

ÁRVÁK KLÁNJA

Készítette: Hulla
/hulla.atw.hu/

... A copfos hajú lány, kinek arcát ezernyi szeplő tarkította, a kaszárnnyával szembeni mosoda ajtaján lépett ki. Az elszabadult vörös tincsek izzadtságtól nedvesen lógtak arcába. Karjában a frissen mosott tisztí egyenruha élére vasalva, ahogy kell.

- Hova – hova? – kérdezi mosolyogva az ajtó jobb oldalán álló őr.
- Az asszonyom mondta, hogy vigyem föl az őrpapancsnok úr zubbonyát – feleli szemlesütve a lány, rá sem pillantva csúnyácska arcával a cinkosan vigyorgó katonákra.
- Hát akkor csak vidd. Felmegy a lépcsőn és a szemben lévő ajtó! – mormogja a bajsza alól a másik és tettetett udvariassággal sarkig tárja az ajtót.

A lány tétovázva belép, mögötte nagyot döng a becsukódó ajtó. Gyorsan körbetekint, majd magához szorítva a frissen mosott göncöt, megindul a lépcsőn. A fokok alig nyikordulnak vézna teste alatt. A vastag tölgyfaajtó előtt a másik két őr kíváncsian pillant fel. Felhúzott szemöldökkel konstatálják a lány halk lépteit.

- A papancsnok úr egyenruháját hoztam. – mondja vékonyka hangján.

Az egyik katona bólint és bekopog az ajtón. A papancsnok kiszól, és a katona jelenti, hogy a lány jött a mosodából.

- No, jöjjön, jöjjön! – hangzik a parancsoló hang és a katona betessékeli a lányt, majd behúzza az ajtót.

Hosszú, szögletes szoba, a falaknál két egyszerű szekrény és egy láda. Az ajtóval szemben, az erkélyajtó előtt egy nagy asztal, mögötte a papancsnok, magas szikár férfi. Őszülő halántéka, szigorú tekintete még katonásabbá teszi.

- Hát téged küldtek? – kérdi barátkozó hangon és megindul előre. Gyere csak beljebb...- mondaná, de elakad a szava, ahogy a cselédlány megfordul, és helyére tolja a reteszt.

A papancsnok megtorpan, majd értetlenkedve felhorkan, amint az egyenruha a földre hull. A cselédlány kezében két furcsán ívelt tőr villan. A papancsnok előrántja az asztalon heverő kardját és a tokot hátrahajítja.

- Mit akarsz te liba? – kiált a lányra, miközben annak gúnyos mosolya állatias vicсорításba torzul, ő maga mély alapállást vesz föl, szemei résnyire szűkülnek.

A tiszt támadásba lendül, és egy vízszintes vágást indít meg a lány mellkasa felé, aki egy mesterien kivitelezett vetődéssel átveti magát a penge fölött és közben mély vágást ejt a férfi jobb karján.

- Őrség! – kiált a katona, mialatt a lehető leghamarabb megpróbál a lány felé fordulni. Közben a lány egy hihetetlen bukfencsel átlendül a tiszt lábai közt, és a töre átmetszi a térdek feletti inakat.

A katona felbődulve elterül, majd megpróbál kezei segítségével talpra állni, de a lábai nem engedelmessé válnak. Érti, amint a lány a hátába térdel, és a penge markolatig a bordái közé siklik.

A lány fülében lassan alábbhagy a szívének hangos dobogása, és már tisztán hallja a kint álló őrok dörömbölését és kiáltását. Arcáról eltűnik az állatias vicсор. Nekifutásból ugorja át az asztalt és kilöki az erkély ajtaját. Elégedetlen csettint nyelvvel, amint az utca végén feltűnik a robogó lovaskocsi. Hátrál pár lépést, és magában imát mormol, hogy az ajtó kitarson még egy darabig.

- Gyere már, gyereeee! – kiált.

Majd ahogy a kocsi zaja erősödik, nekilendül, és az erkély korlátjára lépve kivetíti magát a hat lábnyi magasságból.

Friss szalmaillat és egy kellemes férfihang fogadja.

- Űdv, Rianna! Remélem nem késtem! – mondja a szakálás férfi, amint a lovak közé csap.
- Neked: Nassza. – néz rá szúrós szemekkel a fiatalabb fejjavadász, miközben sietve bemászik a szalma közé.

Történelem

Az Árvák klánját alig hét emberöltővel ezelőtt alapította egy Taba El Ibarából elszármazott kalandozó, aki – bár nem volt dzsad származású – az ottani gladiátor iskolákban sajátította el a fegyveres küzdelem tudományát. Miután Dredzs Al Tire végigbarangolta Ynev tájait, Abaszisz egyik herceghadvezetőjének – Lamprysza urának – szolgálatába szegődött. Idővel feladatául kapta, hogy egy olyan iskolát hozzon létre, ahol a kiképzett fegyveresek elsajátíthatják a színpad mögött, csendben és jól koordinálva végrehajtott, kis csoportokban vagy egyedül kivitelezendő támadások tudományát. Ahogy Al Tire egyre nagyobb hatalmat kapott feladatának végrehajtására, néhány kalandozót gyűjtött maga köré és több, családi kötelékektől mentes ifjú kiképzését kezdte meg. A központi hatalomtól távol, a hegyek közt, kis falvakat sajátított ki és megkezdte egy saját fejjavadász klán kialakítását.

Felismerte, hogy a hűséget, ami nélkülözhetetlen egy ilyen szervezeten belül, úgy biztosíthatja a legkönnyebben, ha olyan tanoncokat választ, akiket hajt a vágy a valahova való tartozáshoz. Ezért idővel jó kapcsolatot alakított ki, a közeli városokban tevékenykedő tolvaj klánokkal, akik ember-alapanyagként a városokban csellengő árvák közül választottak ki néhány talpraesett ifjút számára.

A hercegkapitány későn ismerte fel, hogy túl nagy teret engedett Al Tirenek. Amikor katonái megérkeztek az adományozott falvakba, a klán tagjai már nem voltak ott. Ám tudatták a herceggel, ha kész elfogadni a klán függetlenségének tényét, ők nem gördítenek akadályt a további „szívélyes” együttműködés útjába. Mivel a hercegkapitány nem kívánt újabb ellenségeket szerezni magának és rettegett attól, hogy a klán átáll egy rivális hercegkapitány, esetleg a nagykirály szolgálatába inkább kiegyezett a renegátokkal. Így született meg az Árvák Klánja.

Szervezet

Napjainkban a testvériség fél tucat családi struktúrába szerveződött fejedelmek közösséget foglal magába. Ezek szerveződése igen egyszerű. Akiket méltónak találnak rá *jelölt*ként kerülnek be az adott családba. Szigorúan őrzött hagyomány, hogy kizárólag családjukat elveszített árvák lehetnek tagjai a klánnak. Azok, akik a klánba születnek és fejedelmekké kívánnak válni, kizárólag egy másik családban tehetik mindezt, ahol szüleiktől távol sajátíthatják el az ismereteiket.

Amikor valamelyik *jelölt* (*hestin*) kitanulta a szükségeseket, bekerül a családba (*achra*). Ott rangját tekintve *gyermek* (*ektaa*) és mindaddig az is marad, amíg képességei és kora el nem éri azt a szintet, amikor a *családfő* (*helaszka*) elő nem lépteti *ifjúvá* (*hektaa*) (ez játéktechnikailag legkorábban a 3. Tapasztalati Szinten történhet meg). Az *ifjak*, ha bizonyítják rátermettségüket idővel *felnőtté* (*laszka*) válnak (ez legkorábban a 6. Tapasztalati Szinten történhet), ettől kezdve joguk van beleszólni a családot érintő kérdésekben, bár a végső szót minden tekintetben a *családfő* mondja ki. A család tagjai egymást, ha egyforma rangban állnak *testvérnek* (*maas*), esetleg *fivérnek* (*torka*) és *nővérnek* (*torcha*), szólítják. A rangban felettük állókat *anyámnak* (*nassza*) és *apámnak* (*kasszur*), az alattuk állókat *lányomnak* (*chektaa*) és *fiamnak* (*kartaa*) szólítják. A családon belül mindenkinek egy egyszavas neve van, kivétel a *családfő* és azok, akiknek valamely család feje a családnevét adományozta. A *családfő* halála vagy lemondása után, azok közül a *felnöttek* közül, akik a volt *családfő* vezetéknevét viselik, az érintett *család felnőttei* kiválasztják az utódot.

Az Árvák egész klánja felett, a *nagycsalád feje* - a klánvezér gyakorolja a hatalmat, ő egyben a saját családjának *családfője* is. Szava minden

családra kötelező érvényű és az egész klánt érintő döntésekbe csupán a többi *családfőnek* van véleménynyilvánítási joga. Ő az, aki belátása szerint új *család* alapítására szólíthatja fel a klán valamely tagját ezzel engedélyezve, hogy egy új családnevet válasszon és így egy új „*vérvonalat*” alapítson. Természetesen a klánvezér családneve még mindig Al Tier és az új klánvezért a saját családjának *felnőttei* túl a többi *családfő* választja, de kizárólag azok közül, akiknek családneve neve Al Tier.

A testvériség erkölcsi normái igen egyszerűek. *Véred és velőd a családé*. A közösség érdeke mindig előrébb való, mint az egyéné. A szervezet a többi fejedelmek klánhoz képest jóval nagyobb arányban vesz nőket a tagjai közé. Ez azt jelenti, hogy minden harmadik Árva a „gyengébb” nem képviselőinek egyike. A klán legfőbb szabálya, hogy Árva Árvát kizárólag klánvezéri engedéllyel ölhet meg. Tehát ha nagyritkán – az eddigi történelem során alig féltucatnyi alkalommal – valamelyikük árulóvá lesz, még az is csak az Al Tier család fejének engedélyével részesülhet abban a kegyben, hogy a halál megadassék neki. Bár Lampryssa mindenkor hercegkapitányával való kapcsolatuk az elmúlt évek során valamelyest még tovább gyengült, érdekeltségével szemben továbbra sem vállalnak semmilyen feladatot.

A családok a városoktól távol, többnyire a hegyek közt megbúvó falvakban alakítják ki székhelyüket. Az oda tévedő külföldieknek általában sejtelve sincs, kik ezen települések valódi urai. Egy-egy ilyen településen általában a család két-három tucat fejedelmek tartózkodik. Többnyire csak a *családfő* utasítására – megbízásaik teljesítése végett – hagyják el otthonukat. Természetesen az ilyen falvaknak vannak közönséges – nem fejedelmek lakói – akik, gyakorlatilag a *családfő* tulajdonát képezik, bár a gyakran mostoha életkörülmények inkább társakká, mint szolgákká teszik ezeket a halandókat. Csak a klán legfontosabb tagjai előtt ismert ezeknek a településeknek a pontos elhelyezkedése, óvva ezzel a többiek biztonságát.

A klán a hercegkapitánnyal való szakítás óta nagyon kevés varázstudóval rendelkezik, a mindenkor *családfő*nek még az is igen nagy gondot okoz, hogy a magitóri státusz (aki a *családfő* közvetlen bizalmasa és tanácsadója) betöltésére alkalmas varázstudót találjon.

Az Árvák főleg Abaszisz nyugati és középső részén vannak jelen. Minden nagyobb városban – általában a helyi alvilágon keresztül – kapcsolatba lehet lépni velük. Néhány lokális szervezettel időnként vannak összetűzéseik, de a náluk jelentősebb testvériségekkel kerülnek a konfrontálódást.

A klánhoz való tartozásukat és azon belüli státuszukat hegyekkel szokták jelezni, melyeket általában a fejen (főként a homlok környékén) szoktak elhelyezni.

Jellegzetességek

Az Árvák harci stílusa sok hasonlóságot mutat egyes dzsád gladiátoriskolákban alkalmazott technikával. Harc közben előszeretettel használják magas szintre fejlesztett ugró képességüket. Ezzel nehezítve meg ellenfeleik velük szemben tervezett támadását. A másik igen jellemző sajátosságok a rendkívül mély alapállás, amelyből hosszú lépéseiket és ugrásaikat indítják. Többnyire tradicionális fegyverüket, a Sarlópengét forgatják vagy párban, vagy alkarvédővel kiegészítve. Fő fegyverüket szinte mindannyian a combjukra erősített tokban hordják.

Fegyverzet

Az Árvák harci technikájukból adódóan nem kedvelik a nehéz fegyvereket. Ez azt jelenti, hogy másfél kilogrammnál nehezebb (azaz 4. és 5. kategóriájú) fegyverekkel csak kényszerűségből harcolnak. Főleg a kicsi, gyors, jól elrejtendő fegyvereket kedvelik. Természetesen pajzsot sosem használnak, és közülük csak kevesen tanulnak meg célzófegyverekkel bánni.

A klán tradicionális fegyvere a Sarlópenge, ami valójában a sarlókéshez hasonló, ám annál szélesebb, hosszabb és kevésbé görbülő, két élre fent tör. Értékei a törével megegyezők.

Minden körülmények között megpróbálják megőrizni mozgékonyágukat. Ennek megfelelően bőrvértnél nehezebb páncélzatot sosem viselnek. Tradicionálisan is azt a speciális bőrvért használják,

amely esetükben bőr csataszoknyával és szegecselt alkarvédőkkel egészül ki.

Különleges Képességek

I. Különleges képességük - az általános fejdadásznál leírtakon túl - a felfokozott harci mozgásrendszerükben rejlik, amely rengeteg ugrással, vetődéssel, gurulással egészül ki. Átlag feletti hajlékonyságot és akrobatikai készséget biztosítva a fejdadászoknak. Ez azt jelenti, hogy egy Árva szinte a leglehetetlenebb helyzetekben is figyelembe veheti az Akrobatika képzettségéből származó Védő-érték bónuszát.

II. A klán tagjai számára induláskor – a családhoz való kerülésük körülményei okán – tilos a Nemesi vér, illetve a Vagyon Hátterek felvétele.

Karakteralkotás

Az Árvák klánjába tartozó fejdadászokat a többi fejdadászhoz hasonlóan kell kidolgozni.

A szervezet jelegéből adódóan mind a hat családjában képez orvgyilkos és felderítő fejdadásztípust. A harcos típust csak a családok felében, testört pedig (amely indításához a KM engedélye kell) csak egyetlen családban képeznek.

A klán (újraszámolás utáni) KAP költsége orvgyilkos és felderítő fejdadásztípust esetén 8 KAP, harcos és testört esetében 7 KAP.