Gyöngykereső fejvadászklán

Hat Város Szövetsége

Testőrök, fejvadászok, búvárok, titkok tudói. Attól függően, hogy kik a megkérdezettek, sokféleképpen nevezik a Gályák-tengere mentén a Hat Város Szövetségének egyik legtöbb tradícióval rendelkező fejvadászklánját.

Az Államszövetség kalmárai, hajósai elismeréssel beszélnek róluk, mert kiváló testőrök. Erről a Hat Város nemesi családjai is hasonlóképpen vélekednek. Új-Pyarronban is mint megbízható és biztos kezű fejvadászok híresültek el, az Inkvizítorok Szövetségének egyetlen titkát sem kotyogják ki soha, pedig számtalan kényes esetben siettek segítségükre. A Kereskedő Hercegségek zűrzavar-szülte orgyilkos-klánjait tiszteletteljes gyűlölettel emlegetik a pyarronita gyilkosokat, a köznép szemében pedig megmaradtak búvároknak, gyöngykeresőknek, akiknél jobban senki nem bánik a fegyverekkel.

Minden igaz, egy szemernyi tódítás sincs benne. S akkor még hozzátehetnénk azon hajóskapitányok történeteit, kinek a hajóin szolgálnak, azokat a históriákat, melyek víz alatti labirintusok feltérképezéséről, ismeretlen kyr hajóroncsok vagy csupán egyszerű, vízbefúlt gályák megtalálásáról mesélnek. Mindahány esetben egyetlen klán különböző tetteiről hallhatunk. Ők a Gyöngykeresők.

Történelem

A gyöngykeresők rendkívül büszkék hagyományaikra, szívesen felemlegetik kyr gyökereiket. Természetesen nem kell toroni befolyására vagy az Ikrek bármilyen praktikájára gondolni. Amikor az első fejvadász család megalakult, sem a sötét birodalomról, sem annak orgyilkosáról nem írtak még a krónikák.

A kyr menekültek alapította Kie-Lyron Szövetségéről van szó, az ősi családok által a Délvidéken létrehozott városállamokról, melyek Kyria felélesztését tűzték ki célul maguk elé. Pyarronnak és az új vallás híveinek nyoma sem volt még ekkor. Megközelítőleg 2500 esztendőnek kell majd eltelnie, hogy Selmo kijelölje az új város helyét.

Mindez nem jelentett azonban, hogy az újonnan született államközösségének ne kellett volna ellenséges hittételekkel szembenéznie. Krán külső tartományaiban, ha lassan is, de eljutottak a hírek az új állam tetteiről, s ezek nyilván nem egyeztek azokkal az elképzelésekkel, melyeket a külső tartományurak táplálták a határállamok megosztottságát és hitbeli elkötelezettségét illetően.

Kezdetben intrikákkal, később fegyverrel, Kránnak sikerült elérnie, hogy a Szövetség tagállamai megosztottak legyenek, egymás ellen

forduljanak. Közös ellenséget soha nem találtak, erről a gonosz birodalom tartományurai mindig gondoskodtak: nem engedték, hogy Krán neve bárhol is felbukkanjon az események mögött.

Ez volt az az időszak, amikor előtérbe kerültek azok a családok, akik az új időnek megfelelő harci tapasztalattal rendelkeztek: akik képesek voltak a sötétben osonni, lopva hallgatózni, csendben gyilkolni, ha kell.

Az egykori Kie-Lyron Szövetsége azonban felbomlott, jó néhányan a Krán befolyási területéhez tartozó városállamok számát gyarapították, egyedül hat város maradt meg laza szövetségben a tengerparton. A későbbi történészek nem kevés szerepet tulajdonítanak ebben azoknak a fejvadászoknak, akik a háttérben settenkedve oltalmazták a Szövetség maradékát, s elérték, hogy roppant öblöt körülölelő városok egységesek maradhassanak. Ehelyütt nem válogatták egymást követhetetlen gyorsasággal különféle uralkodó-dinasztiák, az ősi családok nem rúgták fel a másiknak tett ígéreteiket és sikerült megőrizni a városok határait. A néhai Kie-Lyron Szövetség darabjaira hullott ugyan, ám e távoli sarok mindvégig meg tudta őrizni szuveniritását. Pontos adatok ugyan nem állnak rendelkezésre, de a Hat Város elnevezés nagyjából P.e. 2200 környékén már ismert kifejezés lehetett.

A korai fejvadászkrónikákban P.e. 1900 táján találkozunk először egy bizonyos Yle Cyrras nevével. Csupán tetteiről találni említéseket, azok pontos dátumára csak következtetni lehet. Több történész azonosnak véli őt egy Mosoly nevezetű orgyilkossal. ha ez igaz, akkor Yle Cyrras már a szövetségen belül dúló háborúk idején is tevékenykedett. Vélhetően ő volt a feje annak a családnak, amely később a Hat Város Szövetségének legmegbecsültebb fejvadász-klánját alapította meg.

