

## A mutánsok



### 2. edition

„A mutáció a fejlődés alapköve. Ez tette lehetővé, hogy egysejtűből a világ legfejlettebb élő lényeivé váljunk. A mutációnak tudtatható be a fiatalkori cukorbetegség, vagy a szklerózis multiplex. Nem rég néhány igen erőteljes mutáció következett be. Akiken végbement azokat az emberek megvetően csak mutánsoknak hívják. Bolygó szerte viták folynak velük kapcsolatban. Van, aki torzszülötteknek, van aki az evolúció új lépcsőfokának tekinti őket. Egy biztos: a többség ellenségesen viseltetik velük szemben.”

Charles Xavier

Motiváció a 2. kiadáshoz: A kritikák alapján kezdetem el készíteni a második kiadást. Sok mindent ki kellett javítanom, de a legtöbb gondom a magnetói és a rejtélyi képességekből származott. Rejtély az ígéretekkel szemben megmarad, de csak azért, mert Njk-ként nagy bajokat okozhat. A Rozsomákon is javítottam, mert a törhetetlen csontok tényleg túlzások voltak. Ezeknek az előfordulásán igazítottam. Néhány új mutáns is beraktam a kiegészítésbe, és az „Anti-mutáns” Jk-k is megtalálhatnak néhány érdekességet az új kiadásban.

### A mutánsokról általában

A mutánsok nem szeretik a rivaldafényt, sokkal inkább a magukfajta lények társaságát kedvelik. Általában magányosan élnek, legtöbbjük a kalandozó-életmódot választja. Nem szeretik leleplezni magukat, mert ugyanúgy, mint itt a Földön, Yneven is sokan gyűlölik a fajtájukat. Ezért képességeiket csak nagyritkán használják fel (Vannak olyanok, akiknél a képesség akarattól függetlenül „működik”). Általában úgy néznek ki, mint az emberek, de akad néhány kivétel.

### Az Ynevi mutánsok

Mint minden világban Yneven is vannak mutánsok. Az Ynevi humanoidok evolúciója az elfek népétől ered. Az elfekben megjelentek bizonyos mutációk, ezekből a mutánsokból alakultak ki az emberek. De ezek az emberek sokban különböztek a maiaktól. Infralátásuk volt, és sokkal magasabb voltak mai leszármazottaiknál. A dorani régészek szerint ebben az időben került Ynevre egy mára eltűnt faj: a félszerzetek. Az óemberek elkeveredtek velük, és a félszerzetek génállományának dominanciája miatt az utódok már sokkal alacsonyabbak voltak szüleiknél.

Ők lettek a mostani Ynevi ember



mintapéldányai. Az akkor még gyér népességű emberek egy csoportja elvándorolt Ynevről Beriquelre, amelynek akkor még nagy volt a mágikus kisugárzása. Eme kisugárzás még jobban dominánsá tette a félszerzetek génjeit, de erős mutációnak tette ki azokat. Így ezek az emberek még alacsonyabbak lettek, mint a „nagyzüleik”, de robosztusabbak is. Így jött létre a törpök népe. Orwella hatalmának az idején jelentek meg Ynev fajainak palettáján az orkok és a goblinok. Ezek a lények mágikus mutáció eredményei. Az orkokat elfek mágikus elferdítéséből nyerték, mégpedig úgy, hogy az elfekbe vadállatokból szerzett géneket ültettek és ezeket mágikus úton felerősítették és dominánsá tették a befogadó szervezetbe, goblinokat pedig , a majmok és az elfek sajátságainak keveréséből hozták létre. Ezek voltak az alapfajok a melyek mutációi és keveredései hozták létre az Ynev összes többi fajtát. De mint az evolúció szokása, nem áll meg a fejlődés. Ennek bizonyítékai a mutánsok. Az emberi fajban a 14. Zászlóháború után (Pyarron szerinti 3692. évtől) mutációk jelentkeztek. De ezek nem olyan „csendesek” voltak, mint az Ynevi fajok kialakulásakor. Robbanásszerű fejlődést hoztak magukkal. Ezeknek a mutációknak a hatására olyan emberek születtek, akik pszi alkalmazása nélkül tudnak a gondolatokban olvasni, vagy telekinézist használni, akik pillanatokon belül akár egy halálos sebből is felgyógyulnak, halálos erejű sugarakat képesek lőni a szemükből, élő páncéllá változtatni a bőrüket, vagy mágneses teret létrehozni maguk körül. Őket a közember félelemmel, sőt haraggal kezeli. A doraniak viszont megértéssel fordulnak hozzájuk. Úgy gondolják, hogy őket is megilleti a „normális” élet.

