

A Vérnyelő

A Vérnyelők Tharr egyházának mágikus eszközökkel kitenyészett orgyilkosai, sok szempontból különös szerzetek. Tharr gonosz praktikáinak gyümölcsei, akárcsak a szerzetesek, de azoknál sokkal sokrétűbben felhasználhatók. A szerzetesnek elhurcolt, vagy kolostorokba behozott gyermekekből választják ki a legrátermettebbeket a kizárólag velük foglalkozó személyek. Ők részint maguk is orgyilkosok, részint Tharr magas rangú papjai.

Ezekben a világtól elzárt kolostorokban kezdődik meg a gyermekek képzése, nevelése, minek a végén maguk is Ynev legelvetemültebb orgyilkosaivá változnak.

A változás a helyes kifejezés, mert ebben az esetben nem egyszerű képzésről van szó. Számptalan módon szoktatják szervezetüket a különféle mérgekhez. Ebből adódik, hogy csak a legellenállóbbak maradnak fenn a rostán, a többiek gyengének bizonyulnak Tharr előtt. A vérnyelők ezért hihetetlen méregellenállással rendelkeznek.

Azokhoz a főzetekhez hasonlókkal itatják őket, melyek segítségével fanatikus hűségű szerzeteseiket nyerik. Azonban ezek a mágiával átítatott italok részben más hatást érnek el.

Szervezetük ugyanúgy képes lesz regenerálódásra, mint az elszarusodott bőrű szerzeteseké. Azaz körönként 1 Fp-t és kétóránként 1 Ép-t nyernek vissza. Körmeik megerősödnek, kisé megnyúlnak, és meg is erősödnek, hogy alkalmasak legyenek a küzdelemre. A Vérnyelők nem veszítik el maradandóan az intelligenciájuk jelentőshányadát. Azt azonban mégsem állíthatjuk, hogy a szer változatlanul hagyja őket. Legközelebb akkor járunk az igazsághoz, ha fanatikus örülteknek nevezzük őket, illetve azokat, akiké váltak. Egyedül Tharrt maguk fölött elismerő, kiszámíthatatlan, vérengző gyilkosok, akik élvezetet lelnek az öldöklésben, s saját felsőbbrendűségük tudatában bármire készek, semmi nem akadályozhatja meg őket terveik végrehajtásában, egyedül tán csak a halál.

Az életet semmibe veszik, bomlott elméjük egy másik világba röpíti őket, s attól sem riadnak vissza, hogy feladataik végrehajtása közben különféle ajzó és bódítószereket használjanak. Hűségük ugyan megkérdőjelezhetetlen, de meséltek ár olyan vérnyelőről, aki nevetve támadt saját papjaira örületében. Kiválóan felhasználhatók így Tharr szektáinak egymás elleni harcaiban. A vérnyelők jelleme csak halál, halál-káosz vagy káosz-halál lehet.

Az északi népek – ideértve a toroniakat is – szerencséjére – Shulurt leszámítva – sehol nem fordulnak elő nagy számban. Van néhány eldugott erődjük, de azon kívül csak a fontosabb központokban él belőlük egy-kettő. Köszönhető ez részint annak a temérdek méregnek, amit el kell fogyasztaniuk, mielőtt maguk is élő méreggyárákká válnak, részint a folyamatos megpróbáltatásoknak, amiket ki kell állniuk. Szervezetük gyorsan öregszik, ritka az olyan vérnyelő, aki eléri a harmincéves kort. Ha valaki olyannal találkozik, akinek már deresedik a halántéka, jobban teszi, ha elfut, ameddig megetheti.

Nevüket nem véletlenül érdemelték ki. Nem vámpírok, és még csak nem is wierek – belőlük nem is lehet vérnyelő – mégis folyamatosan szükségük van arra, hogy friss vért igyanak. Ez is azoknak a praktikáknak a része, melyek hatékony gyilkosokká teszik őket. Tharr vérmágiájának bonyolult rituáléi során kötik magukhoz a papok teremtményeiket. Folyamatos készítés ez, mely arra kényszeríti őket, hogy újra és újra a Háromfejűhöz láncolják életüket.