A hagyomány szerint ő és öt fia voltak az első Gyöngykeresők, s leszármazottaik vezetik a mai napig is fejvadászklánt. Az sem zárható ki, hogy öt különböző családot kell a mai belső klánok, az úgynevezett Oszlopok őseinek tekintenünk. Bárhogy legyen is, mindazok az elvek, melyek annak idején a klán öt részre osztását eredményezték, ha más formában is, de mind a mai napig érvényesülnek.

Senki sem volt, aki megkérdőjelezte volna a klánvezér döntéseinek helyességét. Nem csupán a fiúi hűséget kell e mögött látnunk. Ha hinni lehet a krónikáknak, Yle Cyrras már életében is több volt afféle legendánál? Tetteiről bárdok énekeltek, a nép kalandos történeteket kanyarított személye köré, jól lehet övein kívül soha senki nem találkozott szemtől szembe vele (pontosabban nem tudhatta, kiről is van szó).

Neki tulajdonítják a keleti kalózhercegek gályáinak megfúrását, amikor azok ostromzárat vontak Tilemaer köré, sokak szerint ő rabolta el Himmar nagypátriárkájának testőrparancsnokát, hogy az személyesen kérhessen bocsánatot a Hat Várost sértő kijelentéseiért és ő volt az, aki megszabadította a Külső Földeken élőket az őket rettegésben tartó kráni démonigázótól.

A Gyöngykeresők hagyományai szerint ő építette a klán központjául szolgáló Jadetermet is. Erről a mesés helyről csakis a beavatott keveseknek van tudomása. Itt végzik azokat a szertartásokat az öt Oszlop első emberei, melyek során valaki a Gyöngykeresők teljes jogú tagjává válik.

Valahol a Szövetség területén található ez a mitikus épület, ám nem csak azt nem lehet kívülállóknak tudni, hogy pontosan merre kell keresni, de még a város neve sem közismert.

A Jadeterem egyik falára azok neveit vésik, akik valami rendkívül fontosat hajtottak végre, ezzel is öregbítve a klán hírnevét. Aligha akad egy Gyöngykereső számára nagyobb dicsőség, mint erre a falra felkerülni.

Az idők során akadtak persze olyanok is, akik megpróbálták kideríteni, merre is lehet ez az épület. Elsősorban természetesen a rivális fejvadászklánok áhították a titkot, s akadnak olyan feljegyzések a Kereskedő Hercegségek területén, melyek arra utalnak, hogy egyeseknek sikerült a Jadeterem nyomára bukkanniuk. Maguk a Gyöngykeresők is elismerik, hogy nemegyszer komoly veszélybe került, s egy alkalommal magát a Jadetermet is fegyverrel kellett megvédeniük, ám mindezidáig sikerült megőrizniük a titkot.

Hogy maga Yle Cyrras volt-e, aki a klán öt részre való osztását kezdeményezte, nem tudni. Tény azonban, hogy annakidején - jórészt a kyr számmisztika hatására - a Gyöngykeresők öt különféle területen álltak a Hat Város szolgálatában, ezzel is megnövelve hatékonyságukat. Ezt a mai napig az Öt Oszlopnak nevezik, és mindegyiknek megvan a maga tevékenységi területe.

1. Obszidián Oszlop
2. Rubin Oszlop
3. Gyémánt Oszlop
4. Smaragd Oszlop
5. Borostyán Oszlop

Nem nehéz észre venni a hasonlóságot az Oszlopok elnevezései és a kyr panteon alakjai között. Az istenekhez kötött kövek nevei, illetve a különféle tevékenységi körök is mind igyekeznek megfelelni az adott istenről alkotott képnek. Az istenek anyjai is ezeket a köveket viselték, gyakorta még szent jelképeiket is ezekkel díszítették.

Gyanítható, hogy annak idején sokkal szorosabb volt a kapcsolat a fejvadászok és a kyr egyház között, ám ez a pyarroni hit térhódításával értelemszerűen háttérbe szorult, manapság pedig már csupán elnevezéseikben emlékeztetnek a kyr istenekre.

Hogy a nevüket honnan kapták, azt pontosan nem tudja senki. Gyanítható azonban, hogy az alapítók között többen voltak olyanok, akik annak előtt gyöngyhalászattal keresték kenyerüket. Mindenesetre ez az elnevezés megmaradt, s idővel elismertségre sikerült szert tennie.

Jelen

A Délvidéket átrajzoló nagy változások ellenére az öt Oszlop fennmaradt, élükön magukat tisztavérűnek mondott családfők, az ún. Szobrok állnak. Nagy valószínűséggel egyikőjük sem állná meg a helyét egy toroni bálon, bár tagadhatatlan, hogy kyr vér folyik az ereikben. Ennek a Délvidéken nem tulajdonítottak olyan jelentőséget, s aligha valószínű, hogy bárki a Gyöngykeresők közül fellázadna az egyik családfő ellen, csakis azért, mert nem tudja minden igényt kielégítően igazolni, hogy ereiben kizárólag az ősi faj vére csörgedez. Az öt tevékenységi terület kisebb-nagyobb különbségekkel a mai napig változatlan maradt.

Az Oszlopokról és azok jelentéséről a köznépnek, az egyszerű halandónak továbbra sincs tudomása, számukra a Gyöngykeresők megmaradtak egységes, kemény vezetésű klánnak, akik mindazon területeken bevethetőek, ahol csak a Szövetségnek szükség lehet rájuk. Klánházaik minden városban megtalálhatóak. Ugyanakkor az öt Oszlopnak saját erődje van egy-egy városban a fenti klánházak mellett, ám ezek holléte titkos, csupán a klán tagjai ismerhetik. A hatodik városban található a Jadeterem az őt óvó épületegyüttessel. Ez a Gyöngykeresők tényleges központja, itt hangolják össze az Oszlopok tevékenységét.

Mindez persze azt jelenti, hogy azok, akik a fejvadászok szolgálataira igényt tartanak, nem tudják, hogy léteznek az Oszlopok, hogy a Gyöngykeresők megosztják egymás között a különféle tevékenységeket. Ennek megfelelően a különböző klánházakban meghallgatják a kérelmezőket, majd eldöntik, hogy érdemes-e ezzel a Gyöngykeresőknek foglalkozniuk. Amennyiben megegyeznek az ügyféllel, hamarosan értesítik a megfelelő Oszlopot, attól függően, hogy a megrendelő kérése mely területhez kapcsolódik. Ha az illető testőröket akar, a Smaragd Oszlop embereire van szükség, ha egy elmerült gályát akarnak felkutatni, vagy hajók védelmét szeretnék biztosítani, akkor a Gyémánt Oszlop tagjai értesítik.

Az Oszlopok belső felépítése többé-kevésbé azonos. Mindegyik élén a Szobor áll, egy rendkívüli tapasztalatú és különleges képességekkel megáldott fejvadász, aki mindenki számára bizonyított már, hogy alkalmas az Oszlop vezetésére (min 15.szint). Általában az Oszlopot vezető család tagjai közül választják, s ők maguk is mindig ügyelnek rá, hogy nem egyszerűen utódaik, de megfelelő örököseik legyenek. Ha meghal és nem jelöl ki, vagy nem nemz méltó utódot, akkor a rangban utána következő fejvadász , az ún. Mesterek (min. 8.szint) választanak maguk közül valakit a megüresedett pozícióba. A Mesterekre bízzák a legfontosabb, legnehezebb küldetéseket, ugyanakkor ők keresik azokat a fiatalokat, akik szerintük megállnák a helyüket a Gyöngykeresők között. Az így „verbuvált” növendékeket Halacskáknak nevezik, s a Halászok (min. 3.szint) gondjaira bízzák. Ők hivatottak az ifjakból fejvadászokat, a Halacskákból Halászokat csináljanak.

Az Oszlopok hierarchiájában persze még rengeteg egyedi különbözőség lehet (elegendő a Borostyán Oszlop első-, másod- és harmadtőröseire

gondolni), de a legfontosabb rangok, a Halacskák, Halászok, Mesterek és a Szobor mindegyik belső klánnál megtalálható.

Az Oszlopok munkáját a titokzatos Jadeőrök (min. 17.szint) hangolják össze. Ők avatják be az ifjú Gyöngykeresőket a Jadeteremben, ők bírálják el, hogy egy-egy jelölt valóban alkalmas-e a megtiszteltetésre, ők tartják a kapcsolatot egyes mágiahasználókkal, akik a klán tagjait összekötő varázsjeleket készítik és ők azok, akik a Városokat irányító Szenátus tagjaival tartják a kapcsolatot, ily módon bitósítva, hogy a fejvadászok munkája valóban a Hat Város Szövetségének hasznára legyen

Mindennapok

Említettük már, hogy két különböző típusú épület található a Hat Város Szövetsége területén, amely kapcsolatba hozható a Gyöngykeresőkkel. Azok, amelyek a lakosság számára is közismertek, az úgynevezett klánházak. Magas, soktornyú épületek, bejárataik felett Dreina, Antoh és Uwel jelével. Zászlaikon fekete alapon öt gyöngyszem látható. Ezek azok a helyek, ahová bárki betérhet, ha úgy érzi bármi elintéznivalója is akad a Gyöngykeresőkkel.

Minden klánház széles gyakorlóudvarral, fegyvertermekkel, vendégházakkal rendelkezik. Általában saját maguk oldják meg az élelmezésüket belső kertjeik és baromfiudvaraik segítségével, s erősségeik egy nagyobb ostromot is kiállnak. Nem csupán a könnyű védhetőség garancia erre, de a városok alá nyúló alagútrendszer is, mely az oda behatoló avatatlanokkal halálos labirintusnak tűnhet.

A klánházakon kívül minden városban egy-egy ún. oszloperőd is található. Ezekben intézik az adott Oszlop ügyes-bajos dolgait. Kívülről nem többek egyszerű épületeknél., nagyrészük gyakorta a föld alatt található. Az Obszidián Oszlop erődje Haddarennim városában, a Rubiné Quessertholban, a Gyémánté Tilemaer kikötője alá épült. A Smaragd Oszlop erődje Armen fellegvárában, míg a Borostyáné Immyn Hassyn falai között terpeszkedik. Ha valaki nyomára bukkanna ezeknek a titkos helyeknek és még a Gyöngykeresők belső szervezetével is tisztában lenne, kikövetkeztethetné, hogy a Jadeterem bizonyára Equassel vagy más néven Öbölmély városában található.

Ez azonban a lehetetlenséggel határos. Rendkívül kevés beavatottnak engedélyezik ugyanis, hogy emlékezhessen a Jadeterem pontos helyére. Általában mágiahasználók tüntetnek el minden erre utaló nyomot az ifjak elméjéből, csupán a beavatási szertartás emlékét hagyják meg érintetlenül. Keveseknek adatik meg, hogy később szolgálataival kiérdemelje a kegyet, hogy immár mágikus felügyelet nélkül is ellátogathasson a Jadeterembe.

Sajátos mágikus kapcsot is elhelyeznek még ezek a varázslók a jelölteken. Ennek segítségével minden Gyöngykereső megérzi, ha egy másik beavatott társa legalább 10 lépésnyi közelségben van. Akárcsak a varázslók Zónája, ez is egyedi, tehát, ha valaki már találkozott egy ilyen jellel, felismeri az illetőt, elegendő ismét a hatáskörébe kerülnie. Semmilyen egyéb különleges tulajdonsággal nem bír, hacsak nem számítjuk, hogy mások számára érzékelhetetlen, s csakis a 30 E-nél erősebb mágia-érzékelések teszik láthatóvá.

Mindazokra, akik valami módon árulókká válnának, akik a klán belső ügyeiről fecsegnének, halál vár, függetlenül attól, hogy milyen körülmények között lettek hitszegővé. Legnagyobb kegyként esetleg kérhetik, hogy saját maguk öljék meg mindazokat, akiknek a titkokról beszéltek. Ám ez sem mentesíti őket a halálos ítélet alól.

A Gyöngykeresők soha nem rejtik véka alá hovatartozásukat. Nincs ugyan egyenruhájuk, sem kizárólag rájuk jellemző fegyvereik. Mindjüknek van azonban egy igazgyöngye, amit minden körülmények közt magánál tart. Az avatásuk során kapják, s ők dönthetnek róla, miként kívánják viselni. Vannak olyanok, akik gyűrűbe foglalják, mások függőkbe, fülbevalókba rakják, s akadnak fejvadászok, akik valamely ruhájukra varrják fel az átfúrt gyöngyöket.

Akadnak olyan idegenek is, akik csupán mert igazgyöngyöt viselnek valahol ruházatukon, különleges figyelemmel találkoznak, ha a Szövetség területén járnak. Talán mondani sem kell, hogy a nagy tisztelet övezte fejvadászoknak köszönhetik a váratlan bizalmat.

Az Oszlopok titkos belső azonosító jegyeit persze hiába is próbálná mímelni akármely külországi. Minden Gyöngykereső ismeri a klán rejtnyelvét, ezt a jobbára

kézjelekből és arckifejezésekből álló kommunikációs formát, ugyanakkor minden Oszlopnak megvan a saját „nyelvezete” amely a beavatottak számára sokkal hatékonyabb érintkezést tesz lehetővé.

A gyöngyök mellett minden Oszlop a saját kövéből is tart magánál egyet. Ezeket általában gyűrűbe foglalva viselik, nem ritka, hogy (ha egy értő drágakőmágust meg tudnak fizetni) különféle varázserővel próbálják meg őket felruházni.

A Hat Város Szövetségének szokásaihoz alkalmazkodva öltözködnek, s fegyvereik tekintetében sem lógnak ki a sorból. Tény, hogy akadnak közöttük olyanok, akik előnyben részesítik a Kagylóbontónak nevezett hosszú, enyhe ívű tőröket, ám ennek használata nem előírás a klán tagjai között.