Ezért az egyik dorani mágus - aki maga is mutáns - létrehozott egy iskolát, amiben arra tanítja a mutánsokat, hogy hogyan használják ki optimálisan a képességeiket. Ezek közül a mutánsok közül kerülnek ki a dorani testőrség elit testőrei. A doraniak létrehoztak egy csapatot mutánsokból, akik az Élet és Rend eszméket szolgálva küzdenek sötét lelkű sorstársaik ellen.

## ***A mutáció előfordulása***

Mivel a mutáció spontán és nagyon ritkán jön létre, ezért Yneven a mutánsok igen ritkák. A Karakter megalkotásánál 10% esélye van annak,

hogy mutáns lesz a karakter. A vékony mana koncentrációjú területekről származó karakternél ez 25%, a közepes mana koncentrációjú területekről származó karakternél 30%, a sűrű mana koncentráció esetén 30%, a koncentrált mana-sűrűségű területeken ez az esély 50%. Ez akkor kell dobni, ha mindkét szülő „normális” ember.

Most pedig következnek egyes mutánsok tulajdonságainak ismertetése. (Az egyes fajtákat változtatnak hívják)

### **1. változat**

Ennek a változatnak a különleges képessége, hogy rendkívül gyorsan regenerálja a szervezete a fizikai sérüléseit. Négykörönként 2 Fp-t, nyolckörönként 1 Ép-t. Ezenkívül, az érzékszervei 3-szor élesebbek bármelyik halandóénál. Jellemző erre a változatra, hogy nehezen tudja fékezni az indulatait és nem mondható igazán nagy elmének egyikőjük se. Ezen oknál fogva -2-öt kap az Asztrál és az Intelligencia képességére. Ezek a változatok ki vannak téve egy nagy veszélynek, ugyanis Toronban a boszorkánymesterek szigetén a boszorkánymesterek ezekbe a változatokba kísérlet képpen, abbitacél karmokat(1 db karom 1k6-ot sebez) ültetnek és a csontvázukba abbitacél szalagokat ültetnek ezáltal törhetetlen csontozatot biztosítanak nekik, viszont a műtéttel kapcsolatos emlékeiket kitörlik az agyukból. Annak a valószínűsége, hogy egy játékos rendelkezik ilyen karmokkal 50%, a csontozatát csak 00 dobás estén erősítik meg abbitacéllal. Rendkívül jó érzékük van a harcművészetekhez, ezért már első szinten rendelkeznek 1 Harcművészet ismeretével Mesterfokon és a harcművészeti stílusok tanulására feleannyi Kp-t kell fordítaniuk.

### **2. változat**

Ez a változat iszonyú erős sugarakat képes kilőni a szeméből. Ennek a sugárnak akkora az ereje, hogy jelentős fizikai károsodást okoz annak, akit eltalál.(2k10 sp). Ha az agya súlyosan megsérül,(nagy erejű csapás egy tompa tárgy által, stb.) akkor ezeket a sugarakat állandón sugározza. Ha a baleset bekövetkezett,

akkor egy rubin szemellenzővel féken tarthatja a gyilkos erejű sugarakat. A sugarakkal való támadás célzott támadásként kezelendő.

### 3. változat

Ez a mutáns képes az akaratával befolyásolni az időjárást. Ehhez csak sikeres akaraterő próbát kell tennie. Ha akarja, akár a hangulata szerint változik az időjárás. Képes a boszorkánymesteri Villám-mágiát felhasználni. Ebben az esetben akkora hatalommal rendelkezik, mint egy azonos szintű boszorkánymester.

