

## Dzsenn



Leírás: A dzsenn (jann) titokzatos nép. Nem emberek, de az emberek között élnek, igaz az ősidőkben önálló társadalmat alkottak, egy síkon ahol rajtuk kívül csak az amundok éltek – egyes források szerint ez a két nép lehetett az emberi faj elődje. Háborúskodásuk valódi oka már a feledés homályába merült, az viszont bizonyos, hogy ez okozta őshazájuk pusztulását, majd Ynevre jutva folytatódott a harc. Míg azonban az amundok visszavonultak az emberek elől, ők elvegyültek közöttük, keveredtek és létrehozták a dzsad népet, később felismerték, hogy az utódok keveset örököltek ősi vérükből, így most már gondosan vigyáznak vérük tisztaságára. A dzsenn külsejében teljesen megegyezik a dzsadokkal, bőrük barna, hajuk hullámos és fekete, orruk hajlott, gyakran horgas, szemük fekete. Túlzott tisztaságigény jellemző rájuk, naponta többször mosakodnak, fürdőbe járnak, illatszereket használnak, ruháikat naponta akár többször is váltják. Képesek elviselni a mocskot, ám ha lehet akkor inkább elkerülik. Megvetik a koszos, büzlő embereket. Nevezetesen hűvös, könyörtelen logikájukról. Sohasem jönnek ki sodrúkból, nem ragadtatják magukat heves cselekedetekre. Viszont ha valamely érzelem, gyűlölet, szeretet, barátság, hűség vagy bosszúvágy egyszer befészkelte magát a lelkükbe, többé nem távozik onnan. Mint minden

másban, érzelmi téren is megbízhatóak.

Jellegzetes fegyverük a jann szablya, amit természetesen nem kap meg a JK 1. Szinten, de ha összegyűjti a 120-150 aranyat akkor hazájában egy dzsenn kovácsművész elkészíti neki – de nem dzsenn származásúaknak soha nem adnak ilyen fegyvert, akár mennyit is fizetne az illető.

### Tulajdonságok

Intelligencia	+2
Erő	18 (20)
Állóképesség	18 (20)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	18 (20)
Szépség	18 (20)
Intelligencia	20 (22)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	18 (20)

### Korkategóriák:

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
18-24	25-114	115-160	161-199	200-229	230-

Választható kasztok: harcos, gladiátor, lovag\*, tolvaj, bárd, varázsló.

### Különleges képességek:

- alapesetben (születésétől) minden dzsenn rendelkezik a  $\Psi$  pyarroni iskola Mesterfokával, ha másik pszi iskolát is ismer akkor azt is tudja alkalmazni, de 1  $\Psi$ -ponttal többet kapnak minden szinten!
- képes a varázslói mentál mozaikokat mint  $\Psi$  diszciplinákat alkalmazni /1 Mp = 1  $\Psi$  pont/
- általában két dzsadszambiát (hajlított pengéjű tőr) használnak fegyverként – ezekkel (csak ezekkel!!) mesterfokon képesek a kétkezes harcra.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: MAGUS-Site G-portal

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent BlackRawen neve alatt (2007.04.16.) a Hotdog/MAGUS oldalon is, a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.