Mint minden fejvadászklánnak, úgy a Gyöngykeresőknek is kiterjedt kapcsolataik vannak lakóhelyükön és annak közelében. Ugyanígy ellenségekben sem szűkölködnek.

Kiválók a kapcsolataik a pyarronita egyházzal, s ennek elsősorban akkor látják hasznát, ha az Államszövetség területére szólítja őket a kötelesség. Különösen jó a viszonyuk Antoh papjaival. A Tengerúrnő nem egy rendházában ők ügyelnek a rendre és a klérus biztonságára. Külön említést érdemel az Inkvizítorok Szövetségéhez fűződő kapcsolatuk. Számos esetben siettek már a jól ismert testület segítségére., ha a hit ellenségeinek felkutatásáról és kézrekerítéséről volt szó. Ezen akciók nem szükségképpen korlátozódnak a Hat Város területére, gyakorta előfordulnak az Államszövetséghez tartozó más országok határain belül is. Ilyenkor legtöbbször a Pyarron városában székelő Öklök fejvadászklán tagjaival kell együttműködniük, s kisebb súrlódásoktól eltekintve mindkét szervezet kitűnőnek nevezi a viszonyt, amely a másikhoz fűzi.

Ugyanakkor városuk, s így Pyarron ellenségeivel is gyakorta összetűzésekbe kerülnek. Haragosuknak számítanak a Gályák tengerének kalózbárói, s jó néhány a Városállamok erőszakosabb kereskedőszervezete közül. Kitüntető figyelemmel követik nyomon a Gyöngykeresők tevékenységét a Sikoltók karaván jainak emberkereskedői, akik a Hat Várostól nyugatra vezető kereskedelmi útvonalakon próbálnak kétes haszonhoz jutni. Senki nem repesne az örömtől, ha haragosai sorában tudná a Kereskedő Hercegségek legendás orgyilkosait. A Gyöngykeresők azonban nem nagyon akarnak változtatni a kialakult helyzeten. Ennek megfelelően halálos ellentétük a Feketeszáj és a Mákonyevők klánjával egyhamar nem fog rendeződni.

A Gyöngykeresők - más fejvadászklánok tagjaihoz hasonlóan - szinte soha nem vállalkozhatnak kalandozásra. Tudják jól, hogy csakis érdekeinek védelmében ragadhatnak kardot. Ha mégis egyedül vágnak neki a világnak, amögött legtöbbször a Jadeterem urainak akaratát kell sejtenünk. Előfordulhat az is, hogy az Inkvizíció megbízásából kénytelen hosszabb időt hazájuktól távolabb eltölteni.

Ha klánjuk mégis hajlandó lemondani a szolgálataikról, abban az esetben alá kell magukat vetni egy rendkívüli erejű mágikus szertartásnak. (Talán nem szükséges külön kihangsúlyozni, hogy milyen ritkán engedélyezik, hogy akár személyes okokból, akár politikai döntések nyomán egy tagjuk elhagyhassa a klánt. Legtöbbször rendkívüli tettekkel kell kiérdemelniük a kegyet, máskor eddigi tevékenységük ellensúlyozza a potenciális árulás tényét.) A varázslat során egy mentális gátat építenek elméjükbe a Jadeteremhez hű mágusok, amely megakadályozza, hogy bármikor kifecseghessék a fejvadászok legbelső titkait. Ha ezt mégis megtennék, az elhatározás megszületésének pillanatában a mágikus formula életbe lép és tíz perc leforgása alatt megöli az óvatlan árulót. Már az is halálos bűnnek számít a varázslat számára, ha az illető a mágia létéről egyáltalán szót ejt. Bár ez cseles rávezetéssel kijátszható, hogy a hallgató magától jöjjön rá.

A mágia 50E-t meghaladó Mágiaérzékeléssel már fel lehet fedezni, és legalább ilyen erősségű Destrukcióval vagy 65 Mp-t meghaladó Mágia szétoszlatással lehet eltüntetni.

Azok a klántagok, akik a mágikus rituálé végrehajtása nélkül vágnak neki a nagyvilágnak, soha nem alhatnak nyugodtan, még akkor sem, ha eszük ágában sincs elárulni a Gyöngykeresőket. Náluknál jobban képzett (magasabb szintű)

fejvadászok erednek majd a nyomukba, s a már említett (Zóna varázsjelhez hasonló) bélyeg és némi szimpatikus mágia segítségével megpróbálják felkutatni az illetőt.

Ilyen, ha nem is gyakran, de azért előfordul. Legutóbb 350 esztendeje akadt rá példa. A menekülő áldozatot Ordanban érte utol a jól megérdemelt bosszú.