### 4. változat

Ennek a mutánsnak a különleges képessége, hogy bőrét élő páncéllá tudja alakítani. 5 szegmens alatt a bőre adamanit keménységűvé változik, és egy ismeretlen fémmé alakul át, ami nagyon ellenállóvá teszi a környezeti hatások ellen. Ez a páncél 7 SFÉ-t ad. Emberi formájában kondíciója igen jó ezért +2 kap az erejére, ha bepáncélozza magát, akkor ugyanennyivel növekszik még az ereje. A bőrét egy óráig bírja páncél állapotában tartani, és ha ez az egy óra lejár, akkor egy napig nem használhatja a képességét. Ezt az egy órát feloszthatja, nem kell egyhuzamban elhasználnia az idejét.

### 5. változat

Ez a mutáns rendelkezik a legkifinomultabb képességgel. Képes pszi diszciplinákat létrehozni anélkül, hogy megtanulja a pszit. Ez azt jelenti, hogy születésétől képes lesz használni egy bizonyos pszi metódust. Hogy melyiket azt az alábbi táblázat mutatja meg. A dobás k6-tal történik.

Eredmény	Pszi metódus
1-3	Pyarroni
4-5	Slan
6	Kyr

A pszi képessége egy vele azonos szintű kalandozó képességeinek felelnek meg, aki 1-Tsz-től fogva ismeri a pszit. (Pyarroni metódusnál Mesterfokban kell számolni) Intelligenciájára +1 kap, de ereje és gyorsasága -2-es módosítót kap gyenge fizikuma és nem igazán gyors reflexei miatt.

### 6. változat

Ez a mutáns képes bárkit leutánozni. A szó szoros értelmében. Képes felvenni a vele Kb. megegyező testsúlyú humanoidok alakját és leutánozni a hangját. Az alakváltással megkapják a leutánzott személy harcértékeit, de életerejük, fájdalomtűrésük, és szellemi adottságaik (Intelligencia, Akaraterő, Asztrál) és Egészségük nem változik. Csak a saját Tsz-ükkel megegyező Tsz-ű személyt, vagy annál alacsonyabb Tsz-űt tudnak leutánozni. Szigorúan NJK!!!!

### 7. változat

Ez a mutáns képes mágneses teret létrehozni magakörül. Akaratától függően ez taszítja, vagy vonzza a fémekeket. A mágneses mezejébe Tsz-szer 1 kg-nyi mágnesezhető fémet képes „fogva tartani”. A mágneses taszításnak nincs mértéke, így akár egy csatában, vagy egy ércmező felett akadálytalanul repülhet.

Csatában is fel tudja használni különleges adottságát. A taszítással képessé válik arra, hogy a vasból készült fegyverek ne sebezzenek rajta, ha akaraterő-próbát tesz -5 módosítóval. Mágikus fegyvereket nem tud mágnesezni, legyen a rúnázott vagy eredendően mágikus. Szigorúan NJK!!!!

### 8. változat

Ez mutáns nem tudja eltitkolni a kilétét. Külseje kissé bizarr. Arca akár egy elfé, de a fogai olyanok, mint egy kutyáé, hátsó fertáján villás fark nő, amivel képes megtartani teljes testsúlyát. Kezein három, lábain két ujj van. Az egészhez még sötétkék bőrszín és ugyanilyen színű szőrzet társul. Ez a mutáns több izomcsoporttal rendelkezik, mint az átlagos ember, ezért a kisujjából kiráz minden akrobatikus mozdulatot (+30% ugrás/akrobatika, +2 ügyesség). A gerince is rugalmasabb, mint az emberé, ezért korlátlan ideig tud összegörnyedve kúszni, vagy guggolni, anélkül, hogy tartása

romlana. Ezenkívül még képes teleportálni, Tsz a négyzetten láb sugarú gömbben. Viszont látnia kell, hogy hova teleportál, a harcban pedig mindig, felhasználja a teleportációt. Ezzel vagy mindenkit megelőzhet a támadásban, vagy biztosan kikerüli a rá leső támadásokat. Egy körben annyiszor használhatja a teleportálást, amennyi a Tám/kör-e. A teleportáció használatával vigyázniuk kell, mert minden teleportáció után a kábaság módosítóit érvényesek rá egy körig. Ha a teleportációt egy körön belül többször használja, akkor akkora szorzót kap a negatív módosítókra, ahányszor teleportált. Jellemző vonásuk, hogy a választott vallásukhoz nagyon hűek, soha nem adják fel azt az eszmét amint egyszer elfogadtak.

