

## A kráni fejvadász



A fejdadász kasztot kópádra vonó cikk következő fejezete, melyben a kráni fejdadász karakter kidobásáról, a kráni származás nehézségeiről esik szó. A cikk második része áttekintést nyújt a kráni szokásokról és a hírneves fejdadász klánokról. Kránról és a kráni fejdadászokról Dale Avery A Renegát című regényéből tájékozódhat az olvasó.

### A rettegett Krán

A számtalan hercegségből, kisebb-nagyobb hatalmi csoportosulásból álló Kránban, a szüntelen villongások és viszályok közepette mindig akad munkája a fejdadászoknak. Védelemre, politikai gyilkosságokra, hírszerzésre a Birodalomban mindenki rászorul. A különféle klánok, hatalmi csoportok által pénzelt fejdadász-szervezetek számáról még csak hozzávetőleges becslés sem készült. Akad közöttük tízezreket tömörítő szövetség, de mindössze tucatnyi főt számláló egység is. Némelyik klán különleges feladatok megoldására szakosodott, míg a legtöbb – fizetség és befolyás ellenében – bármit bevállal.

### A kráni fejdadász

Ynevnek egyetlen országában, kultúrájában sem jut akkora szerep a fejdadász –szervezeteknek, mint Shackallor birodalmában. A fejdadász klánok tömörítik magukba a gyilkosokat, testőröket, elit katonákat –



mindazokat, akik a harci művészeteket űzik. Számtalan sötét hareművészeti irányzat honos a Kráni Hegység bércei mögött: aquir harci iskolák, démoni idők hagyatékai, az északi Titkos Szekta sötét útra tért szerzeteseinek tanításai. Sok tucat stílus és irányzat, melyek több- kevesebb elmélyültséget, és általában kétes erkölcsi értékrendet követelnek a tanítványoktól. Cáfolhatatlan tény azonban, hogy a kráni fejdadászok járatosabbak a hareművészetekben gorviki rokonaiknál: sokkal elmélyültebbek, előnyben részesítik a meditációs gyakorlatokat, a szellemi felkészültséget. Többet adnak az ősi hagyományokra, következőképpen jóval szigorúbb klán-kódex szerint élnek és végzik munkájukat. Neveltetésük szigorú tekintélytiszteletre, féktelen, vad engedelmességre szorítja őket. Nem hiába mondják, a kráninál udvariasabb, csendesebb népség nincs a délvidéken, fokozottan igaz ez a hagyományok szigorában élő kráni fejdadászokra. Habár veszedelmes gyilkosok, tudományukkal sosem büszkélkednek, már csak ezért sem, mert a feleslegesen kérkedőt hamar jeltelen sírba temetik óvatosabb társai.

### A fejdadász karakter

A M.A.G.U.S. szabályai szerint kráni fejdadász csak nem játékos karakter lehet, ám a játékos könyörgő



mosolya, az érvek és fogadalmak olykor meglágyítják a KM szívét. Bárhogy is, minden KM-nek előre meg kell húznia a határvonalat, melyen túllépni soha nem engedi játékosát – ebben segít a sors akarata paragrafus. Egy kráni fejvadász megszemélyesítése, a származásából adódó számtalan konfliktus túlélése a leggyakorlottabb szerepjátékost is próbára teszi – ezért a KM alaposan fontolja meg, melyik játékosnak engedélyezi a különleges szerepet. Az átkozott vér paragrafus a játék során felmerülő problémákat ismerteti, és segítséget nyújt a KM-nek azok kezelésére. Végül a bűn és bűnhődés címszó alatt következnek a kráni fejvadász karakter jellemével, a szerepjátékkal kapcsolatos kívánalmak, valamint tanácsok a KM-nek, miként regulázza meg engedetlen játékosát.