Képzettségek

A Gyöngykeresők a szakosodások miatt jó néhány képzettségükben eltérnek az általános fejvadászoké-tól, de harcértékeik és egyéb képességeik ugyanúgy számítandóak.

Obszidián Oszlop

Az első avagy Obszidián Oszlop tagjai árnyak, melyek az ellenség nyomában osonnak, kikémlelik, megtévesztik őket, he kell, ügyelnek rájuk, legyenek akár a Szövetség területén, akár azon kívül. Az Obszidián Oszlop tagjait a kém és felderítő feladatokra képezik ki. Ha valamilyen információt meg kell szerezi vagy meg kell valakit figyelni, esetleg a tudta nélkül kell vigyázni rá, akkor velük kell kapcsolatba lépni. Új szabályrendszerben a képzettségek az A3 táblázat szerint.

Képzettség	**Fok/%**
Ökölharc	Af
8 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Belharc	Mf
Írás/olvasás	Af
Térképészet	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Álca/álruha	Mf
Kínzás elviselése	Af
Hangutánzás	Af
Nyelvtudás	Af (3, 4, 5)
Mászás	40%
Esés	15%
Ugrás	15%
Lopózás	45%
Rejtőzködés	40%
Csapdafelfedezés	30%
Zárnyitás	30%
Titkosajtó keresése	20%
Éberség	25%

További szinteken

Tsz.	**Képzettség**	**Fok/%**
2.	Pszi	Af
2.	Kötelékből szabadulás	Af
3.	Hangutánzás	Mf
3.	Szájról olvasás	Af
4.	Lovaglás	Af
4.	Futás	Mf
5.	Kötelékből szabadulás	Mf
6.	Pszi	Mf
7.	Szájról olvasás	Mf

Az Obszidián Oszlop tagjai 50%-ot oszthatnak szét szintenként Százalékos Képzettségeik között, de egyre maximum 20%-ot tehetnek. Már első szinten képesek alkalmazni a Jelentéktelenség Pszi Diszciplínát.

Rubin Oszlop

A Második vagy Rubin Oszlop tagjai a tűz szolgái, mely lecsap a városok, tágabb értelemben a hit ellenségeire. Ők azok, akik az Obszidián Oszlop tagjaival karöltve óvják a szövetséget annak külső vagy belső ellenségeitől. Ők hasonlítanak legjobban Ynev más tájainak fejvadászaira. Harcban járatosak és általában csapatban dolgoznak. A hit ellenségei immáron Pyarron ellenségeit jelentik, s ennek megfelelően a Rubin Oszlop az Inkvizítorok Szövetségét segítik, ha renegátok és megtévelyedettek kifüstöléséről van szó. Új szabályrendszerben a képzettségek az A1 táblázat szerint.

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Mf
15 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Belharc	Mf
Földharc	Af
Hadvezetés	Af
Hadrend	Af
Pszi	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	40%
Esés	20%
Ugrás	20%
Lopózás	25%
Rejtőzködés	30%
Csapdafelfedezés	15%

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
10 fegyver használata	Af
5 fegyver dobása	Af
Pszi	Af
Belharc	Mf
Úszás	Mf
Csapdaállítás	Af
Álca/álruha	Af
Hátbaszúrás	Af
Erdőjárás (tenger)	Af
Állatismeret (tengeri állatok)	Mf
Mászás	30%
Esés	30%
Ugrás	30%
Lopózás	15%
Rejtőzködés	25%
Csapdafelfedezés	10%
Éberség	20%

További szinteken

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Kötelékből szabadulás	Af
2.	Álca/álruha	Af
3.	Földharc	Af
3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
4.	Hadrend	Mf
5.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Pszi	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötelékből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Ők 35%-ot oszthatnak szét Szintenként, de egyre maximum 15%-ot tehetnek.

Gyémánt Oszlop

A Harmadik vagy Gyémánt Oszlop tagjai felelősek mindazon ügyekért, melyeknek bármilyen köze csak lehet a vizekhez, a tengerekhez. Ők a búvárok, a víz alatt kutakodók, a hajók oltalmazói. Új szabályrendszerben a képzettségek az A1 táblázat szerint.

További szinteken

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Csomózás	Af
2.	Ökölharc	Mf
3.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
3.	Kötelékből szabadulás	Af
4.	Álca/álruha	Mf
4.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Pszi	Mf
5.	Vakharc	Af
8.	Kötelékből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
9.	Vakharc	Mf

A Gyémánt Oszlop tagjai 30%-ot oszthatnak szét szintenként, de egyre maximum csak 15%-ot tehetnek. Mivel nagyon jó búvárok, annyi percig (percig !) képesek visszatartani a lélegzetüket, amennyi az Állóképességük 10 feletti része. De annyira megterheli a szervezetüket, hogy visszatérve a felszínre, ha nem pihennek azonnal, a kábulat módosító érvényes rájuk 1 teljes óráig. Ezt a képességet egy nap csak kétszer alkalmazhatják.