## 9. változat

Ezek a mutánsok rendkívül erősek és ügyesek. (+2 az Erőre és az ügyességre)

Szellemi erejük sem elhanyagolható (+1 Intelligencia), bár arra használják az, hogy képességeiktől megszabaduljanak. Ők úgy gondolkodnak, mint a „normális” emberek, magukat torzszülötteknek vélik, ezért keresek oly megszállottan a „gyógymódot betegségükre”. Bármennyit is kísérleteznek magukon az eredmény ugyanaz lesz. Még jobban mutálódnak (még +2 Erő),

ami abban nyilvánul meg, hogy még erősebben lesznek, de már-már állati alakká torzul testük. Ezzel azonban megnő az akrobatikai tudásuk (+35%), és az új testfelépítésnek köszönhetően alkalmasabbak lesznek a mászásra (+25%). Viszont bőrük és szőrzetük színe világos kék lesz. De ez az állapot nem végleges. Egyre ingerlékenyebbek lesznek, és a végén elállatiasodnak. Átalakulásuk után már a folyamat visszafordításán dolgoznak, de elfogadják magukat mutánsnak.

## 10. változat

Ez a mutáns képes a kezébe kerülő tárgyakat felrobbantani. Akartától függően, ha hozzáér valamihez annak a tárgynak a molekuláinak a rezgését úgy fel tudja gyorsítani, hogy az, fél körön belül robban. Ezzel a képességével +k6-ot tud sebezni. Jól jöhet példának okáért, ha mondjuk szabadjára engedi a képességét megérinti a dobótörét és belevágja egy ellenfelébe. Ezt a

képességét nem használhatja fel korlátlanul. Minden nap tíz alaklommal képes felrobbantani az általa meghatározott tárgyakat. Minden limit után való robbantás időlegesen levon egyet az állóképességéből. Ha az állóképesség 6 alá esik, elájul.

## 11. változat

Ez a mutáns rendelkezik a legveszélyesebb képességgel. Akihez hozzáér attól egy időre elszívja a képességeit, a tudását, az emlékeit. Ez csak bőr-bőr kontaktussal jöhet létre. Hatvanszor annyi ideig marad meg benne elszívott képesség, tudás, emlék amennyi a kontaktus ideje volt. Ha két percnél tovább tart egy érintés, akkor az áldozata képességei és a személyisége véglegesen átkerül a mutáns testébe. Ez minden esetben skizofrémiával jár. A játékos megpróbálhatja elnyomni az áldozat lelkét, de ehhez sikeres akaraterő- próbát kell tennie -3-as módosítóval. Az elszívott képességeket mindkét személy képes lesz használni.

## Új mutánsok

## 12. változat

Ez a változat képes a levegő páratartalmát megfagyasztani. A normális mérsékelt övi levegő számára a legideálisabb, de a Taba el Ibarabán is képes jeget csinálni, de ott sokkal nagyobb energia befektetés árán. Képes ezenkívül magaköré egy jégpáncélt építeni, úgy, hogy a bőrén lévő párákat megfagyasztja. Ez 5 SFÉ-t ad, de amikor mozog, akkor -20%-ot ad a lopakodásra, mert állandóan recseg. A páncél meghatározatlan ideig fent tartható, de ekkor nem használhat pszit és mágiát, mert a páncél fenntartása komoly koncentrációt igényel. A képességét fel tudja használni támadásra is. Ilyenkor 0,2 kg súlyú jéggömböket készít és ezekkel képes felvenni a harcot. A jéggolyók harcértékei megegyeznek a dobótörével (Induláskor kap egy Fegyverdobás alapfokot a jéggolyókra).