Számukra ez semmilyen, a játék nyelvére lefordítható előnyt vagy hátrányt nem jelent, egyszerűen szükségük van a vérre. A másik irányban viszont működik a dolog. Tharr papjai, ha az orgyilkosuk nem távolodik el tőlük száz mérföldnél messzebb, és aznap fogyasztott vért, egy egyszerű rituálé segítségével bizonyos ideig használhatják a nekik hűségesküt tett fejedelmének érzékszerveit. Nem tudják befolyásolni a cselekedeteiket, az egyszerű megfigyelő szerepére kárhoztatnak. Az ilyenkor

küldött üzeneteikhez nem kell sem pszi, sem mana pontot áldozniuk, de a fejevadász nem köteles engedelmeskedni ezeknek a belső hangoknak. Mindíg tudni fogják azonban, hogy merre tartózkodik, merre induljanak keresésükre. Erre nem kell mana pontot fordítaniuk. Újabb varázslattal lehetőségük nyílik arra, hogy a rendelkezésükre álló idő alatt emberükön keresztül a vérmágia különböző varázslatait alkalmazzák, természetesen a varázslatoknál feltüntetett megkötésekkel és további mana pontokért. Mivel a vérgát és vérkör a pap aktív részvételét követeli meg, ezek a vérnnyelön keresztül nem alkalmazhatók. Egyetlen varázslat van, amellyel felhasználhatja a fejevadász testét, ez a vérbeszéd.

A vérnnyelőket mérgezzadás képeségük teszi igazán különlegessé és veszélyessé. Testük állandóan mérget termel, bőrük érintése is mérgező. Hatékonyabb mérget termelnek a körmeik tövében lévő mirigyek, amiktől karmolásuk is mérgező. A legveszélyesebb azonban a nyálukat veszélyessé tevő méreg, amit harapással juttatnak áldozatuk szervezetébe.

Maguk a vérnnyelők nem leleplezhetetlenek. Aki már találkozott eggyel is, és túlélte a találkozást, valószínűleg ismerősnek fogja találni a másodikat is. Az arcvonások ugyan különbözőek lehetnek, de a zavart, örült tüsszel égő szem, az önkéntelen mosolyra ránduló száj, a hosszú és vékony nyelv mindegyiküknél azonos. Általában sötét szemű és hasú férfiak, bár léteznek nők is, és ha izgalmi állapotba kerülnek, szemük gyakran elszíneződik. Általában gennysárga, vagy piszkosnarancs árnyalatúvá válik. Ruházatuk nem jellemző és ugyancsak változatosak az alkalmazott fegyverek is.

A vérnnyelőknél nincsenek külön szervezeteik, mégis, mint fejevadászklánról kell beszélni róluk, hasonló szokásaik, képességeik miatt. Nincsen egymás közötti hierarchiájuk, kizárólag annak a papnak vagy főpapnak engedelmeskednek, akinek hűség-fogadalmukat tették. Ha új pap veszi az esküjüket, előző fogadalmuk érvényét veszti. Egymás közelségét nem nagyon

szeretik, és csak akkor működnek többen együtt, ha erre külön felszólítást kapnak. Négynél többen azonban soha nem tudnak hatékonyan dolgozni, előbb-utóbb torzsalakodás törne ki közöttük. Egy szentélyben legfeljebb három vérnnyelő tartózkodik különösebb összezördülés nélkül. Legtöbben a császárvárosban, Shulurban vannak, számuk megközelíti az ezret. Ezen kívül csak a kiképzőkolostorokban találhatók együtt nagyobb számban, de ezeken a helyeken csak egy-két teljes jogú fejevadászt találhatunk, ők végzik a tanítást, míg a többieket különféle kábítószerekkel szorítják engedelmességre, csak így kerülhetők el a folyamatos összetűzések.

Általában csak Toronban találkozhat velük a kalandozó, de volt már rá példa, hogy Tharr álruhás papja idegen országokba is elkísértette magát kedvenc szolgájával. A Toronon kívüli Tharr szentélyekben elég ritkák, elsősorban ott találhatók meg, ahol a szentély főpapja jó kapcsolatokat tart fenn Shulurral.

Karakteralkotás

A Vérnnyelő 1. karakteralkotási táblázata:

Erő	2K6+6
Állóképesség	K6+12+Kf
Gyorsaság	2K6+6+Kf
Ügyesség	K10+8
Egészség	K10+10
Szépség	3K6
Intelligencia	3K6 (2x)
Akaraterő	K10+8
Asztrál	2K6+6
Érzékelés	K10+8+Kf

Harcérték

A Vérnnyelő Ké-alapja 10, Té-alapja 20, Vé-alapja 75, Cé-alapja 0; amihez minden tapasztalati szinten 11 harcérték módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat el harcértékei közt, egyetlen megkötést figyelembe véve: Té-jét és Vé-jét minden szinten köteles 4-gyel növelni.