### ***A sors akarata***

A kráni fejvadászok – gorviki rokonaikhoz hasonlóan – klánjuk tulajdonát képezik, akár valami értékes vagyontárgy. Hogy a játékos érzékelje karakterének kiszolgáltatott helyzetét, már a karakter kidobásakor kénytelen beletörődni a sors akaratába. Minthogy a Birodalomban számtalan klán tevékenykedik, pusztán a véletlen dönti el, melyik figyel fel, veszi magához és képi ki az ígéretes ifjakat. A született tehetségek, a kiemelkedő képességűek idővel persze eljutnak valamelyik nevesebb klánba – ha megélik.

A játékos, ha kráni fejvadász karaktert kíván indítani, az alábbi táblázat szerint köteles kidobni, melyik klánhoz tartozik. A választást vagy újradobást a KM tiltsa meg, s a játékos mindig a szeme előtt dobjon!

01-05	Gorvikból visszatelepült klán
06-50	Névtelen klán
51-55	Névtelen klán, birodalmi hagyományokkal
56-60	Névtelen klán, ősi hagyományokkal
90-94	Shi-shiquan klán
95-99	Messeni fejvadászklán
00	Birodalmi fejvadászklán

A Gorvikból visszatelepült klánok mindenben a gorvikiakra hasonlítanak, tagjaik legalább 3-as szinten beszélik a gorviki nyelvet. Fegyverük a fejvadászkard; a sequorok és a mara-sequor használatát nem ismerik. Fejvadászaik általában a

gyilkosok, a fürkészek vagy a vadászok kasztjába tartoznak.

A névtelen klánok természetesen szintúgy rendelkeznek névvel és hagyományokkal, mint az ismertek, ám nem szereztek maguknak Krán szerte rettegett hírnevet. Mivel a kráni klánok többségében nem tanítják a sequor és a mara-sequor forgatását, az itt kiképzett fejvadász általában más – általános vagy speciális – fegyverek használatában járatos.

Akadnak olyan kisebb, kevésbé ismert klánok is, melyek követik és utánozzák a Birodalmi Fejvadászklánt. Ezek használnak sequort és mara-sequort, de nem mint tradicionális fegyvereket, hanem azok újkeletű változatát. Az ilyen klánok elsősorban morteleteket (gyilkosok kasztja), messorokat (testőrök kasztja) és sequatorokat (katonák kasztja), elvéve pedig a vadászok kasztjába tartozó fejvadászokat képeznek ki.

Az ősi hagyományokat követő kisebb klánok fejvadászai eredeti, tradicionális formájú sequorokat és mara-sequort forgatnak. Tagjaik kizárólag a testőrök kasztjába tartoznak (messorok), gyakorta fejvadász fegyvereket forgató igazi harcművészek (a harcművész MAGUS kasztba soroltatnak, aszerint számolandók az értékeik és képességeik).

A Shi-shiquan klán fejvadászai Kránban élő, eltorzult gondolkodású elfek és félelfek, valamint azok kisszámú ember-tanítványai. Elf vagy félelf fejvadász karakter Kránban kizárólag ezen klánból származhat (ők tehát nem kockával dobják ki klánjukat). Az itt képzett karakter számtalan további szerepjátékbeli megkötést kap – ezek a klánok részletes leírásánál olvashatók. A Shi-shiquan fejvadászai a testőrök, a fürkészek vagy a vadászok kasztjába tartoznak.

A Messeni fejvadászklán Krán egyik legnagyobb létszámú fejvadász szervezete, ezért az itt képzett karakter bármelyik kasztba tartozhat és bármilyen fegyvert forgathat (akár a hagyományos sequort és mara-sequort is – bár ez ritka). A Messeni klánhoz még – igazi ritkaság! – valódi harcművésznek számító fejvadászok is tartozhatnak.

A Birodalmi Klán köztudottan nem foglalkozik újoncok nevelésével, hanem Krán területéről összegyűjti és átképi a

legtehetségesebb, már gyakorlott fejudászokat. Mégis akad néhány kisebb klán, mely a nagyok módszereit utánozva tehetséges ifjakat nevel, s oly gyakorta ad fejudászokat a Birodalomnak, hogy már-már azok hivatalos szállítójának minősül. Ha a játékos 00-t dobott, karaktere ilyen klánnál sajátította el a kráni fejudászok tudományát, s minden bizonnyal már fel is figyelt rá a Birodalmi fejudászklán. Hogy ez áldás-e, vagy átok, döntse el maga a játékos...