### 13. változat

Ez a mutáns képes manipulálni a tüzet. Tüzet gyújtani nem tud, de egy mécses lángjával is olyan pusztítást tud okozni, ami egy hadseregnek is becsületére válna. A játékban úgy kell értelmezni, hogy képes a jelenlévő tűzből a tűzmágia varázslatait létrehozni manapont befektetése nélkül. Itt a karaktert úgy kell kezelni, mint egy azonos szintű tűzvarázslót. 6 manapontnak megfelelő hatalma szintenként nő 6 ponttal (Ez persze nem igazi varázshatalom).

### 14. változat

Ez a mutáns képes hamis képeket, hangokat ültetni az emberek agyába. a Játékban ezt az jelenti, hogy képes felhasználni a Bárd-mágia fény és hang mágiáját, annyi „manaponttal”, mint egy vele azonos szintű bárd. Szintenként k6+2 „manaponttal” növekszik a hatalma.

A mutánsokkal, csak a **dorani mágusok** szinpatizálnak. Kránban a varázslók enyhén szólva gyűlölik őket. Ezért alkották meg az Őr gölemeket. Őket arra teremtették, hogy a lehető legtöbb mutánst küldjék Ranagol színe elküldjék. Teremtésükkor a varázsló egy nagyon rég élt faj egy egyedének a lelkét plántálja bele a gölembe. Ezeknek a lelkeknek van egy különleges képessége.

Képesek felismerni a mutánsokat és megállapítani képességeik természetét. Ezt a mutánsok aurájának különleges kisugárzása miatt tudják megtenni. Mindenesetre ezek a gölemek önálló gondolkozásra képesek, sőt a gazdáiknak is adnak ötleteket. A gölemek nem alkotnak külön fajtát a gölemekből, ezért ugyanúgy kell megalkotni őket, mint a rendes gölemeket.

A **Krániak** nem elégedtek meg azzal, hogy megalkották az Őr gölemeket, hanem, még néhány olyan fegyvert is alkottak, amelyek képesek semlegesíteni a mutánsok

képességeit. A kráni varázslók csak úgy ontják magukból ezeket a fegyvereket. Ezek eltérő hatást fejtenek ki az adott mutáns szervezetében. Van, amelyik csak időlegesen szünteti meg a mutációt, de van, ami visszafordíthatatlanul. Van, ami csak egy képességet semlegesít, van, ami az összeset. (A Km hatásköre meghatározni a fegyver hatását az adott mutánsra nézve) Ezeket a fegyvereket akár egy normális fegyverből is csinálhatják, mert a hatalmukat csak a rájuk rajzolt különleges rúna adja. Ezt a rúnát, csak a kráni varázslók ismerik

A **kráni varázslók** nem elégedtek meg az Őr gölemek és az mutáns-semlegesítő fegyverek megalkotásával. Létrehoztak egy különleges fejedelmű klánt is. A klánt Írtóknak nevezték el. Ebbe a klánba azok a fejedelmű csatlakoznak, akik egyetértenek azzal szemlélettel, hogy „a halott mutáns a jó mutáns”. Ebbe a klánba bármely harmadik szintet elért fejedelmű beléphet. A klánban különleges képzés folyik. A képzés első öt évét, csak azzal töltik, hogy megtanítják őket a harc összes fortélyára. Ezután fognak a pszi tanulásába. Ekkortájt következik az elméleti kiképzésük. Minden apróságot megtanítanak a reménybeli fejedelműnek a mutánsokról. Ezután szabadon eresztik a fejedelműket, akik meglepő hatékonysággal dolgoznak. Összesen öt esetet jegyeztek fel, hogy egy Írtó kudarcot vallott.

A mutánsok szaporodása: A mutánsok is képesek szaporodni, mint bármely más élőlény. Az alábbi táblázatok az öröklődést mutatják meg.

#### Csak az egyik szülő mutáns

Dobás	Eredmény
1-2	A mutáns szülő képességeit örökli
3-4	Nincs mutáció
5-6	Új mutáns képesség

#### Mindkét szülő mutáns

Dobás	Eredmény
1-2	Az apa képességeit örökli
3-4	Az anya képességeit örökli
5	Új mutáns képesség
6	Nincs mutáns képesség

2007.04.09.

Szerző: Daredevil

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely