

# A KRÁNI LÉGIÓK

by EROMO<sup>®</sup>



*„...Elsőként egy mélyfekete lobogó emelkedett a látóhatár fölé, vasfakerebbe feszített éjszín brokát. Szélben csapkodó aranyrojtok hullámzó dicsfénye övezte, acél kosfej csillant olajos-sötéten a zászlórúd csúcsán. A lobogó közepén arany mezőben Krán hadijelvénye komorlott: körbe foglalt három sarlótőr.*

*Acélos akarat, rendíthetetlen hűség, gyakorlott kéz - a kráni légió pillérei.*

*Hosszan emelkedett az ég felé a rúd, mögötte fekete és vörös selymek úsztak a légben. Páncélba öltözött katonák tűntek fel, testüket olajban edzett, sötét acél fedte, arcuk előtt harci maszk: fémbe merevedett, szögletes arcvonások - mind más és más, ám egyöntetűen rémületes. Az iszonyat megelevenedett szobrai.*

*...A fémmaszkos légiósok elérték a térkaput; páncéljuk felszikkasztott a napfényben, kerek pajzsukon megannyi apró napként tündökölt Krán hadijelvénye. Megtorpanás nélkül meneteltek át a Sóhajok Kertjébe, csizmáik nedves morzsalékká őrlték az emír virágait.*

*...A kráni légiósok alakzatot váltottak: elnyújtott ékben fejlődtek rajvonalba, szemközt a trónussal és a Fekete Skorpiókkal.”*

*Dale Avery: A renegát*

## A LÉGIÓK, ILLETVE AMI RÓLUK TUDNI LEHET

---

Birodalmi Légiók. Krán legjobban képzett seregei. Kiképzésüket a légiók hadmesterei végzik, varázstudók és évezredes tapasztalatok segítségével. Minden légió összetétele más és más, mindegyik egy adott fegyvernemet testesít meg. Elméletileg Krán minden tartománya köteles egy tízezer fős légiót tartani, ez azonban a helytartók hatalmának, és lojalitásának függvénye. Ezek nem ritkán fegyelmezetlen ork csürhék, vagy gyülevész nomád lovasok. Igazi, ütőképes seregei, az örökletes helytartó-dinasztiákkal rendelkező tartományoknak vannak, meg természetesen azoknak, ahol a Kráni Tizenhármak töltik be a consulari posztot.

A Külső Tartományok elit légiói javarészt emberekből állnak. A Középső Tartományok légióinak összetételéről csak sejtések vannak, a Belső Tartományok hadairól még azok se, de ez jobb is így. Erejükből azonban némi ízelítőt kaphatunk a Har'gunn ta Karthinmak-ból, amely szerint egy ízben negyed óra leforgása alatt verték tönkre egy becsvágyó consular teljes, egyesített seregét, aki félezer éven keresztül gyűjtögette az erejét Középső Tartományában, hogy aztán rajtaütésszerű betöréssel próbálja meg elfoglalni a hatod szülött Gabhurgathol trónusát a Tizenhármak soraiban. Az ő csapatairól viszonylag tényhű képet alkothatunk magunkban a szöveg alapján; *tisztjei béklyóba vert démonfejedelmek voltak, portyázói cseppfolyós méreglények, közkatonái egytől egyig anyanyelvüként beszélték az aquirt. Tizenöt perc múlva hírmondó sem maradt belőlük;* forrásunk nem részletezi az eseményeket. A Har'gunn ta Karthinmak minden magyarázója egyetért abban, hogy Ynev számára üdvös és szerencsés dolog lesz, ha a Belső-Kránban állomásozó légiók továbbra is a birodalom határai között maradnak.

A határokon kívülre rendkívül ritkán vonulnak, az utolsó ilyen a Pyarroni Dúlás volt. Ebben a nagyszámú segédcsapatokon kívül mindössze egyetlen, középső tartományokból származó Birodalmi Légió vett részt, amely az Aranykör Lovagrenddel vívott gyilkos küzdelmében példátlan, hatvanhét fős veszteséget szenvedett - kis híján megsemmisítve az egész rendet.

Ebben a kiegészítőben a teljességre való törekvés igénye nélkül a humanoid fajokból álló tényleges, birodalminak számító légiók kerülnek bemutatásra.

## A SEREG

---

A Dúláskor látottak és tapasztaltak szerint egy Birodalmi Légió mintegy 20.000 főből álló nehézgyalogos hadtestet jelent. Mindhez tartozik (a légiósokon kívül):

- Öt tucat fürkész / felderítő
- Három tucat pusztító
- Négytucat fős egységenként egy centúrió
- Négytucat fős egységenként egy vajákos
- 1k3 fő varázsló
- Egy fő tersius

### FÜRKÉSZEK

Felderítő feladatokat ellátó gyors mozgású egységek. A Köteles Rendek fejjadászai közül kikerülő információszerző specialistákról van szó. Remek kémek, effektív orgyilkosok, de még a közelharcban is megállják a helyüket. Itt nem kerülnek külön kidolgozásra, mivel az Ynev Fejjadászai kiegészítőben ez már megtörtént (ld. *occulus*).

### PUSZTÍTÓK

A légiók elitjei, igazi csatadöntő egységek. Kiválasztásuk, kiképzésük (mondhatjuk úgyis, hogy: tenyésztésük) hatalmas költségeket emészt fel. A légiósok toborzásakor választják ki őket mágikus eljárások segítségével még serdülőkorukban. A légió hadrendjének élén foglalnak helyet, ők törik meg az ellenség sorait. Részletes kidolgozásukat ld. később.

## CENTÚRIÓK

Sokat próbált veteránok, igazi hősök, megannyi nyertes csatával a hátuk mögött. A nyolcadik Tapasztalati Szintjét megérő, pszi érzékenységgel rendelkező légióst centúrióvá nevezik ki. Ez azonban nemcsak megtiszteltetés, hanem rendkívüli felelősség is. Ettől fogva negyvennyolc légiós élete függ tőle.