### Átkozott vér

Miután a játékos kidobta és kiszámolta kráni fejudász karaktere értékeit, még nem érték véget megpróbáltatásai. Ha megmarad klánja kebelén, köteles engedelmessé válni a szigorú parancsoknak, könnyen előfordulhat, hogy játékosársai ellen kell fordulnia, vagy kimarad a kalandokból, hisz korántsem biztos, hogy klánja érdekelt a kalandozó - csapat ügyeiben. Ha a renegátok sorsát választja saját fejére idézi gazdáit haragját. A menekülés lejátszható szerepjátékkal – életútjátéknál ez javasolt – vagy elvégezhető néhány kockadobással. Az első esetben külön kaland a szökés – kitalálása, lemesélése a KM feladata.

Ha a kráni fejudász karakter szökését nem külön kalandban meséli a KM, a játékos két lehetőség közül választhat: százalékos esélyt dob, vagy lejátszsa a harcot az üldözőkkel. A százalékos esélynél csak nagyobb kell dobni K100-on a feltüntetett értéknél, s máris renegát. Ha ellenben kisebbet, vagy azonosat dob, karaktere behalt a szökésbe, még mielőtt játszhatott volna vele. A harc hasonló feltételekkel zajlik: győzelem esetén sikeres a szökés, a vereség halált jelent. A harcot a leírt üldözőkkel semleges terepen, egyedül kell megvívnia a karakternek – az üldözők saját klánjának nála K3-mal magasabb szintű fejudászai; értékeiket a KM határozza meg. Az esély mindkét esetben kevés – csak a szerencse segíthet, vagy a virtuóz játék.

Ha a játékos elbukott, a KM ne engedje újra kráni karaktert kidobni, akár hetekig, hónapokig! Ahogyan a szökés kidobására is csak a karakter teljes kidolgozása után (kitöltött karakterlap) adjon módot! A szabály igazságtalanul szigorú, de ez a kráni fejudász karakter ára. Elvégre NJK kaszt!

A Kránból elszökött fejudász már nem engedelmessé válik korábbi urainak, már nem szolgálja Shackallor birodalmának sötét céljait... csak hogy ezt nem hiszik el róla odakint. Egy kránit a világ minden táján üldöznek és megvetnek, mert rettegnék tudásuktól és könyörtelenségüktől. A Sötét Hegység innenső oldalán rémmeséket rebegnek a gonoszság követőiről. Ha egy renegát fejudászlól megsejtik kráni származását, mindenki ellene fordul – óvatosságból többszörös túlerőben, varázstudók támogatásával. Ezért minden léptére, minden szavára és mozdulatára ügyelnie kell; jellegzetes fegyvereit jóformán sosem használhatja, s különleges tudását, harcmódorát is ajánlatos titkolnia. Az alábbi táblázat felsorolja az áruló jeleket, melyek leleplezhetnek egy kráni fejudászt. A hírnév százalékos érték, megmutatja, hogy a Sötét Hegység innenső oldalán egy átlagos fegyverforgató (katona, városi őr, stb. ...), mekkora eséllyel ismeri fel a kráni származás jeleit. Amelyik NJK (ill. JK) a módosítókkal megváltoztatott százalék alá dob, felismeri a karakter kráni származását. Az egyes ismertető jegyek Hírneve nem adódik össze, de a vizsgálódó mindegyikre külön dobhat.

Alap- ill. Mesterfokú álcázással a kráni fejudász egyes áruló jegyeknél természetesen csökkentheti az esélyeket.

Áruló jel	Hírnév	Álcázás Af	Álcázás Mf
Kráni vágású szem	10%	0%	Nincs
Kráni beszéd	50%	-	-
Kráni akcentus	10%	5%	0%
Kráni öltözet	30%	0%	Nincs
Kráni harcmódor	-40%	-	-
Sequor	80%	50%/kör	30%/kör
Mara-sequor	65%	-	-

Nincs: tökéletesen álcázható, nincs esély a lelepleződésre

-: nem álcázható

A kráni vágású szem nem perdöntő bizonyíték, hiszen nomád származásra is utalhat. A kráni öltözet álcázása nem az átöltözést, hanem a kráni ruhák

elváltoztatott viselését, apró átalakítását jelenti. A kráni harcmodor minden kráni karakter álcázhatatlan ismérve, megváltoztatása csak esztendő, külhoni tanulással lehetséges; a negatív érték mutatja, hogy csak a Kránt alaposan ismerők leplezhetik le harcmodora alapján a karaktert. A sequor és a mara-sequor tökéletesen álcázható tokban vagy szövetbe csavarva, csak harc közben válik használójának áruló-jává.

A hírnév dobásakor minden karakter hozzáadhat a táblázatban szereplő értékhez:

5%-ot minden tapasztalati szintje után

5%-ot kráni nyelvismerete minden egyes szintjén

50%-ot az yllinori és syburri származásúak, valamint mindazok, akik szolgáltak a Fekete határon.

Bűn és bűnhődés

Bűnnek nevezetik, ha a kráni fejvadász karakter vét a klán-kódex ellen, avagy a játékos nem megfelelően játssza ki a kráni karaktert – ezek eldöntése minden esetben a KM jogköre. Az alábbi néhány pont összefoglalja a legfontosabb szabályokat:

- A magasabb rangúak és a kiemelkedettek feltétlen tisztelete; a diszkrét udvariasság. (erkölcs)
- Krán titkainak és érdekének őrzése. (klán és erkölcs)
- Kötelességtudat, mentális uralom az érzelmek felett. (erkölcs)
- Szellemi elmélyültség meditáció vagy imádság által. (erkölcs)
- Mértékletesség, a hiábavaló kérkedés mellőzése. (erkölcs)
- Ranagol fensőbbségének elismerése minden istenek felett. (erkölcs)
- A klán hagyományainak ápolása, becsületének védelme, hírnevének öregbítése (a klán módszerei által – vagyis nem becsületességgel, hanem alkalmasint tökéletes orgyilkosságokkal, sikeres küldetésekkel). (klán és erkölcs)

Ha a karakter vét a felsorolt szabályok ellen, a KM – saját belátása szerint, de a realitást szem előtt tartva – büntetéssel sújthatja. Az alábbiak ehhez szolgálnak ötletekkel.

Klán – Ha a karakter vét a klán avagy a Birodalom érdekei ellen, könnyen felkeltheti Krán

figyelmét, még ha renegát is. (Krán kémhálózata messze földön híres.) Az ilyen karakterre – vétké súlyosságának arányában – fejvadászok és varázstudók vadásznak; bármikor lecsaphatnak rá, függetlenül az éppen zajló kalandtól.

Erkölc – Az erkölcsök, még ha alkalmasint eltorzulnak is, lelki tartást adnak. Ha a kráni fejvadász nem tartja be a neveltetéséből fakadó erkölcsi törvényeket, veszt lelkis tartásából, kiegyensúlyozottságából, azaz asztrál képességéből. Ha a KM indokoltnak látja, bármikor csökkentheti a karakter asztrálját, folyamatosan, akár 5 ponttal is. Ezáltal az illető még pszi képességét is elveszítheti.

A renegát karakter kérkedik képességeivel, könnyebben lelepleződik kráni származása. A dicsekvés, felesleges kérkedés következményeként a KM megkönnyítheti az NJK-eknek a hírnév-dobást (akár 50%-kal is)

A kráni fejvadászok számára a harc több test-test elleni küzdelemnél: a szellem tusáját jelenti. Amelyik karakter elmulasztja a szellemi elmélyülést (napi 1 óra meditáció vagy kétszer félóra ima), Támadó és védő értéke (vadász kasztba tartozók esetében célzó értéke) 1 ponttal csökken. A veszteség elenyésző, de napok múltán tetemessé is válhat; a maximális levonás -25. Az elveszített harcérték csak az elmulasztott órák bepótlásával szereshető vissza.

## Az öt fejvadász kaszt

Krán megszámlálhatatlanul sok fejvadász klánjában különféle hagyományokat és szokásokat követnek, csak elenyésző hányaduk hasonlít a Birodalmi Fejvadászklánra. A legtöbb klán felépítése nem a legendás messor-mortel-sequator háromszöget mutatja, ahogyan a kráni fejvadászok többsége sem sequort és mara-sequort forgat. Egyetlen általános érvényű rendszerezés ismert: kiképzése alapján Krán mindahány fejvadásza besorolható az öt fejvadász kaszt (ezek társadalmi kasztok, a MAGUS szabályaiban fejvadász alkasztnak számítanak) valamelyikébe. A gyilkosok, a testőrök, a katonák, a fürkészek vagy a vadászok kasztjába.

**Általános Gyilkos Testőr**

<b>Ké alap</b>	10	10	10
<b>Té alap</b>	20	18	20
<b>Vé alap</b>	75	70	75
<b>Cé alap</b>	0	0	0
<b>Hm/szint</b>	11 (4)	9 (2)	11 (5)
<b>Kp alap</b>	3	-	-
<b>Kp/szint</b>	5	5	5
<b>Ép alap</b>	6	5	6
<b>Fp alap</b>	7	5	7
<b>Fp/szint</b>	K6+5	K6+2	K6+5

**Katona Fürkész Vadász**

<b>Ké alap</b>	10	10	10
<b>Té alap</b>	20	15	15
<b>Vé alap</b>	75	70	60
<b>Cé alap</b>	0	0	20
<b>Hm/szint</b>	11 (4)	8 (2)	10 (1)
<b>Kp alap</b>	3	-	3
<b>Kp/szint</b>	5	4	5
<b>Ép alap</b>	6	5	4
<b>Fp alap</b>	7	5	5
<b>Fp/szint</b>	K6+5	K6+3	K6+1

**Gyilkosok kasztja**

A gyilkosok kasztjába tartozó fejedelmek (A Birodalmit másoló klánokban mortekeknek nevezik őket) szakterülete a magányosan vagy kisebb csoportokban végzett behatolás ellenséges épületekbe és táborokba; a fontos személyek észrevétlen kivégzése. Alakulatokban (sequadion) a behatolási útvonalak megtisztítását bízzák rájuk, mindaddig, míg sor nem kerül a nagyobb harcértékű kísérők bevetésére.

A gyilkosok jellemében minden esetben helyet kap a halál.

<b>Képzettség</b>	<b>Fok/%</b>
Ökölharc	Mf
15 fegyver használata	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Pszi	Af
Mágiahasználat	Af

Csapdaállítás	Af
Hátbaszúrás	Mf
Álcázás/álruha	Af
Mászás	40%
Esés	5%
Ugrás	5%
Lopózás	35%
Rejtőzködés	45%
Csapdafelfedezés	10%
Éberség*	5%

\* Az éberség hamarosan megjelenik a MAGUS kiegészítőkből.

<b>Tsz</b>	<b>Képzettség</b>	<b>Fok/%</b>
3.	Álcázás/álruha	Mf
4.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
4.	Nyomeltüntetés	Af
5.	Csapdaállítás	Mf
7.	Pszi	Mf
8.	Nyomeltüntetés	Mf

A gyilkosok kasztjába tartozó fejedelmek tapasztalati szintenként 30%-ot kap a felsorolt hét százalékos jártasságra, de egyre egyszerre legfeljebb 15%-kal növelhet.

**Testőrök kasztja**

A testőrök kasztjának tagjai (birodalmi terminológiával: messorok) a legkitűnőbb harcosok a kráni fejedelmek között. Magas szinten üzik a harcművészeteket, komoly szellemi elmélyültség jellemzi őket. Fontos személyek, tárgyak, épületek őrzését bízzák rájuk, de – miként a Pusztítók a Birodalmi Légiókban – helyet kapnak a fejedelmek alakulataiban is.

A testőrök jelleme rend, vagy rend és halál.

<b>Képzettség</b>	<b>Fok/%</b>
Ökölharc	Mf
5 fegyver használata	Af
Lefegyverzés	Af
Fegyvertörés	Af
Vakharc	Af
Pszi	Af
Mágiahasználat	Af
Sebgyógyítás	Af
Etikett	Af
Lovaglás	Af
Mászás	20%
Esés	20%

Ugrás	20%
Lopózás	5%
Rejtőzködés	5%
Csapdafelfedezés	20%
Éberség*	30%

Tsz	Képzettség	Fok/%
4.	Lefegyverzés	Mf
4.	Pszi	Mf
4.	Nyomolvasás	Af
4.	Álcázás/álruha	Af
5.	Fegyverhasználat	Mf
5.	Fegyvertörés	Mf
5.	Vakharc	Mf
8.	Nyomolvasás	Mf

A testőrök kasztjába tartozó fejvadász tapasztalati szintenként 30%-ot kap a felsorolt százalékos jártasságokra, de egyet egyszerre legfeljebb 15%-kal növelhet.

### Katonák kasztja

A katonák kasztjának fejvadászai részesülnek a legkevésbé szakosított kiképzésben. Többé-kevésbé bármelyik másik kaszt feladatát képesek ellátni, ám általában kísérőként (sequator) alkalmazzák őket azok mellett. Többnyire csapatokban dolgoznak. Ők emlékeztetnek leginkább Ynev más tájának fejvadászaira.

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Mf
15 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Hadvezetés (fejvadász-egység)	Af
Pszi	Af
Mágiahasználat	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	40%
Esés	20%
Ugrás	20%
Lopózás	25%
Rejtőzködés	30%
Csapdafelfedezés	15%

Tsz	Képzettség	Fok/%
2.	Kötélékből szabadulás	Af
2.	Álcázás/álruha	Af
3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
5.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Pszi	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötélékből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

A katonák kasztjába tartozó fejvadász tapasztalati szintenként 30%-ot kap a felsorolt hét százalékos jártasságára, de egyet egyszerre legfeljebb 15%-kal növelhet.

### Fürkészek kasztja

A fürkészek kasztjába a kém és felderítő feladatokra kiképzett fejvadászok tartoznak. Fegyverforgatásban elmaradnak legtöbb társuktól, de náluk ügyesebben és észrevétlenebbül senki nem mozog az ellenség területén. A fejvadász-alakulatokban az előzetes felderítés a feladatuk, harcba nem, vagy csak kísérők jelenlétében bocsátkoznak.

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Mf
5 fegyver használata	Af
1 fegyver dobása	Af
Írás/olvasás	Af
Térképészet	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Álcázás/álruha	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	45%
Esés	15%
Ugrás	10%
Lopózás	40%
Rejtőzködés	35%
Csapdafelfedezés	25%
Zárnyítás	20%
Titkosajtó keresés	10%
Éberség	20%

Tsz	Képzetség	Fok/%
2.	Psz	Af
2.	Kötélékből szabadulás	Af
3.	Mágiahasználat	Af
3.	Álcázás/álruha	Mf
5.	Kötélékből szabadulás	Mf
6.	Hátbaszúrás	Mf
7.	Futás	Mf
8.	Psz	Mf

A fürkészek kasztjába tartozó fejedás tapasztalati szintenként 60%-ot kap a felsorolt kilenc százalékos jártasságra, de egyszerre legfeljebb 15%-kal növelhet.

### Vadászok kasztja

A vadászok kasztjának tagjai bármely más kaszt feladatait elláthatják, azonban munkájukat távolról, számszeríjjal végzik. Elrejtőznek a magaslati pontokon, fedezik társaikat, vagy orvlövészként végeznek a kijelölt célponttal. Közelharcba csak kényszerűségből bocsátkoznak.