Életerő és fájdalomtűrés

A Véryelő Ép-alapja 6 (ehhez adódik még egészsége tíz feletti része), Fp-alapja pedig 6, amihez (állóképességének és akaraterjének tíz feletti részén túl) tapasztalati szintenként további K6+3 Fp járul.

Képzettségek

A Véryelő Kp-alapja 3, amihez az első tapasztalati szinten további 3, míg a további tapasztalati szinteken 9 járul.

A Véryelő képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
Pusztakezes harc (Retraquers)	2
Belharc	3
Fegyverhasználat	1,1,2,2
Fegyverdobás	1,2
Pszi (fajvadász)	2
Orvtámadás	2
Vakharc	2
Akrobatika	3
Csapdaállítás	1
Csapdaleszerelés	10%
Csomózás	1
Méregkezelés	3
Méregtűrés (minden)	4
Szabadulóművészet	1
Úszás	2
Futás	2
Nyomolvasás	2
Vallásismeret (Tharr)	1
Tetoválásismeret (toroni)	2
Oktatás	1
Mágiaismeret (vérmágia)	1
Mászás	30%
Esés	15%
Ugrás	15%
Lopózás	20%
Rejtőzés	25%
Veszélyérzék	20%
Egyensúlyérzék	65%
Élő nyelv (toroni)	3
Kultúra (toroni)	3
Helyismeret	3

A Véryelő minden tapasztalati szinten kap 25%-ot, amit tetszés szerint oszthat el százalékos képzettségei között. Egyszerre azonban maximum 10%-ot oszthat egy képzettségére.

Különleges képességek

A Véryelő elsődleges különleges képessége a különleges regeneráló képessége, amely lehetővé teszi, hogy körönként 1 Fp-t és kétóránként 1 Ép-t visszaszerezhessenek.

Minden méreg ellen +4 jár az egészségpróbájukhoz. Mindazon mágikus úton előidézett betegségek, rontások, stb... melyek hatékonyságának eldöntéséhez egészségpróba szükséges azonban normális módon fejtik ki velük szemben a hatásukat. A mérgeknél ismertetett egyéb módosítók természetesen ugyanúgy felhasználhatók a próbadozásoknál. Kivétel ez alól az a számérték, melyet akkor kell felhasználni, ha a szervezet már hozzászokott az adott méreghez. A +4 azt jelzi, hogy valamilyen formában mindenképpen védelemmel élveznek. Mielőtt még bárki felháborodna, le kell szögezni, hogy nem közönséges emberekéről van szó, hanem mágikusan kitenyésztett teremtményekről.

Az asztrális jellegű befolyásoló varázslatok 5E-vel nagyobb erősséggel használhatók ellenük, hisz labilis érzelmviláguk könnyebben befolyásolhatóvá teszi őket, ám kitartásuk, fanatikus hitük a mentálmágia ellen újabb korlátokat emel körük, azaz ME-jük 5E-vel nagyobb. Ezek az értékek csak a mágiaellenállásban jelentkeznek, tehát a képességekre nincsenek harással.

A véryelők szervezete gyorsan öregszik, ám az őket átalakító mágia nem engedi, hogy az öregedés jelei jelentősen kiütözközenek rajtuk. Harminc év az átlagos életkoruk, azután szervezetük egyszerűen felmondja a szolgálatot. Ezen kor eléréséig azonban nem kell az öregedés fokozataihoz rendelt fizikai képességcsökkenés értékeit alkalmazni rájuk.

Ha a vérnyelő vért fogyaszt, a pap, akihez hűségesküje köti, képes lesz aznap a vérnyelön keresztül varázsolni. Ennek sajátosságai a Tharr papok vérmágiánál kerekesebbek.

Legkülönlegesebb képességük talán a mérgezzadás. Ehhez a szörnyű tulajdonsághoz is Tharr mágiája segítségével jutottak. Testük pusztát érintése is mérgező. Ez egy 3. szintű kontaktmérge, amely lassú hatású és émelygést okoz, vagy sikeres egészségpróba esetén hatástalan. Hatását K6 órán belül fejti ki, és általában kézfogásokkal, simogatással juttatják a szervezetbe.

Valamivel hatékonyabban a karmaikat mérgező anyagok. Ez 5. szintű mérgezőnek felel meg, gyors hatású, és vagy hatástalan, vagy görcsöt okoz. Ezt a támadási formát csak 15 körönként alkalmazhatják, ennyi idő szükséges ugyanis ahhoz, hogy szervezetük újra tudja termelni az anyagot.

Legveszélyesebb mérge a nyál tartalmazza. 6. szintű, azonnali hatású kínmérge. K10 vagy 2K10 Fp veszteséget okoz a harapás sebzésén (K6) kívül.

Tapasztalati szint

A Vérnyelő szintlépése:

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-190	1
191-400	2
401-900	3
901-1800	4
1801-3500	5
3501-7500	6
7501-15000	7
15001-30000	8
30001-60000	9
60001-110000	10
110001-160000	11
160001-220000	12
További szint :	60000Tp

A Vérnyelő fegyvertára

A vérnyelők előszeretettel használják megnyúlt, megerősödött, fekete karmaikat

a harcban, aminek technikáit külön tanítják nekik. Sajátos pusztakezes technikájuk, a Retraquers (vérharapó) egyesíti magában a fejdázások pusztakezes harci tudását, a karmok használatát és a harapások rutin-szerű alkalmazását, amit a vérnyelők előszeretettel használnak is, hogy nyáluk mérge az áldozatba juttassák. A Vérharapó értékei: Ké: 11, Té: 8, Vé: 4. A vérnyelők karmaikkal K6+1 Fp sebzést okoznak, amihez az erő 16 feletti része adható, (mivel karmolnak, nem erőből ütnek) de egyszerre maximum 3 Ép-t. (Amennyiben nagyobb Ép veszteséget dobunk ki a szerzetesnek, a fennmaradó értéket Fp sebzésként kell kezelni.) A karmokkal soha nem érhető el túlütés merev nehézvért ellen.

A vérnyelők pusztakezes küzdelemben alkalmazhatják harapásukat is, ilyenkor végre kell hajtaniuk egy sikeres támadást, amivel sebzést nem ejtenek, csak megragadják áldozatukat, majd egy újabb sikeres támadásra – ez a harapás – amihez +20 járul. A vérnyelők a harapással K6-ot sebeznek, de egyszerre maximum 3 Ép-t, a karmokhoz hasonlóan. Ez a harapás hatástalan minden vért, de még a ruhával borított test ellen is, mivel a vérnyelők fogazata majdnem teljesen emberi. Ezért a vérnyelők első – sebzés nélküli – megragadó támadásukkal általában szabaddá teszik a megragadni kívánt bőrfelületet, ha ez lehetséges. Általában nyakra, alkarra alkalmazza a harapást. Természetesen a vérnyelő nem tud minden testfelületet szabaddá tenni a harapás számára, így bármilyen vért, illetve szoros ruha védelmet nyújt harapása ellen. A vérharapó csak vért nélkül alkalmazható, mivel előfeltétele a szabad, fürgé mozgás.

Ha a vérnyelő nem pusztakezes harcot, a vérharapót alkalmazza, általában fejdázásfegyverekkel küzd. Fegyvertárában megtalálhatók az apró kések, dobófegyverek, garott, rövidkardok és minden olyan fegyver, amit talál.

A vérnyelők csak olyan vértet hordanak, ami nem akadályozza őket a mozgásban (Mgt:0). Mindemellett nem jellemző rájuk a vértet viselése, hiszen vakon



bíznak tudásukban, Tharrban, és gyakran meggondolatlanul is belevetik magukat a legnagyobb küzdelembe.

A vérnyelők leginkább Toronban, illetve annak érdekeltségi területein fordulnak elő. Legnagyobb a számuk Shulur egyházi kerületében, és az olyan templomokban, ahol magas rangú Tharr pap él. Kalandozni ritkán indulnak, még ritkábban egymagukban. Kifejezetten toroni játékhöz, toroni csapatokba, esetleg valamely Tharr pap kísérőjeként javaslom beilleszteni a játékba. Előfordulhat, hogy egy vérnyelőnek megölik papját, esetleg ő maga lázad föl ellene, mindkettő eredményezheti a fejjavadász magára maradását és esetleg azt, hogy kalandozóvá váljon. Olyan gyakorlott játékosoknak ajánlom, akik ki szeretnék próbálni a fejjavadász kaszt e különleges, kiváló szerepjátékot igénylő alkasztját.

A Véridő című kalandmodul (Ynevi kóborlások 196-197. oldal) alapján:
Magyar Gergely

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:
magyargergely@freemail.hu