A centúrió gondoskodó atyja, igazságos bírója, és kíméletlen hóhérja is egyben a legényeinek. Gondoskodó atya, mert ő végzi az újoncok kiképzését. Ő nevel férfit a zöldfülűekből. Ő állít erkölcsi példát a leendő légiósok elé. Félelemmel vegyes mély tisztelet övezi. A kötődés a centúrió és a katonák között rendkívül erős. Igazságos bíró, ugyanis a szakaszon belüli ellentéteket a centúrió kötelessége elrendezni, úgy, hogy azok többet ne forduljanak elő. Ebből következik, hogy kíméletlen hóhér is, ha a helyzet úgy kívánja. Álljon itt egy kis szösszenet egy efféle eset modellezésére:

*„Engus Zork aranysarlós rendfokozatú veterán, a 17-es szakasz centúriója, éppen az esti ellenőrző körútját rötta a barakkok körül, mikor hangos ordibálást hallott a kantin felől. - Nyakamat rá, hogy már megint az a kettő! – mordult fel félhangosan. - Ez volt az utolsó dobásuk! - A centúrió öles léptekkel megindult a talponálló felé, s odaérve egy könnyed mozdulattal úgy belökte az ajtót, hogy az csak úgy recscent, majd fél pillanat múlva már csak törött zsanérjain lógott nyikorogva. Odabent komoly harc folyt két legény között, kezükben kés villant, s láthatólag több sebből vérzett mind a kettő. Az újonc páros két ellenséges család sarja, ott kötöttek egymásba, ahol lehetett. Azt is csak a Kosfejes Úr tudhatta, hogy most éppen mi lehetett a vita tárgya. A centúriót ez nem zavarta volna, ha nem éppen az ő körletében történik. Korábban egyszer már figyelmeztette őket egy-két foguk kiverésével, de úgy látszik nem hatott a rábeszélés. Zork az útban lógó ajtószárnyat félrehajtva belépett a kantinba és egyenesen a rendbontók felé vette az irányt.*

*Ahogy közel ért hozzájuk, azok észrevették a rájuk nehezedő szigorú tekintet súlyát és félelemtől elkerekedett szemmel meredtek a közeledő centúrióra. – Uram, mi csak ... - kezdte el egyikük a mentegetőzést, de befejezni már nem tudta a mondatot. A centúrió a villám sebességével, egy szemmel alig követhető mozdulattal rántotta elő két kardját a hüvelyekből, s ugyanazon íves mozdulattal egyszerre fejezte le a randalírozókat. A két szerencsétlen olyan hirtelen érte a támadás, hogy testük még másodpercekig állva maradt azután, miután nyakból lemetszett fejük egyszerre puffant a koszos hajópadlón. Egy perccig néma csend lett a kantinban, amit végül a centúrió dörgő szava tört meg. – Thars! – kiáltott tiszthelyettese után. – Igenis Uram! – zendült a válasz a söntéspult túloldaláról. – Szólj be az ispotályba, hogy van két dögcedulásunk! Jöjjenek ki eltakarítani a mocskot! – Igenis! – tisztelgett Thars és elment.*

*A centúrió a söntéspulthoz telepedett. A vízipipájából mélyeket szippantó csapos elé tolta a szokásosat. – Nem volt jó a tavalyi felhozatal főnök! Ezek még békeidőben is hullanak, mint a legyek, mi lenne velük a harctéren? – dörögte pőfékelve. Zork fenekére nézett a poharának, és laposan a csaposra pislogott. – Azt mondják a fejesek, hogy az idén jobb alapanyagot kapunk. Két hónap múlva itt a sorozás, addig is hadd hulljon a férgese! – Szétnézett a kantinban. Mindenki megnyugodott, a két hullát már kizúzta valaki a hátsó ajtón, a szolgáló serényen mosta fel a vért a padlóról. Az ivó ismét nyugodt hely volt, mindenki kedélyesen beszélgetett. Olyan lett a hangulat, mint egy szombati teadélutánon.”*

## VAJÁKOSOK

Ynev szerte gyakran veszik egy kalap alá a vajákosokat a boszorkánymesterekkel, ezért szinte mindenhol üldözik őket. Krán kivétel. Aki elfogadja Ranagol evolucionista tanításait az szabadon élhet a Fekete Határon belül. Így lett a Gyűrűhegység ősi országa a vajákosok menedéke. Ynev többi fertályától eltérően itt jó néhány iskolát is alapítottak, ahol a fűvek, a gyógyítás és a tapasztalati mágia fortélyait tanulhatják el az arra fogékonyak. Rendjeiket gyakran bérlik fel a különböző katonai szervezetek (pl. a légiók).

Szerződésben méltányos havi fix összegért vállalják a légió egészségügyi állapotának felügyeletét, átokűzést, a betegségek, mérgezések gyógyítását, a sebesültek ellátását. Külön díj ellenében leszerződnek mérgek, ajzószerek, extra díj ellenében varázsitalok és varázstárgyak előállítására is. Együttműködésük a légiókkal évszázadok óta gyümölcsöző mindkét fél számára.

A csatákban a vajákosok csak kísérők, a harcban nem vesznek részt. A hadszíntéren csak elsősegélyt nyújtanak, a sereg táborában viszont mozgó álló ispotályokat emelnek, ahol a csata után a sebesülteket jobb ellátásban tudják részesíteni.

## VARÁZSLÓK

Krán katonai és fejedelmek szervezetein belül nagy a kereslet a jól képzett varázslókra. Intelligenciájuk és mágikus hatalmuk mára elengedhetetlenné vált az előbb említett szervezetek irányításában. A rendi hierarchián belül magasan helyet foglaló, rendkívül megbecsült emberek, akikkel ajánlott tisztelettel bánni. Különösen, ha az egyik nevesebb varázslórend (pl.: a 'Khat Mn'gep) Adeptusáról van szó. Természetesen a légiók varázslói is élvezik ezt a fajta megbecsülést.

A varázsló havi fix járandóságot (egy kisebb vagyont) kap a légiótól szolgálataiért cserébe. A kialakított összeget akkor is megkapja, ha kisujját sem mozdítja. Az efféle lazulás azonban ritka, mint a fehér holló, mert ha ez szemet szúr a felsőbb (Tartományi) vezetésnek, az hajlamos „újra meghirdetni az állást”. A „nyertes pályázó” elődje likvidálása után megkapja annak pozícióját, vagyonát és havi jövedelme is őt illeti ezen túl. A szolgálatban lévő varázsló szabadon folytathatja kutatásait, bővítheti tudását a légió kivül is, egyedül hadi állapot idején nem kaphat tanulmányi kimenőt.

A szerződés a légió és a varázsló között nem részletezi a nyújtandó szolgáltatásokat, ezeknek ugyanis csak a varázstudó tudása és kreativitása szabhat határt. Általában el lehet mondani, hogy a légiók tele vannak a találékony varázshasználók által tervezett és alkotott mágikus vagy mechanikus szerkezetekkel, fegyverekkel. A nevesebb rendekben taktikai, hadvezetési ismereteket is oktatnak a varázslótanoncoknak, ezért a csaták levezénylésében is a légió segítségére lehetnek. A vajákosoktól eltérően a varázsló nem köteles a csatateren mutatkozni, nem is tesz így, csak ha nagyon muszáj. Az esetek nagy százalékában a háttérből irányítja az eseményeket.

## TERSIVS

A katonákat a seregvezér, kráni szóval tersivs vezeti. A legkiemeltebb megbecsülésnek örvendő hadurak, akik csak a kráni reguláris haderő parancsnoki pozícióba kerülhetnek, mindannyian nagy harcosok, általában a pusztítók közül kerülnek a posztra. A légiósok számára élő legenda ő, aki nem testőrök vigyázta, távoli dombokról vezeti a rohamot, hanem ott rohog ellenállhatatlan szélvészként a legelső sorok előtt. A katonák istenítik, követik a halálba is. Minden tartomány légiója saját tersivssal rendelkezik, akit a tartomány consularjának van joga kinevezni és feltételezhetően tartományonként eltérő lehet hatalmi jelképük, ilyen például a Mon-dul nevű híres kard is. Csak kevesen tudják, hogy seregeket valójában ravasz hadvezérek és varázslók vezetik, a tersivs szócső csupán, dróton rángatott báb, mivel az erő és a tökéletesség bűvöletében élő légiósok aligha követnének egy nyeszlett, mágiától sorvadtt vénembert.

De a Birodalom tudja, melyik emberét miképpen irányítsa. Mégis, a tersivs elvesztése esetén a légió sokáig harcképtelen marad, mivel ezek kinevezése/tenyésztése/választása nem megy egyik napról a másikra. A külvilág kevéssé ismeri azt a tisztséget, mivel légiók igen ritkán lépnek ki Kránból. Ilyen volt a Dúlás, melynek során egy középső tartományokbeli birodalmi légió vonult Pyarron alá és a kevés kivétel egyike Lord Quator is, aki Psz. 3691-ben halt meg el Sobirában, a szóbeszéd szerint a Manifesztációs háború miatt.

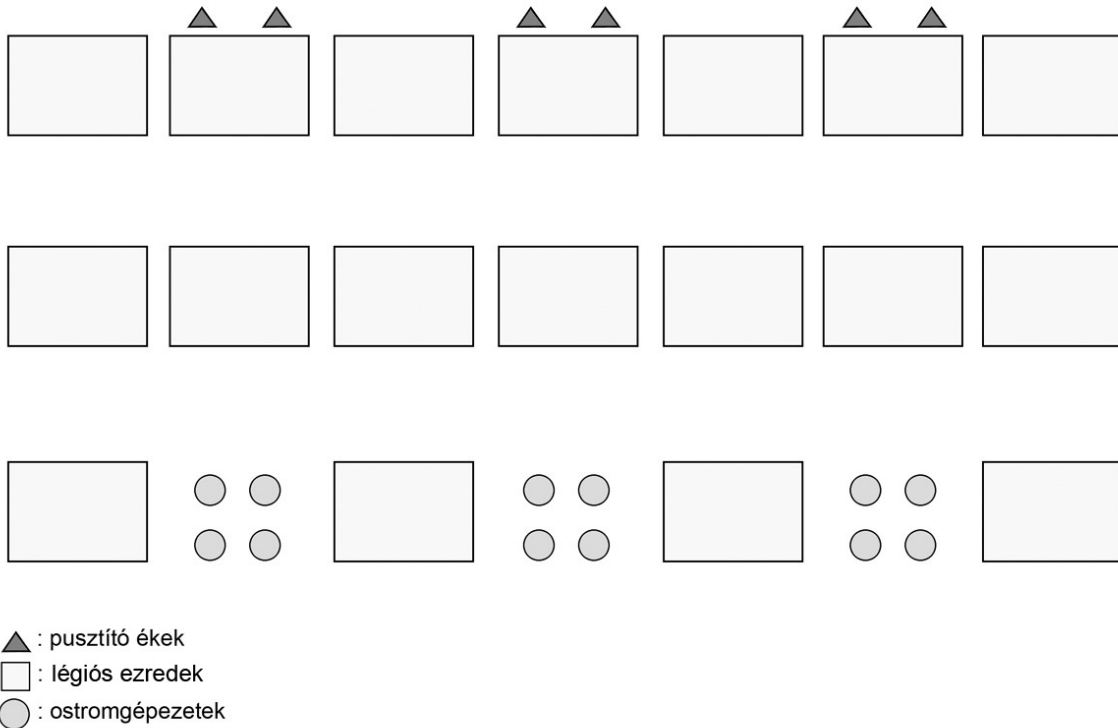
Krán Birodalmi Légióit a fegyelmezettség és jól szervezettség jellemzi. A hadsereg csata előtt ezredekre tagozódik, majd az ezredek három sorba rendeződnek:

- 1.) Benyomulók (első sor): a pusztítók három erősebb ezredhez csatlakozva összesen hat pusztító éket alkotnak. Ennek a sornak a feladata az ellenséges hadrend megtörése, szétzilálása. Ezekben az ezredekben a legtapasztaltabb légiósok szolgálnak.
- 2.) Támogatók (második sor): a támogató, az első sor frontvonalon való áttörése után az ellenség bekerítéséért felelős ezredek, mivel csak később jutnak közelharc távolságba, a sereg nyomulása közben többször megállva nyílzáport zúdítanak az ellenség seregének belsejébe. Bár korlátozott számban, de mágikus nyílveszőket is használnak, amelyek természete kizárólag a légiót kísérő

varázslók találékonyságától függ. Ezekben az ezredekben vegyesen szolgálnak az újoncok és a veterán légiósok. A támogató ezredek létszáma mindig megegyezik a benyomuló ezredek létszámával.

3.) Sereghajtók (harmadik sor): Ők a hátvédek. Feladatuk a sereg oldalba illetve hátbatámadásának megakadályozása, valamint az ostromgépeket felügyelő hadmérnökök és a működtető személyzet védelme. Ezekbe az ezredbe osztják be a legtöbb újoncot.

Az alábbi sematikus ábra egy kb. 18.000 fős Birodalmi Légión alapfelállítását ábrázolja.



Egy csata kb. a következőképpen zajlik le: a támadás vezénylése után megindul a támadó alakzatba rendeződött sereg. Az első sor légiósai, valamint a hátsó sor ostromgépei nyíl (ők is használnak mágikus nyílvesszőket) és lövedékpárral tizedelik meg az ellenség sorait. Az ostromgépek addig lőnek, amíg az ellenséges íjászokat és katapultokat, ballistákat meg nem tizedelték, illetve tönkre nem tették. Mikor az ostromgépek elhallgatnak, megindul az első sor. Az első sort követi kissé lemaradva a második. Most ők érnek lőtávolságra és lövik ki a nyílvesszőiket az ellenségre. Az ostromgépek ilyenkor már nem lőnek, elkerülve a „baráti tüzet”. A harmadik sor hátvédei a főszereggel tartanak, s amennyiben nem kerül sor várostromra az ostromgépek visszavonulnak, inentől már közelharc van az arcvonalon, a főszerep a gyalogosoké.

A két sereg találkozási pontjában a párosával járó pusztító ékek megbontják az ellenséges hadrendet, majd kettéválva utat vágnak az őket követő légiós egységeknek, akik befurakodnak a résekben és tolóerejükkel támogatják a pusztítók útját, több darabba vágva az ellenséges hadtestet (egészen az ellenséges vezérig menetelnek, akit általában a tersius végez ki). Ekkorra már beéri őket a második sor is, amelynek ezredei két oldalról bekerítési hadmozdulatba kezdenek, majd felveszik a harcot az ellenséggel. Az ellenség gyalogságot támogató egységeinek (könnyű-, nehéz lovasság, dárdások stb.) visszatartása, kiiktatása a hátvéd ezredek feladata.

A légión belül a stratégis (hadvezér) adja ki a csatában a parancsokat pszi segítségével (ebben a varázslók helyben közvetítenek). Elvileg minden centúrió és pusztító bír ezzel a

képzettséggel, így akár alapegységenként, pontosan mozgathatóak a csapatok minimális idő alatt. Valójában ez a „gondolatsebes” reagálási idő teszi igazán félelmetessé a légió hadigépezetét.

## A LÉGIÓSOK

A kráni haderő alappillérei a légiósok. Rettegett harcosok, félelmet nem ismerő gyilkoló gépek hírében állnak. Harci tudásuknak és fanatizmusuknak kevés ellenpárja akad Ynev katonai szervezetei között. A légiósokat még serdülőkorukban választják a toborzásért felelős katonai tisztviselők a tartományok lakossága közül. A légióba kerülni a felemelkedés felé vezető nyílegyenes út az alsóbbrendűek számára, így mindig akad toborzandó emberanyag, amiből válogatni lehet. A szelekció során nem a származás a mérvadó, sokkal inkább számítanak a jelölt képességei, tulajdonságai.

A toborzás befejeztével a jelöltek elhagyják eddigi családjukat és a kiképzés kezdetével a légió tagjaivá válnak. A kiképzés a külvilágiak szemében példátlanul kemény és kegyetlen. Aki nem bírja, az nem éli túl. A mércét meg nem ütő jelöltek ilyenkor hullanak ki a rostán. Ez idő alatt a képzettségeken kívül beléjük verik a légióhoz, illetve annak vezetőihez való megingathatatlan hűséget és odaadást. Ez az attitűd a kráni hadvezérek szerint legalább olyan fontos, mint a katonák harci tudása.

### KARAKTERALKOTÁS

A légiósok képességei az alábbi táblázat alapján kerülnek kidobásra:

Erő	k6+12+kf	Szépség	3k6
Állóképesség	k10+8+kf	Intelligencia	2k6+6
Gyorsaság	2k6+6	Akaraterő	3k6 (2x)
Ügyesség	2k6+6	Asztrál	3k6 (2x)
Egészség	k10+10	Érzékelés	2k6+6

Életerő és fájdalomtűrési pontjaik az alábbi táblázat szerint számolandók:

ÉP alap	7
FP alap	7
FP/Szint	k6+5

Harcértékeik jobbak egy átlagos harcosénál, mint ahogy a táblázatból is látszik:

KÉ alap	10
TÉ alap	20
VÉ alap	75
CÉ alap	0
HM/Szint	12*

\*: Támadó- és Védő értékükre minden Szinten kötelesek 4-4 pontot áldozni. Maradék 4 Hm-jüket szabadon eloszthatják.

### KÉPZETTSÉGEK

A légión belül a katonáknak nem sok idejük és energiájuk marad az önképzésre. Ez a harcosokhoz mérten rendkívül alacsony képzettségpont számban nyilvánul meg. Ezeket is főleg meglévő alapfokú és %-os képzettségeik fejlesztésére fordítják.

KP alap	3
KP/Szint	5

Alapkiképzésük befejeztével az újoncok első Tapasztalati Szintű légiósnak számítanak. Ekkor a következő képzettségekkel bírnak:

Képzettség	Fok/%
7 Fegyverhasználat <sup>1</sup>	Af
2 Fegyverdobás (tőr, lándzsa)	Af
Belharc	Mf
Pajzshasználat	Af
Nehézvért viselet	Af
Hárítófegyver használat (alkarvédő)	Af
Fegyvertörés	Af
Ökölharc	Mf
Vakharc	Af
Hadrend <sup>2</sup>	Af
Lovaglás	Af
Futás	Af
Esés	+20%
Ugrás	+20%

1: légiós szablya, csatacsillag, egykezes csatabárd, rövidkard, tőr, gyalogsági lándzsa, visszacsapó íj

2: kezdő formációk: falanx, shadoni páros, falkatakтика; később a következő formációkat tanulják (a kiképzés része, nem kerül KP-ba): abasziszi hármás (3. TSz-en), sün (4. TSz-en), pajzsroham (5. TSz-en)

A további Tapasztalati Szinteken a következő képzettségeket sajátítják el:

TSz	Képzettség	Fok/%
2.	1 Fegyverhasználat*	Mf
3.	Pusztítás	Af
3.	Kétkezes harc	Af
4.	Pajzshasználat	Mf
5.	Nehézvért viselet	Mf
6.	Pusztítás	Mf
6.	Hárítófegyver használat (alkarvédő)	Mf
7.	Hadrend	Mf
8.	Hadvezetés	Af
8.	Pszi	Af

\*: főfegyver: légiós szablya, csatacsillag, egykezes csatabárd

## TAPASZTALATI SZINT

A kráni légiós egy átlagos harcosnál jóval nehezebben lép Tapasztalati Szintet. Szintlépéshez a fejező ide vonatkozó táblázatát használja.

## KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A kráni légiós az ötödik Tapasztalati Szintet elérve, még ha gyorsasága, illetve ügyessége nem is éri el a 16-ot, képessé válik körönként két támadás végrehajtására (pl.: körönként 1x támadó fegyverrel 2, míg 2 körönként 1x támadó fegyverrel 1 támadást hajthat végre 1 kör alatt). Pusztakezes, illetve fegyveres sebzése minden páros Tapasztalati Szinten eggyel nő.

## FEGYVERTÁR

A légiósok az alapkiképzés alatt elsajátítják a kötelékben rendszeresített hét alapfegyver, úgymint: a légiós szablya, csatacsillag, egykezes csatabárd, rövid kard, tőr, lándzsa és a visszacsapó íj használatát. Fő fegyvernek az első három számít, ugyanis páncélbontásra ezek a legalkalmasabbak, egyben a leghatékonyabbak is az ellenséges nehézgyalogság elleni közelharcban. A lándzsa és a rövidkard másodlagos fegyverként, míg az íj és a tőr kiegészítő fegyverként vannak kategorizálva.

### LÉGIÓS SZABLYA

A kráni légiós szablya 60-70 cm-es pengehosszával a rövidebb kardok közé tartozik. A penge a hegytől számított 2/3-adáig, illetve fokélre élezett. Hosszához képest a pengeszélesség meglehetősen nagy, de mégsem húz előre a kard a jó súlyelosztása miatt. Sebzéséhez az erő 16 feletti része adódik. A fegyver értékei már tartalmazzák a kettős mag technika és a páncéltörő kialakítás bónuszait. Szűrő-vágó sebzést okoz.

KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Átütőerő	Tám./kör	Súly	Ár	Stp
6	15	14	k6+4	1 + sj*	1	1,5	5a	40

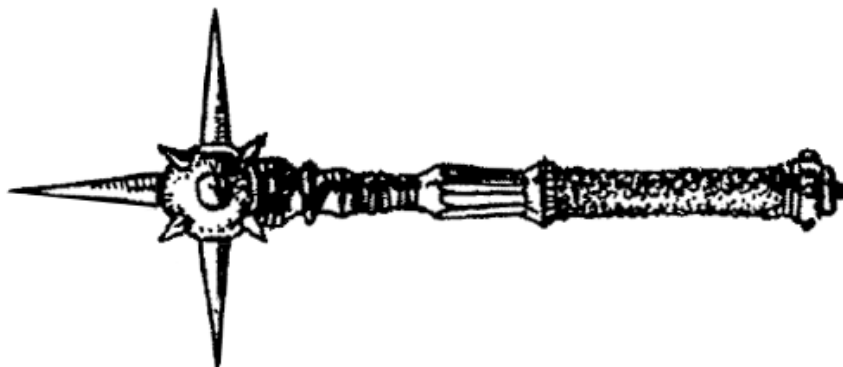


\*: az erőből adódó sebzésjárulék

### CSATACSILLAG

A csatacsillag kráni származású fegyver. Forgatása a csatacsákányéhoz hasonló, itt azonban négy irányban állnak a hegyek, amit gyakran egy ötödik, előre álló tüske is kiegészít. Buzogányszerű fegyver lévén az erő 14 feletti része adódik a sebzéséhez. Kialakításának köszönhetően szűrő-zúzó sebzést okozó, kiváló páncélbontó eszköz.

KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Átütőerő	Tám./kör	Súly	Ár	Stp
7	13	14	k6+3	3 + sj	1	2	3a	40



Egy felszerelt, csatába induló légiósnál a következő fegyverek vannak: két főfegyver, egy rövidkard, egy tőr, egy lándzsa a hátára szíjazva, egy visszacsapó íj keményített bőr tokban vállra akasztva, egy teli tegezzel.



## VÉRTEZET

A légió nehézgyalogos alappáncélzata a következőkből áll: kerek acél közepes pajzs és olajban feketére edzett acél félvért. A vért tartozéka még egy sisakként hordott acél harci maszk, amely az arcot teljesen eltakarja. Védelem szempontjából egy acélsisakkal egyenértékű, a maszkra kovácsolt ijesztő (mindenkinél egyedi), már-már démoni arcvonások azonban lélektani hadviselés szempontjából igen hasznosak. Az eddigi tapasztalatok alapján erősen demoralizálják az ellenséget. A centúriók jobb minőségű vértetet kapnak, ők már teljesvértet ölthetnek magukra.

## A PUSZTÍTÓK

---

Hallgatag óriások ők, már a pusztta megjelenésük demoralizáló az ellenség körében. Még maguk a csatában edződött légiósok is félelemmel vegyes tisztelettel tekintenek rájuk. A toborzáskor már előre kiválasztják őket és mágikus billoggal jelölik meg, amely segítségével állandóan nyomon tudják követni fejlődésüket. A szelekció alapja a kiemelkedő fizikai és szellemi (pszi érzékenység) képességek megléte, s külön előny a kimutatható aquirérvonal háttér. Minden jövőbeli pusztító légiósként kezdi katonai pályafutását. Ez egyfajta tesztidőszak, amely során a hadvezérek és tanácsadók a gyakorlatban mérik le a jelöltek alkalmasságát.

Ha a jelölt megéri 5-7 Tapasztalati Szintjét, ráadásul dokumentált sikereket is elér ez idő alatt, bizton számíthat arra, hogy előbb-utóbb a hadmesterek keze alá kerül, akik pusztítót faragnak belőle. A sikeres pusztítók utódait természetesen magához veszi a légió. Ez egyfajta tenyésztési programnak fogható fel, amelyben a legsikeresebb egyedek géneit örökítik tovább a légió és a szervezetet fenntartó tartomány javára.

## KARAKTERALKOTÁS

A pusztító voltaképpen nem egy külön kaszt, pusztán a kráni légiósok erősen specializált egysége, ezért, mikor a légiós beáll pusztítónak, nem vesz fel ezzel új kasztot. Változások azonban vannak a pusztítóként lépett Szintenként kiosztott pontokkal kapcsolatban, amelyek az alábbi táblázatban kerültek feltüntetésre.

Fp/Szint	k6+6
HM/Szint	14*

\*: Kezdeményező- és Védő Értékére Szintenként köteles 3-3, Támadó Értékére pedig 5 HM-et fordítani

## KÉPZETTSÉGEK

A pusztító teljesen aláveti magát a kiképzési programnak. Nem tanul semmi mást azon kívül, amire képzik. Ez egyébként logikus, hiszen a kiképzési tematika a tökéletességre törekszik. Bármilyen másra időt pazarolni felesleges lenne. Többek között ez a fajta hozzáállás eredményezi azt, hogy a pusztító a kiképzése során igazi fanatikussá válik, egy eleven fegyverré.

Játéktechnikailag mindez abban nyilvánul meg, hogy Tapasztalati Szintenként ezen túl már nem kap szabadon elosztható képzettség pontokat.

A pusztítók alapkiképzése két évig tart. A szuper intenzív, mágikus praktikákat sem nélkülöző tréning és kondicionálás végén lépnek egy Tapasztalati Szintet és immár pusztítónak számítanak. Erejük, állóképességük és egészségük a speciális étkezési és edzésprogram hatására eggyel nő (legfeljebb a faji maximumig).

Légiósként tanulható képzettségeik mellett (amelyeket pusztítóként is megkapnak a további Tapasztalati Szinteneken) az alábbi táblázatban feltüntetett plusz képzettségeket sajátítják el pályafutásuk során.

<b>TSz</b>	<b>Képzettség</b>	<b>Fok/%</b>
X <sup>1</sup>	Fegyverhasználat (csatakard)	Mf
X	Hadrend formáció (kráni pusztító ék) <sup>2</sup>	--
X	Pszi	Af
X	Ősi nyelv ismerete (aquir korcsnyelv) <sup>3</sup>	Af
X	Mágiaismeret (boszorkánymesteri)	Af
X	Esés	+20%
X	Ugrás	+20%
X+1	Fegyvertörés	Mf
X+2	Mágiaismeret (papi)	Af
X+3	Kétkezes harc	Mf
X+4	Mágiaismeret (varázslói)	Af
X+5	Mágiaismeret (boszorkánymesteri)	Mf
X+6	Vakharc	Mf
X+7	Mágiaismeret (papi)	Mf
X+8	Pszi	Mf
X+9	Mágiaismeret (varázslói)	Mf
X+10	Hadvezetés	Mf
X+11	Ősi nyelv ismerete (aquir korcsnyelv) <sup>4</sup>	Mf

1: az a Tapasztalati Szint, amikor a légiós befejezte a speciális kiképzési programot és pusztító lett

2: ekkor sajátítják el a kráni pusztító ék formációt

3: csak az aquir vérvonalú egyedeknek oktatják a szövegértés miatt, hogy akaratlagosan védekezni tudjanak a hatalomigék ellen

4: csak az aquir vérvonalú egyedeknek oktatják, hatalomszavak kiejtésének képességét szerzik meg általa

## **KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK**

A pusztító is bírja a légiósok különleges képességeit, a két Szintenkénti sebzésbónuszt ő is megkapja. Ezen felül a képzése során folyamatos asztrális és mentális tréningben is részesül, melynek során hűsége, fanatizmusa és eltökéltsége szinte ember felettivé válik. Ez egyedi személyiségjegyeinek szinte teljes elhalványulásával jár, megszűnnek vágyai, hobbijai, egyéni világlátása stb. Teljes lelki és szellemi kapacitását a feladatának való legtökéletesebb megfelelés vezérli.

Ez játéktechnikailag abban nyilvánul meg, hogy minden pusztítóként meglépett második Tapasztalati Szinten Tudatalatti Asztrális és Mentális Mágia ellenállása eggyel növekszik.

## **FEGYVERTÁR**

A pusztítók fegyvertára megegyezik a légióknál rendszeresítettel, arzenáljuk mindössze egyetlen plusz fegyverrel bővül: a csatakarddal (pusztító kard). Ez a penge a pusztítók szimbólumává vált az elmúlt évezredekben, sok legenda fűződik a rettegett harcosok által forgatott, az ellenfélben félelmet ébresztő ívű hatalmas szabványokról. Mágikus eljárással, a birodalom legkiválóbb varázskovácsai által készített mestermunka mind.

A magasabb rangú (9+ Tapasztalati Szintű) pusztítók számára a varázskovácsok aurakovácsolással különleges pengéket alkotnak. Ezek egy része már-már egy ereklye erejével bír. Ilyen pl. a Mon-dul a hírhedt aquirőlő, Lord Quator birodalmi tersius legendás kardja. Hatalmuk jóval meghaladja az egyszerű csatakardokét. Egy ilyen penge elkészítése több évig tart.

## CSATAKARD

Más néven nevezve: a pusztító kard. Pengehossza 80-90 cm, a hegy felőli utolsó 1/3-a kiszélesedő, mindkét oldalra fent, lándzsa alakú dőfőhegy. Keresztvása és markolatgombja edzett abbitacél. A markolatot bőrral tekerik be. Másfél kezes fegyver,

egykezes forgatásához minimum 16-os erő szükséges. Nehéz kard lévén az erő 14 feletti része adódik a sebzéséhez. Ezt a fajta pengét kizárólag a légiók pusztító alakulatainak tagjai részére kovácsolják mágia segítségével. Ennek köszönhetően a kard képes lesz megkötni magában a manaháló energiáját, így mágikusnak minősül. Értékei már tartalmazzák a kristálypenge kovácsolás, a különleges él-kialakítás és a páncéltörő kialakítás bónuszait. A pengével szűrő-vágó sebzést lehet okozni.

Használat	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Átütőerő	Tám./kör	Súly	Ár	Stp
Egykezes	4	13	10	2k6	1 + sj	1	3	250a	60
Kétkezes		15	12	2k6+2					



Egy csatába induló pusztító fegyverzete a következőképpen néz ki: vállhevederről az oldalára eresztve egy csatakard, derékvőre kötve egy légiós főfegyver, vállhevederen egy rövidkard, comb hevederre szíjazva egy tör, vállukon átvett szíjra kötve pedig egy lándzsa. Mivel közelharc specialisták, ezért íjat csak különleges, célzó fegyvereket megkövetelő feladatokhoz csatolnak fel. Ez ritka, legfeljebb két csata között „békeidőben” fordul elő, ha pl.: egy kiemelten fontos személyt, vagy küldeményt kell biztosítani.

#### VÉRTEZET

A pusztítók kapják a legjobb páncélzatot a légióban. Személyre szabott, kikönnyített teljesvértet (értékeit ld. az alábbi táblázatban) öltenek magukra, amelyhez jár még egy acélból kovácsoló közepes pajzs. Sisakjuk egy kosszarvakkal díszített, remekül megmunkált, a légiósokéhoz hasonló acél harci maszk.

Sfé	Mgt	Súly	Stp
7	5	25	100

#### MÁGIKUS PÁNCÉLZAT

A magasabb rangú pusztítók gyakran kapnak mágikus úton kovácsoló páncélzatot (ld. lentebb) szolgálataikért cserébe.

#### ELTÉRÍTŐ PAJZS

Három év (3+ Tapasztalati Szint) pusztítóként végzett szolgálat után kapják a pusztító alakulatok tagjai ezt a kerek pajzsot. A pajzs acélötvözetből készül mágia segítségével kovácsolva (értékeit ld. az alábbi táblázatban). Széle általában élezett, ezért zúzódó-vágó sebzés okozható vele.

VÉ	Sebzés	Tám./kör	Mgt	Súly	Stp
37	k6+1	1	1	3	70

Különleges képessége, hogy taszítja viselőjére kilőtt normál és mágikus lövedékeket. Ezek ellen a támadások ellen használójának a pajzs célzó fegyverek ellen érvényesülő alap VÉ-én (18) felül még további +20 VÉ bónuszt ad.

## RETTEGÉS MASZKJA

Hat év (6+ Tapasztalati Szint) pusztítóként eltöltött példás szolgálat után kapják a pusztító alakulatok tagjai ezt a harci maszkot. A maszk acélból készül szintén mágia segítségével. Különleges képessége, hogy 5+k10 E-s rettegést ébreszt abban az élőlényben, akire / amire a maszk viselője ellenséges szándékkal ránéz.

## ÉLETERŐ PÁNCÉL

Kilenc év (9+ Tapasztalati Szint) makulátlan szolgálati múlt után kapják az arra érdemes pusztítók ezt a különleges, csillogó hollófekete acélötvözetből kovácsolt teljesvértet.

Sfé	Mgt	Súly	Stp
8	6	30	--*

\*: gyakorlatilag törhetetlen

Kevés pusztító jut el idáig, de akinek sikerül, az jó eséllyel pályázhat a tersius címre. A vért különleges mágikus kovácsolási technikával készül, ugyanis készítője erős aquir mágiát használ az eljárás során. Ennek eredményeképpen a vértet csak olyanok viselhetik büntetlenül, akik aquir vérvonallal bírnak. Aki nem rendelkezik Od pontokkal, azt a vért rövid időn belül kiszipolyozza. Szinte folyamatos rosszullétet okoz, az immunrendszert egy-két nap alatt tönkretesz (1k3 Ép vesztes / nap a vért levétele után is), így az illető, hacsak nem alkalmaznak rajta erős (minimum 90 Mp-os) gyógyító mágiát, egy héten belül belehal a testét megtámadó fertőzésekbe.

Amennyiben aquir vérű ölti magára, az teljesen kihasználhatja a páncélba börtönzött nagy erejű mágia minden hasznát. A vért 1 Od pontot szív el naponta gazdájától a működéshez. Harc során a páncél minden, az azt viselő által okozott Ép sebzésből 1 Ép-t szív és raktároz el. Összesen 2k6+6 Ép-nyi életerőt tud magában eltárolni. Ezt az eltárolt életenergiát 1 Ép / kör sebességgel képes átáramoltatni Ép sebet kapott viselője szervezetébe, effektíve gyógyítva azt. Ez a fajta gyógyítás azonban nem alkalmas csonkolt végtagok újranolesztésére! A vért egyszerre képes az életerő elszívására és a gyógyításra. Ilyenkor közvetlenül gazdája testébe irányítja az elszívott életerőt. Működését akaratlagosan nem lehet befolyásolni, automatikusan aktiválódik.

## **EGYÉB MÁGIKUS FELSZERELÉS**

Mint az eddig olvasottakból kiderülhetett, a kráni légiók mágikus támogatása jóval magasabb a többi külszági légióhoz viszonyítva. Ez többek között abban is megnyilvánul, hogy a pusztítók alapfelszereléséhez jó néhány tapasztalati mágia útján készült varázstárgy is hozzátartozik. Minden pusztító csata előtt kap egy bőr övtáskát, amelynek tartalma:

- 2 adag sebezhetetlenség itala (10 Sfé)
- 2 adag gyógyital (erőssége a vajákosok tudásának függvénye)
- mérgektől óvó amulett (+2 méregellenállás)

A sebezhetetlenség italából az egyiket szorosnak ígérkező ütközet kezdetén parancsra isszák meg, hiszen a légióknak sok erőforrásba kerül a tenyésztésük és kiképzésük, kár lenne őket csak úgy elpazarolni.

## **JÁTSZHATÓ FAJOK**

---

A kráni légiók javarészt embereket toboroznak soraikba, de nem túl ritkák az orkok sem. Más játszható elfszabású faj felvétele szinte kizárt. Néha fiatal, még el nem korcsosult (szaporodóképes) humanoid aquir fajok példányait is felveszik, ezek azonban igen ritkán hajlandóak légiósnak állni. Aki mégis beáll közülük, az végül mindig a pusztítók sorait erősíti.

## MEGJEGYZÉSEK, GONDOLATOK

---

Ez az írás a rendelkezésre álló források alapján a teljességre való törekvés igénye nélkül próbálta rendszerezni és számszerűsíteni a kráni légiók felépítését, katonáinak szellemiségét, erejét. Nem titkolt célja, hogy rávilágítson a tényre, illetve újfent megerősítse azt, hogy a kráni seregekben szolgálni nem kalandozónak való feladat. A kráni légiós és pusztító karakterek elsősorban NJK-nak valók, JK-ként megannyi kötöttségük miatt egyedül egy Kránban játszódó életút játékban képzelhetők el.

Kránon kívüli kalandok csak sikeres dezertálással lennének lehetségesek, ennek azonban két akadálya van:

- 1.) A kráni légiós megrendíthetetlen hűséggel szolgálja a sereget. Követendő életpályának tartja, a felemelkedéshez vezető egyenes útnak. A légió védő szárnyai alatt teljesen biztonságban tudhatja magát és családját. Ez fokozottan vonatkozik a pusztítókra. Csak valamilyen rendkívül erős kényszerítő erő (pl.: mágia) hatására támadhat fel bennük a dezertálás vágya, másképpen aligha!
- 2.) Ha mégis megtörténik a „csoda” és a karakter dezertál, onnantól kezdve halálra van ítélve. Egy köteles rendbéli fejedelmű osztagot bérelnek fel a felkutatására és likvidálására. Légiósként a karakternek fogalma sem lehet a fejedelmű osztagok módszereiről. Hamar megtalálják, és végeznek vele. A pusztítóknál még egyszerűbb a helyzet, mivel a toborzásukkor rájuk süttött varázsbillog jeladóként is működik.

## FORRÁSOK

---

- Summárium
- Harcosok Gladiátorok Barbárok
- Ynev Szószedete (kalandozok.hu – Magyar Gergely)
- Fegyverek és Vértek (kalandozok.hu - Varjú Gergely (theelf))
- Vajákos kaszt (kalandozok.hu - Sztankó Tamás)

## VÉGSZÓ

---

Ezt az írást hiánypótlónak szántam. Próbáltam elfogadható háttér- és játéktechnikai információkat összerakni Krán rettegett seregeit tárgyaló, információhiány miatti homályos találgatásokból. Csak remélni tudom, hogy ez valamennyire sikerült.

*Maradok Domvik Kezelméből*  
*Eroma*

