

## Shurerron harcos iskola



Körülbelül 300 éve alapította egy legendás félelf harcos, a Kráni-hg. északkeleti részében a Fekete Határtól alig 10 napi járóföldre. Az a kis völgy a patakkal pont megfelelt a tervének, hogy egy iskolát alapítson itt.

Kezdetben csak néhány fiattal foglalkozott, de az iskola alig 50 év alatt felvirágzott, és már ekkor is szinte állandó háborúban álltak az yllinori határvadászokkal.

A mester végrendeletében meghagyta, hogy az iskola csak félelfeket vagy embereket oktathat, valamint a diákoknak minden körülmények között be kell tartaniuk Ranagol vezérelveit. (Tehát nem képzelhető el, hogy valaha is más vallásúvá váljon.) Az iskola vezetői (akik a mester egyenes ági leszármazottai voltak) mély vallásosságuk miatt mindig jó kapcsolatot tudtak fenntartani a közelben működő Ranagol szentéllyel és így a katonákat néha még papok is elkísérik portyázó útjaikon.

A képzés körülbelül 10 éves korban kezdődik (embereknél) és 7 évig minden nap keményen kell küzdeniük, gyakorolniuk. Általában évente 1-2 haláleset is elő szokott fordulni, de úgy gondolják, hogy így legalább csak az igazán tehetségesek kerülnek ki az iskolából. (Pedig már bejutni is igen nehéz, mivel már a válogatóvizsga is elég kemény szellemben folyik, de csak

így válhatnak majdan az itt tanultak kiemelkedetté. Persze a gazdagok lefizethetik a bírákat, mert a sok pénz is jelképezheti a kiemelkedettséget, de az ilyen kölyköknek is ugyanolyan kemény kiképzésben kell részt venniük.)

Az életveszélyes képzés miatt tényleg csak a legjobbak maradhatnak meg. Ezalatt meg kell tanulniuk jól uralkodni félelfmeiken, vágyaikon, ezért legalább 13-asnak kell lennie az újonnan végzett tanuló Asztráljának. Okosnak is kell lenniük, mert csak értelmes tanulók öregbíthetik az iskola hírnevét (intelligencia min. 12). Egy buta ember hiába nagyon jó harcos, mert nem fog tudni életben maradni.

A képzés után is öt évig még az iskola kötelékében kell maradniuk és az iskoláért küzdeniük, csak ezután válnak független zsoldossá. Ha valakinek nincs kedve ennyi időt leszolgálni, akkor megválthatja egy igen súlyos összegért: minden leszolgálendő évért 25 aranyat kell fizetnie, amit persze kevesen engedhetnek meg maguknak.

(Mi??? Hogy megszöksz? Már elfelejtetted, hogy a fél évvel ezelőtti kísérlete az egyik társadnak milyen kudarcra végződött? Esélye sem volt. Ó, igen-igen, te is élvezted a vadászatot, kell egy kis kikapcsolódás is néha, nem lehet mindig véres összecsapásokban küzdeni az



yllinoriak ellen. Hát igen. Először elengedtetek pár kutyát, tudod, azokat, amiket egy varázslóiskolától vett a jelenlegi nagymester, hát persze hogy kráni harci ebek voltak, ti csak kényelmesen üggettetek utánuk... Kár, hogy ügyetlen volt a menekülő, így túl rövid volt a szórakozás... Nos, tehát még mindig úgy gondolod, hogy pont te leszel az, akinek majd sikerül? Próbálkozni lehet, de csak egyszer - gondolod, és beleborzongsz a kudarc gondolatába.) (Szerintem meg fel se merül benned a szökés gondolata, mert már előtte szépen kinevelték belőled az ilyesmit... - Ghosty)

Játéktechnika:

Főleg az ügyesség fejlesztésére fektetnek nagy hangsúlyt, ezért azt k6+12+kf-fel dobják, de emiatt nem jut annyi idejük az erejük fejlesztésére, ezért azt csak 2k6+6-tal dobják az itt végzettek.

(Csaaaaaaaaaaaaak?! - Ghosty)

Kedvelik a könnyű fegyvereket és vérteteket, még soha nem került ki olyan tanuló a falak közül, aki nehézvértben küzdött volna.

Az itt végzettek zsoldosként és orgyilkosként egyaránt megállják a helyüket. Gyakran kisebb csapatokat alkotva állnak egy-egy nemes zsoldjába, akár testörként is, bár azért a fejedelmek sokkal hatékonyabbak ilyen téren, de nem mindenki fizetheti meg a fejedelmeket.

Az iskola jelenlegi vezetője legalább olyan híres, mint az alapító, és jónéhány új csel és vágáskombináció kapcsolódik a nevéhez. (Csak a nevét nem lehet megtudni? - Ghosty) Azt mesélik, hogy már aquirt is ölt, de ezt lehet, hogy csak a nagyobb hírnév érdekében terjesztik. Néha megjelenik egy-egy bajnok, aki meg akar vele küzdeni, de eddig még nem talált legyőzőre.

Ha egy erre tévedő utazó nagyon az iskola után mer érdeklődni, akkor akár megtudhatja azt a pletykát is, hogy a Tizenhármak valamelyike is jó kapcsolatban van az iskolával, ami azért jelentősen megemelné az intézmény hírnevét. (Persze okos ember nem ad túl sokat a pletykákra.)

## Faj

félelf, ember

## Képességek

Ügyesség: K6+12+Kf

Erő: 2K6+6

## Alap

KÉ: 9 TÉ: 20 VÉ: 75 CÉ: 10 (minden szinten még minimum 2 HM-et kell a CÉ-re raknia)

## Jellem

leggyakoribb a Rend, Halál. Élet jellem nem kerülhet ki az iskolából!

## Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat *	Mf
2 Fegyverhasználat *	Af
Pszi	Af
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Ökölharc	Mf
Földharc	Af
Hátbaszúrás	Af
Álcázás/álruha	Af

\* A három fegyver közül az egyik löfegyver kell legyen!

Tsz. Képzettség	Fok/%
4. Célzás *	Mf

\* De addig meg kell szereznie a löfegyverére a Mf-ot.

?

Szerző: Orqvenon

Forrás: MAGUS-Site G-portal

Szerkesztette: Magyar Gergely