Smaragd Oszlop

A Negyedik vagy Smaragd Oszlop tagjai azok, akik megoltalmazzák mindazokat, akik mellé őket rendelik. Egyenes gerincű testőrök, hűséges és becsületes társak. Mint minden más fejvadászklánban, ők álnak legközelebb a harcművészekhez. Új szabályrendszerben a képzettségek az A2 táblázat szerint.

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Mf
7 fegyver használata	Af
Belharc	Mf
Lefegyverzés	Af
Fegyvertörés	Af
Vakharc	Af
Pszi	Af
Etikett	Af
Lovaglás	Af
Mászás	20%
Esés	20%
Ugrás	30%
Lopózás	10%
Rejtőzködés	10%
Csapdafelfedezés	25%
Éberség	30%

További szinteken

Tsz.	Képzettség	Fok/%
3.	Lefegyverzés	Mf
3.	Álca/álruha	Af
4.	Pszi	Mf
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
5.	Fegyvertörés	Mf
5.	Vakharc	Mf
8.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

A Smaragd Oszlop tagjai 35%-ot oszthatnak szét szintenként, de egyet legfeljebb 20%-kal növelhetnek. Éberségük, ha nem áldoznak rá akkor is, nő szintenként 4%-kal.

Borostyán Oszlop

Az Ötödik vagy Borostyán Oszlop tagjai a legrejtélyesebbek mind között. Ők az elmúlás, a bosszú szolgálói, felbérelhető orgyilkosok, a városok ellenlábasainak életét ők hivatottak megkeseríteni. Új szabályrendszerben a képzettségek az A4 táblázat szerint.

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
10 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Pszi	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Csapdaállítás	Af
Álca/álruha	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Hátbaszúrás	Mf
Mászás	30%
Esés	20%
Ugrás	15%
Lopózás	45%
Rejtőzködés	35%
Csapdafelfedezés	10%
Éberség	10%

További szinteken

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Ökölharc	Mf
2.	Kötelékből szabadulás	Af
3.	Álca/álruha	Mf
4.	Úszás	Mf
4.	Vakharc	Af
5.	Pszi	Mf
5.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötelékből szabadulás	Mf
9.	Csapdaállítás	Mf

A Borostyán Oszlop tagjai 30%-ot oszthatnak szét szintenként, de maximum egyre 15%-ot tehetnek. Ha a Hátbaszúrás képzettségüket használják a K6 Ép-hez még hozzájön az erejük 10 feletti részének fele, felfelé kerekítve.

A Gyöngykeresők fegyvertára

A Hat Város hagyományaihoz hűen, a Gyöngykeresők sem viselnek zárt ruházatot, ennek megfelelően jobbára fedetlen felsőtesttel járnak. Ha harcra készülnek, könnyű

bőrvérteket öltenek, esetleg kar vagy lábszárvédőket használnak. Sisakot soha nem használnak, a klánalapítóról ránk maradt ábrázolásokon sincs nyoma ilyesminek. Fegyverek tekintetében a könnyű és rövid harci eszközöket részesítik előnyben, így elsősorban rövidkardokat esetleg a már említett Kagylóbontókat használják. Ennek értékei a következők: KÉ: 8, TÉ: 10, VÉ: 2, Sebzés: k6+1, Tám./kör: 2.

Más fejvadászklánoktól eltérően soha nem használnak mérgeket, még akkor sem, ha azok nem okoznak halált. Szívesebben küzdenek meg szemtől-szemben, elítélik és megvetik azokat, akik mérgek segítségével akarnak ellenfelük fölé kerekedni.

A Gyöngykeresők különleges eszközei, varázstárgyai

Az Oszlopok előszeretettel alkalmaznak különféle apróbb szerkezeteket, mechanikus csapdaféleségeket. Noha ezek feltehetően gorviki eredetű tárgyak (arrafelé használnak különös előszeretettel trükkös vértezeteket, nyílvetőket és hurokrántókat), a Hat Város területén inkább a működési elv az, ami fontos, és néhány ügyesebb fegyverkovács - egyesek szerint Gilron-pap - segítségével a Gyöngykeresők is elkészíttették a maguk mechanikus szerkezeteiket.

Ezeket a fejvadászok nem kapják meg azonnal a beavatásuk után. Meglehetősen ritka eszközök, előfordul, hogy egy már elesett fejvadászhoz tartoztak. Minden esetben ki kell őket érdemelni, arról nem is beszélve, hogy már ahhoz is úgymond „le kell tenni valamit az asztalra”, hogy az ifjú Gyöngykeresőnek felajánlják a lehetőséget.

Kéttorkú

Különleges fegyver. Látszólag nem különbözik egy közönséges Kagylóbontótól, ám egy apró szerkezet segítségével a markolatból egy másik penge ugrasztható ki. Ezután a fejvadász szabadon dönthet, hogy melyik pengével harcol. A másikkal az alkarját védi, s esetleg más, a testének szánt ütéseket is háríthat vele. Az így preparált Kagylóbontó értékei a következők: KÉ: 6, TÉ: 10, VÉ: 19, Sebzés:k6+1, Tám./kör: 2. Használata külön fegyverhasználatot igényel.

Cápafog

Apró tárgy, leginkább egy kétujjnyi vastag, tenyér hosszúságú fémhengerhez hasonlít. Egyik végéről vékony abbitlánc hull alá, ezt csavarokkal, kampókkal gyakorlatilag bárhová rögzíteni lehet. Elsősorban az emberi kíváncsiságra alapozó csapda-szerkezet, habár más, agyafúrtabb felhasználási módjai is lehetnek. A henger belsejében két rendkívül erős acélrugó és két abbitacél fogazat található, valamint egy apró - leginkább az egérfogóhoz hasonlítható működési elvű - kioldószerkezet. Ha a "kibiztosított" cápafogat óvatosan lehelyezik valahová - íróasztal, ablakpárkány, ágy, stb. -, és azt bárki megmozdítja, a két acélfog szempillantás törtrésze alatt ráharap az illető testrészre. Ez nem csupán fájdalmas (k6 Fp), de rendkívül kellemetlen is, hiszen az acélfogakat két kézzel sem egyszerű eltávolítani egymástól, vagy maga a fejvadász, vagy Mf-ú Mechanika képzettség szükséges, valamint legalább két óra gondolkodási idő, míg az áldozat rájön a cápafog működési elvére.

Persze léteznek egyszerűbb megoldások is - valami módon a rögzített abbitláncot szétverni, kirángatni a rögzítő csavarokat, vagy legrosszabb esetben levágni mindazt, amit magához szorít. Minden esetben gyorsan kell cselekedni, hiszen a Gyöngykeresők nem szoktak túlságosan messze menni hűséges "vadászuktól".

Az ismertetőben már esett szó róla, hogy az Oszlopok különféle varázstárgyakat is alkalmaznak sikereik elérése érdekében. Az alábbiak csupán példaként álljanak itt, a KM természetesen más mágikus eszközöket is kidolgozhat. Ezekre is igaz azonban mindaz, amit a mechanikus szerkezetekről, és azok kiérdemléséről már említettünk.

Sellőgyűrű

Elsősorban a Gyémánt Oszlop tagjai között használatos varázstárgy. Viselőjének lehetővé teszi, hogy 1 óra ideig szabadon lélegezhessen a víz alatt. Gondolati parancsra aktiválható, s ugyanígy hatása meg is szüntethető. Egy nap két használata lehetséges

Árnyfüggő

Az Obszidián Oszlop tagjai körében ismert leginkább. Természetesen obszidiánból készült kicsiny függő, amely megsúgja gazdájának, ha 20 E-nél nem erősebb leplezésű élőhalott tartózkodik 25 lépésnyi távolságban.

Kirurguskő

A Borostyán Oszlop tagjait védheti a különféle betegségektől, fertőzésektől. Minden ilyen esetben +2 ad az illető Egészségpróbájához. Mérgek ellen nem használható. Általában nyakéknek készítik el.

Smaragdfül

A Smaragd Oszlop tagjainak fülében tűnik fel időről-időre ez a kicsiny kő, amely lehetővé teszi viselője számára, hogy egy nap két alkalommal kétszeresére növelhesse a hallótávolságát 15 percnyi időtartamra. Használatakor vigyázni kell a környezetben előforduló hangos, éles zajokra.

Kígyónyelv

Nevével ellentétbe nem hazugságra kényszeríti viselőjét, hanem épp ellenkezőleg, megmutatja, ha valaki az illető környezetében szándékosan hazudik. Hallótávolságon belül működik (ha nem látja az illetőt, nem fogja tudni megmondani, ki állított valótlant), naponta két alkalommal használható, és minden esetben 1 percig tart. A varázslat 20-as erősségű és mentális mentődobás jár ellene.

?.

Szerző: ismeretlen
Forrás: MAGUS-Site G-portal
Szerkesztette: Magyar Gergely

Ez a cikk az Ynev fejvadászai című kiegészítőből származik. A cikk teljes egészében tartalmazza a Rúna V/1 számában megjelent Gyöngykeresők című cikkét.

A cikk megjelent az Atlantisz oldalon is, Hat Város fejvadász címmel.

A cikk hiányosan (A Rubin oszlop képzettségeinek feléig) megjelent a Mathias-Site G-portal oldalon is, a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.