Képzetség	Fok/%
Ökölharc	Mf
5 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Psz	Af
Álcázás/álruha	Af
Fegyver ismerete (íj)	Af
Méregkeverés	Af
Nyomeltüntetés	Af
Csomózás	Af
Mászás	50%
Esés	20%
Ugrás	5%
Lopózás	20%
Rejtőzködés	35%
Csapdafelfedezés	15%
Éberség	10%

Tsz	Képzetség	Fok/%
2.	Hátbaszúrás (lövés)	Af
3.	Csomózás	Mf
4.	Térképészet	Af
5.	Fegyverhasználat (íj)	Mf
5.	Psz	Mf
6.	Építészet	Af
7.	Méregkeverés	Mf
8.	Nyomeltüntetés	Mf

A vadászok kasztjába tartozó fejedás tapasztalati szintenként 35%-ot kap a felsorolt hét százalékos jártasságra, de egyet legfeljebb 15%-kal növelhet.

### Híres klánok

#### Birodalmi fejedás klán

A rettegett szervezetet Psz. 1224-ben alapították a Kráni Tizenhármak. Feladata a kezdeti időktől fogva a legfelsőbb birodalmi érdekek foganatosítása volt, a Feketehatár mindkét oldalán. A klán nyolcvan fejedást és húsz szabadvadást számlál. Előbbiek csoportban vagy varázstudók kíséretében tevékenykednek, utóbbiak önálló küldetéseket teljesítenek, vagy meridiánként irányítják társaikat.

A Birodalmi Fejedás Klán nem önálló fejedás-szervezet; nem képez kezdőket, nem foglalkoztat kémeket, különféle mesterembereket. A klánokra jellemző felépítésnél sokkal inkább emlékeztet egy lovagrendre. Közvetlenül a Tizenhármak irányítása alatt álló különleges alakulat, kirendelt transepek (varázstudók) és magasrangú birodalmi tisztségviselők mellett teljesít szolgálatot.

A klán tagjai a Birodalom és (az utóbbi évezredben) Gorvik klánjaiból kiválogatott fejedások – hivatásuk legjobbjai, minden esetben emberek. A több emberöltőt felölelő kiképzés során a birodalmi fejedások páratlan mentális csiszoltságra, számtalan különleges képességre és évezredek tapasztalataira tesznek szert. Mindannyian ismerik a mágiát, nem ritka közöttük, aki alkalmazza is; harcmódorukat démonoktól és auroktól lesték el. Testüket évszázados gyakorlással és varázstudók segítségével készítik fel az embert próbáló harcművészetre. Nem egyszerűen szigorú fegyelemben élnek: A Klán törvényei önálló

személyiségük levetkőzését is megköveteli. A klán fejvadásza a Birodalomért, a tudásáért él és hal, egyéni céljai, vágyai nincsenek. Elődeik tetteit emlékeztetükbe vésik, de neveket, arcokat nem jegyeznek fel.

A Birodalmi Klánba 8. tapasztalati szint felett kerülhet a karakter, ha már számtalan sikeres küldetésben bizonyította rátermettségét és Krán iránti hűségét. Ekkor csaknem évszázados kiképzésen esik át, melynek során elsajátítja a Birodalmi Klán titkos harcművészetét, s felkerül lelkére a Birodalom bélyege. Ez egyfajta igazoló jelként és hűség kondicionálóként szolgál, mely fájdalommal, s alkalmanként halállal bünteti az engedetlenséget és a birodalomellenes gondolatokat, cselekedeteket.

A Birodalmi Klán híres különleges felszereléséről, ám ezt a fejvadászok csak a klán különleges engedélyével vihetik ki Kránból. Legféltebb titkuk a lopakodó. Ebből a folyékonyfém vértzetből (SFÉ:10, MGT:0) mindössze harminc létezik, mind a klán birtokában. Az ellopott, eltűnt (ilyesmi felettébb ritkán esik meg) lopakodók azonnal használhatatlanná válnak.

## Messeni fejvadász klán

A Birodalmi Klán után Krán leghírhedtebb fejvadász-szervezete. Örök riválisával ellentétben, a messeni valódi klán, az egyik legnagyobb a Birodalomban. Nevét Messen városáról kapta, melyet az idők során megvásárolt a messeni hercegtől. A valódi fejvadászok a klán tagjainak és kiszolgálóinak mindössze egy százalékát teszik ki – ami, a közel kétszázézer klántagot figyelembe véve, így is jelentős szám -, a többiek mesteremberek, kémek, egyszerű fegyverforgatók, szolgák, varázstudók és még ki tudja, ki- és miféle szerzetek.

A Messeni Fejvadászklán független a Birodalom nagyjaitól, senkivel és semmilyen szervezettel nem áll hűbéri viszonyban. Önálló, Messen városán kívül is számtalan kisebb klán tartozik a befolyása alá. Szolgáltatait fizetség ellenében bárkinek és bármilyen célra felajánlja, ám – nem titkolja – kedvére való a Birodalom, különösképp a Birodalmi Klán ellenében cselekedni.

A két klán között gyakoriak az összecsapások, de a messeniei legjobbjai hiába érnek fel a Birodalmi Klán fejvadászaival, azokat a Birodalom és félelmetes hatalmú varázstudói támogatják.

A Messeni Klánban kiképzett testőrök között még a Kránban oly ritka élet jellemvonás is fellelhető. A klán-kódex szigorú, de emberségesebb a többi klánénál, többet ad a becsületre, a harc tisztaságára, a párbaj-szerű párviadalokra.

## Shien-gorr

Aquir harci iskola a legrettegettebb Tiltott Tartományban, Fray-Grimonarban. Mindennél fényesebben bizonyítja, hogy az évezredek során az aquir nép is elfogadja az emberi faj létjogosultságát. A Shien-gorr tagjai aquir varázslók által átalakított fejvadászok, akik minden tekintetben levetkőzték már emberi mivoltukat. Harci tudományuk sem csekély, de igazi erősségüket mágiával átítatott testük szívóssága adja.

A Shien-gorr iskolát a Birodalom üldözi, politikai okokból mégis eltűri; a varázstudók szerint az átalakítottak lelke hosszú időre kiteszítették a lélekvándorlásból.

A mágiával átalakított test hihetetlenül ellenálló és szívós; a shien-gorr fejvadász nem érzi a fájdalmat (nincs Fp-je, akár az élőhalottaknak), állóképessége és egészsége 20, teste vért nélkül is 6-os SFÉ-vel bír. Az aquir harci iskolából játékos karakter nem kerülhet ki!

## Shi-Shiquan

A Kránban élő, eltorzult gondolkodású elfeket a köznyelv shi-shiquanként, azaz emberlőként ismeri. Innen kapta nevét a harci iskolájuk, mely a szó legszorosabb értelmében embervadászatra tanít.

A kráni elfek dölyfösen vallják felsőbbrendűségüket minden más fajjal szemben. Ha azokat el is fogadják értelmes létformának, mindenképpen másodrendű teremtménynek bélyegzik. Az aquirokat elfendeli rokonaikhoz hasonlóan tiszta szívből gyűlölik, mégis viszonylagos békeességben élnek mellettük Krán kebelén. A Shi-Shiquan fejvadászai ritkán tűnnek fel az emberlakta hercegségekben, ilyenkor vérlázító göggel viselkednek.



A Shi-Shiquan embervadászai a gyilkosok, fürkészek vagy a vadászok kasztjából kerülnek ki, elfek vagy félelfek, ha olykor embert fogadnak maguk közé, azt alázatra és másodrendű feladatok végrehajtására szorítják. Ennek fényében könnyen megérthető, miért menekül el mihamarabb a Shi-Shiquan Klán kötelékéből minden játékos karakter.

1995.08.

Szerző: Nyulászi Zsolt

Forrás: Rúna magazin II.évf./3.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely