is magába foglal, de azok magáról a Klánról nem tudnak semmi konkrétumot. A kémhálózat vesztegeti meg a városi őrség kapitányait is, fel kutatják az ellenségeket, a piti vetélytársakat is ők fenytik meg.

Akármilyen jól szervezett klán a Sinfen, kapcsolataik nélkül minden bizonnyal hamar összeomlana. Erionban a Herceg védelmét élvezik. Senki sem tudja, hogy ő mit kap ezért cserébe - valószínűleg azért megéri neki. Több bárónak is ingyen végeznek a fejedások megbízásokat, cserébe némi támogatásért. Természetesen a városi őrség is a befolyásuk alatt áll. A Kapitányok rendszeres mellékjövedelemhez jutnak a Klántól, cserébe elnéző magatartást kell tanúsítaniuk. Azok a tiszték, akik nem hajlanak a kompromisszumra, akár súlyosabb "balesetet" is szenvedhetnek. Jó a kapcsolatuk Észak leghatalmasabb boszorkányúrnőjével, akit csak Ósanyaként emlegetnek. Több száz éves, képes az Életvíz élőállítására - a Klán ezt rendszeresen vásárolja.

Az Imekoval állandó viszályban álnak. Ez a konkurens fejedászklán kisebb ugyan, de kapcsolataik révén felvehetik a versenyt a Sinfennel. Folyamatos összetűzéseik során nem ritkán erioni lakosok is életüket veszítik.

Ordannal sajátos a kapcsolata a Klánnak, a dzsad kereskedő utak Ordanon át vezetnek, hatalmas hasznot hajtva a városnak. Időnként előfordul, hogy a dzsaddock megpróbálják kikerülni a várost. Ekkor lép színre a Sinfen, feladatuk a hegyi rablóbanda szerepének eljátszása, és a megfélemlítés. Mikor Ordan, átlag 2 évente hadba hívja a klánt az egész klán felkerekedik a nagy mézszárlásra (hozzák az újoncokat, növendékeket is). Mivel Ordannak ez a lépése a fél világ nem tetszését váltaná ki, nem oldhatja meg a helyzetet saját katonáival.

Ezért, Ordan és a Sinfen kapcsolatáról csak az Ordani Nagytanácsnak van tudomása, és persze a Klánnak (de ők, bölcsőbbek annál, semhogy nagydobra vernék az ügyet).

Yneven is az egyik elsődleges motiváló erő a pénz, hát még Erionban! Kereskedők százai, bakházak tucatjai, hajók ezrei, kalandozók százai, és kalandorok tízezrei mind-mind pénzt költenek, vásárolnak, eladnak itt. A Sinfen a kereskedelem ellentéteiből él, és a szórakoztató ipar marakodásából. A kereskedők, vagy gazdag kéjház tulajdonosok, de akár a rabszolgapiac hiénái, egymásközi leszámolásai nem a harcmezőn történnek, hanem vagy a piacon győzik le vetélytársaikat, vagy erőszakkal. Ez utóbbi jóval olcsóbb és népszerűbb megoldás. Van aki rablókat bérel, van aki kalózkodat, és van a ki a Sinfent. A Sinfen szolgáltatásai drágák, egy orgyilkos akció, egy jól őrzött kastély ellen kb. 75-180 aranyba kerül, de ezzel együtt megbízható, diszkrét megoldás - egy rablóbandához viszonyítva legalábbis. A klán bevételei javarészt a védelmi pénzek, azaz a testőri szolgálat díjazásából adódnak össze. A klán pénzügyeit saját bankjuk intézi. A nyereség nem látszik soknak, de a jövedelem nem csak pénzben számolható. A számos kapcsolat, új mérge, varázstárgyak, hű emberek, megbecsülés, nem fejezhető ki pénzben, minthogy a Klán hírneve sem.

Bevétel/év

Testőrségek, védelem	3200
Bérgyilkosságok	2800
Egyéb feladatok	1300
Mérge kereskedelem haszna	1100
Összes bevétel:	8400

Kiadás/év

Kiképzés költsége	1500
Fejedáskok ellátása	1000
Fegyverek, elhasznált mérgek	600
Épületek fenntartása	800
Kémhálózat/megvesztegetés költségei:	700
Összes kiadás:	4600
Hercegi adó	2000
Tiszta nyereség:	1800

Ötletek a KM-nek

Ez a leírás elég pontos képet adhat arról, hogy hogyan is működik egy ilyen szervezet. Kránban és Gorvikban természetesen más a helyzet, mivel ott a mecénás fedezi a költségeket, nem ilyen anyagi a Klán.

Rengeteg ok adódhat ellenségeskedésre, mivel a Klán Erionban van, a kalandozók bele-bele botolhatnak - akár átvezető játékokra is használható. Az viszont elég valószínűtlen, hogy "csak úgy" a nyomára bukkanjanak, és kiirtsák a szervezetet. A játékba bevihető a szervezet úgy is, mint színfolt: kapcsolatba kerülhetnek a klánnal, de nem ellenséges szándékkal. Nehezebb kalandoknál segítő kéz gyanánt is felhasználhatja a klánt a KM, melynek a segítségnek aztán ára is van, újabb kalandra adva lehetőséget...

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely