

Elfek Könyve

(<http://magus.rpg.hu>)



Az elf nép

Az elf nép rövid, átfogó történelme

A könnyűléptű nép, legendái szerint, ők érkeztek legelsőnek Ynev földjére.

Történetükben, egy nagy forgatag repítette őket erre a földre, s egyeduralkodó fajként népesítették be, az akkor még kopár területeket.

Érkeztükör nőtt ki az anyaföldből Urria, egyetlen Istenük segédelmével, az első fa, mi az Uscayha nevet viselte (Új Árnyat Adó) Sokáig, békében, s egyetlenként éltek, ám valamikor a Sírások korában felfedezték, hogy még sincsenek

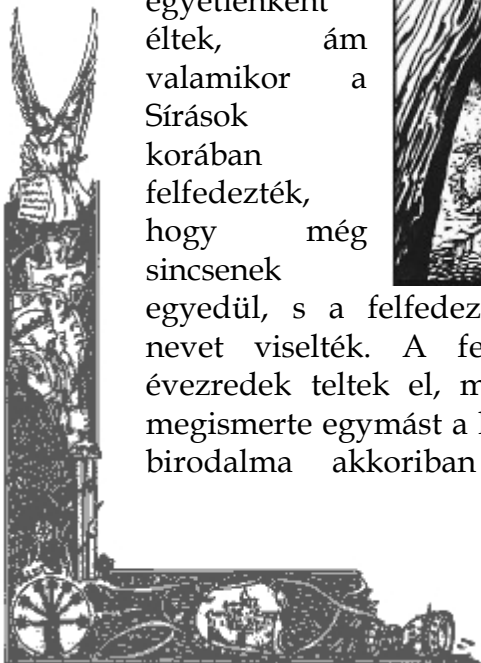
egyedül, s a felfedezettek az aquir nevet viselték. A felfedezés után, évezredek teltek el, míg szép lassan megismerte egymást a két faj. Az elfek birodalma akkoriban virágzott, s

hatalmas területeket uraltak akkoriban. Ám elf léptékkal hamar kiderült, hogy az aquirok eddig szépen mosolyogva tervezték, hogyan végeznek az elf néppel, s hozzák el az örök sötét birodalmát. Tervük szerint

ki akarták oltani a napot, a holdat s a csillagokat, hogy a végtelen éj országává tegyék Ynev földrészét.

Ám a hosszúéltűek nem hagyták ennyiben az aquirok tervét, s hadba szálltak velük. Nagy háború következett kettejük között, mely olyan hősokeket szült Ynev földjére, mint Ezüstkardú Fraien, Haienn a naplányek ura, s Enea

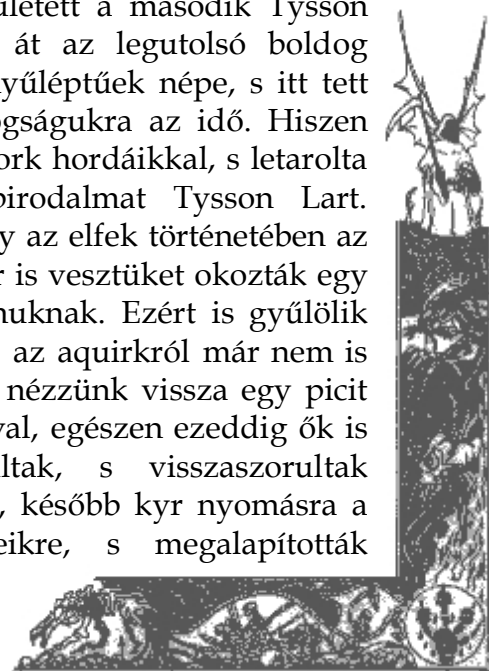
Hillio a sárkányszövetség megalapítója. A sárkányoknak köszönhetően sikerült a fattyakat visszaszorítani, s a föld alá küldeni





őket mindegy szálig, a mai Ediomad területére. Valahol itt szakadt ketté, észak és dél elfjeinek története, hisz többségük a háború után délen keresett menedéket, s mindösszesen két ország maradt az északi tájakon. Az egyik Valerium (jelentése Jórév) egy hajós országgá lett, a másik pedig Rehiar (Szemek földje) a remek kovácsok volt ismert. Ezen a vidéken már magukat crantainak nevezők is felbukkantak, s velük vívtak harcokat a túlélésért az északon maradt elfek. Az itt maradotoknak volt kötelességük figyelni, és jelezni, ha bármiféle veszély közelegne a könnyűléptű nép felé. Rehiar óelfjei ekkoriban emelték Oilan városát, mi a mai napig is áll Sirenarban. Urria tizenkét szemet jelölt ki, kik a családok élére álltak, s Oilanból figyeltek, s vigyáztak. Ám valami mégis elkerülte a figyelmüket, hiszen nem sokkal később Valerian megsemmisült. Az orkok népsége volt mindenben a hibás, hisz a szemek mindent látó tekintete átsiklott a rövidléptű csürhén, s figyelmen kívül hagyta, hogy mennyit is képesek ártani az elf népnek. Mire a segítség megérkezett, addigra Valerian eltűnt Ynev színteréről, s csak merő bosszúból pusztította el Allrin a tizenkettek egyike az orkok nagyvezírét Ujhorgánt, s népét pedig menekülésre kényszerítette. A tizenkettek azonban manapság csak hatan vannak, hisz miután a sötét nép, az aquirok ismét a felszínre merészkedtek, hat áldozta életét. Ekkortájt lett Mallior kalahorává, az elf hős, ki bosszúból kilenc valóvérűt küldött a halálba. De térjük át a déli elfek történetére, egy pillanatra. Akkoriban volt utoljára nagy nép az elf, hiszen hatalmas erdők urai voltak ők. Ez volt a Szellők Ideje. Urria

vezetőként küldött népének néhány kiváltságos Ó-elfet, kik Tysson Larba vezették népüket. Kránon kívül, szinte egész Dél Ynev az ő fenhatóságuk alá tartozott, s itt, ismét a béke évezredei köszöntöttek az elfekre. Ekkor kaptak az elfek más tulajdonságokat is, melyek megváltoztatták, könnyebbé tették életüket. Ekkoriban adatott a népnek az első megtartó, kinek pártfogója Sienna Boralise volt az érintéssel enyhítő, kit most északon Narmiarenként tisztelnek. De ennek az időnek is vége lett, majd megjelent újabb két faj Ynev színpadán. Amund és Dzsenn. Senki nem tudja miért is érkeztek ide, s mi volt háborúskodásuk célja, de tény és való, hogy gyűlölték egymást, már a kezdetek kezdetén is. Persze ostoba háborúskodásaikba a könnyűléptű népet is belekeverték, s hosszú harc után elfek ezreinek okozták vesztét, s későbbi szenvedésüket. Ezekben az időkben keletkezett Taba-El-Ibara, minek homokját a harcok előtt dús lombkorona takarta, s ekkoriban váltak a homok lakóivá ottmaradt elfek garmadája, kik azóta is Tyssa L'ymenel-t tisztelik kalahorájukként. Ismét hátrálásra kényszerült a nép, majd megszületett a második Tysson Lar. Itt élte át az legutolsó boldog korát a könnyűléptűek népe, s itt tett pontot boldogságukra az idő. Hiszen jött krán, az ork hordáikkal, s letarolta a virágzó birodalmat Tysson Lart. Érdekes, hogy az elfek történetében az orkok kétszer is vesztüket okozták egy egy birodalmuknak. Ezért is gyűlölik őket annyira, az aquirkról már nem is beszélve. De nézzünk vissza egy picit északra. Szóval, egészen ezeddig ők is csak vegetáltak, s visszaszorultak mind crantai, később kyr nyomásra a mai területeikre, s megalapították





Sirenart, (jelentése Keresők) s a Tizenkét család szövetségét. Ekkoriban alakult meg egy másik emberek által létrehozott szövetség, szintén északon, de ez már egy másik történet.

Az elfek vallása északon

Ellentétben az emberekkel, az elfek nem isteneket, hanem isteni lényegű egykor élt hősöket tisztelnek, onnantól, mikor is Urria elfordította tőlük tekintetét. Ezek délen és északon mások, ám közülük is vannak, kiknek mára már elveszett hatalmuk, s vannak kik még mostanság is erejükkel táplálják a hosszúéltű népet.

Narmiaren, a Ködökön Járó: A legnépszerűbb kalahorák egyike. A hajnalok urának is nevezik. A fák, az állatok, s magának a természetnek az ura. Az elfek szerint minden növény nevét ismeri, amely valaha létezett Yneven. Ő maga jellemzi mindazt a kiábrándultságot, ami magát a könnyűléptű népet is. Az ő útmutatásait követi mindazon elf, aki a természetbe "menekül". Délen Sienna Boralisse és Fliadais D'Anatel alakjában tűnik fel, ám tudni kell, hogy egy és ugyan azon kalahoráról van szó, mind északon mind pedig délen.



Tyssa L'imenel, a vér nélkül való: Rég letűnt korszakokba vezet vissza az ő története. Leginkább a sivatagi elfek kalahorája ő, ki a legismertebb mártír kalahora. A legendák szerint aqirok gyötörték, s kínozták, majd folyatták ki vérért, s innen ered a neve. Délvidéken Nemathial Arivenként ismerik.

Veela Luminatar, az Egykor Volt Fényesség: A legősibb kalahorák egyike. Az óelf iratokban Finna Liest említik nála hamarabb. Ő dolga emlékeztetni népét, az ősidőkben elkövetett bűnökre, a kitaszításra, s amiért Urria elfordította tekintetét az elfekről.

Az elfek vallása délen

Finna Lies, a korokon tanító: A Nép legelső kalahorája, aki az elfek érkezése után gyámolította az elfeket, s a csalódottakat. Noha kultusza már nem olyan mint régen, még mindig számos elf áldoz neki. Manapság átvette szerepét Narmiaren.

Siena Boralisse, az Érintéssel Enyihító: A fák és a patakok szelleme, az ő testéből sarjadnak a gyógynövények. Az egészség aés a természet felvigyázója, bizonyos vidékeken Narmiaren fákba költözött lelkeként tisztelik.

Magon L'levar, a Szavakat Ismreő: Az elfek népének bölcse. Ő ügyel arra, hogy semmi feledésbe ne merüljön, ami egyszer megtörtént. Valamikor az aquir háborúban veszett nyoma, ám azóta is várja az alkalmat, hogy visszatérjen, s népét támogassa minden erejével.

Eidhil K'Meakhan, a Dalokba Élő: A másik kalahora, aki a múlt történéseit őrzi, s vigyáza, ám ő a dalnokok s a költők által emlékeztet minden elfet a legendákra s a történelmük eseményeire.

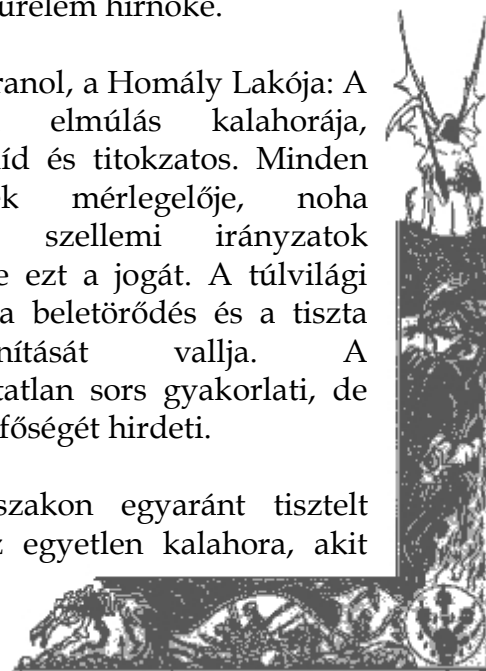
Nemathiel Airaven, a Tűzhelyre Vigyázó: Tyssa L'imenel deli megfelelője ő. Ám itt a jövő, s a családi békét hívatott rendben tartani. Kétszer is elpusztult már, ám a Nép bizakodása mindkétsze lángot gyújtott halott testében.

Rhienna Malvaireen, a Tűz Csiholója, a Mosolyokban Honoló: Az elf szerelmesek pártfogója. A szívekben lobogó tűz felvigyázója. Aki híján van a mosolynak, a szerelemnek, azokhoz mindenképpen eljut. Ő a virágpör, a madárdal, a tavaszi szellő. Mondják, akit megérint bármely megnyilvánulása, rögtön szerelembe esik.

Flidais D'amatel, a Lombok őre: Narmiaren és Siena Boralisse testvére, esetleg az ő valamely megtestesülésük a déli elfek szerint. Bizonyos erdők őrző kalahorája, a megadó és megbocsátó türelem hírnöke.

Moranna Naranol, a Homály Lakója: A szükségszerű elmúlás kalahorája, mosolya szelíd és titokzatos. Minden elf lelkének mérlegelője, noha szabadosabb szellemi irányzatok elvitatják tőle ezt a jogát. A túlvilági vándor, aki a beletörődés és a tiszta szem tanítását vallja. A megváltozhatatlan sors gyakorlati, de nem erkölcsi főségét hirdeti.

Délen és északon egyaránt tisztelt kalahora: Az egyetlen kalahora, akit



valamennyi elf tisztel, még a kránban élők is. Életében legendás hős volt, aki dicső halálával szentté magasztosult, ám örök kárhozatra is ítéltetett. A legenda szerint az aquir háborúban, az egyik Rehint fogadta be saját testébe, s így indult neki ediomadnak. Kilenc valóvérűt pusztított el, de a tizedik hatalomigéje az örök sötétségbe taszította.

Elfendel és Sirenar napjainkban

A történeti háttér után, térjünk rá azokra az elfekre, akiket a játékos megszemélyesíthet. A játszható kasztokra. Mind Sirenarban mind elfendelben. Aki elf karakterrel kíván játszani, mérlegre kell raknia, a belőle származó hátrányokat, illetve az előnyöket. A könnyűléptű nép északon és délen más-más kasztokat alkot. Délen sokkal emberközelibb kultúrát alakítottak ki, míg északon tüzzel vassal, vigyázzák, hogy idegen ne lépjen határaikon belülre. Északon, Oilan városa Sirenar központja, nevezzük most fővárosnak, s a Rehynnek itt székelnek. Hatan vannak, s figyelnek óvó szemekként, valamint "ők a szövetség uralkodói is. A szent városba csak olyan nyerhet bebocsátást, aki még nem érintkezett más fajok gyermekeivel, kivételt csak egy két esetben láthatunk. (lsd. Később) Elfendelben egészen más a helyzet. A főváros a Király Városa (Shedan) néven ismert. Itt csak elfeket találhatunk, ám nem annyira kötöttek a feltételek mint Sirenarban. Az uralkodó természetesen a király elf nevének hidan. Ő minden esetben óelf, s csak óelf családból kerülhet valaki erre a posztra. Előfordulhat az is, hogy többen viselik ezt a rangot. Ez nem a

megosztottság, minél inkább az egységet hívatott jelképezni.

Elfendel

Nos, amint már fentebb is látható, az Elfendeli kultúra sokkal inkább befogadja az emberi népet, s az ifjabb fajokat, mint Sirenari társaik. Kevésbé féltik kultúrájukat, burkolóznak be, s menekülnek a külvilág elől. Megértik, sőt be is fogadják az idegen fajokat. Hiszen, mi mással lehetne magyarázni, azt a kikötővárost, amit az Elfendeli tengerparton találhatunk. Ennek a neve Ninheon, s talán ez a legnagyobb változásokon átesett elf település. Rengeteg ember, félelf lakja. Nem igazán a kereskedelmi forgalom erre a meghatározó, a neve ellenére, mind inkább a lenyűgöző látvány és az egyediség vonza ide más fajok gyermekeit. Fővárosuk, ahol a király is él, (elf nevének Hidan) Shedannak hívják. Ő dönt a népet érintő fontosabb kérdésekben, s előfordul, hogy a délvidék elfendelen kívül élő lakói is engedelmeskednek szavának. (Yllinor). A kisebb, családokat érintő kérdésekben, a hercegek joga a döntéshozatal. Elf néven shindar. A legfontosabb feladatuk, a család védelme, s az érdekeik szem előtt tartása. Ők nem lehetnek megtartók, sem pedig luminatarok. Luminatar, róluk még nem esett szó. Ők, talán a legbölcsebb, elfjei egész Ynevnék. Olyan elfek ők, kik megvilágosodtak, s ekkor birtokába jutnak az összes eddigi életük tudásanyagának. Délen öt, míg északon összesen hét élhet belőlük.

Szólnunk kell még az itt elfendelben található amolyan varázslóiskoláról, a



Tudás Tornyaitól. Itt képzik elfendel mágiatudóit, s itt található leírás az elfeledett ómágiáról is. Az oktatók között nem egy is akad, akik még birtokában vannak ennek a tudásnak a maradékának. Varázslókat képeznek itt, persze nem a hagyományos értelemben vett varázslókra kell itt gondolni. A természetes anyag mágia, mesterei ők, kik mágiájukkal a tudásszerzést, a vizsgáldást segítik. Rendkívül bölcs elfek ők, kik nagy tiszteletnek örvendenek.

Elfendel megtartói

Szinte képmásai az északi társaiknak, kik Narmiarent hiszik, s tisztelik kalahorájukként. Délen Siena Boralisse, az Érintéssel Enyhítő tölti be szerepét, s nyilvánul meg hatalma. Kettejük között, annyi különbséget lelhetünk csupán, hogy vannak akik ugyan azt a szerepkört vállalják, mint északon élő társaik, ők mindenben megegyeznek velük, ám vannak közöttük kivételes képességűek, kik a Tudás Tornyában tanulják el a

varázslói mágia alapjait. Ők az igazi értelemben vett elf varázslók, kik nem csak a magas mágiával, hanem szakrális hatalommal is rendelkeznek. Ők, különleges "szféraként" használhatják a megtartók mágiájánál leírt általános varázslatok mellett (ők az egyedieket nem), a varázslói mágiák egyes elemeit. Hosszú éveken át tanulmányozzák, s értelmezik ezen mágiaformák alapjait, s válnak Ynev talán legbölcsebb elfjeivé. Nem a pusztítás a lételemük, s nagyon ritkán nyúlnak mágiájuk ezen részéhez, némelyikük talán egész életében sem. Sokkal inkább próbálják lecsillapítani, s elüldözni ellenfeleiket, támadóikat. Ők, támadást sosem kezdeményeznek, mindig jó szóval próbálják visszafogni, a botor lelkeket. (Elvieekben csak NJK-k lehetnek, hisz rettentő ritkán hagyják el Elfendel erdejeit, de a könnyes szemek ebben az esetben is elérhetik céljukat. Mindazonáltal csak és kizárólag olyan játékosoknak ajánlatos, kik értik, s képesek azonosulni az elf karakterrel, s mentalitásukkal.) Siena Boralisse megtartója, játéktechnikailag a következőképpen számolandó. Miután átlényegült, a kalahora által, s betegségei, fogyatékoságai, elméje épülésére váltak, az elf megtartóvá lesz. Ha az átlényegülés után, asztrál, akaraterő, s intelligencia képessége eléri a 18-as átlagértéket, betekintést nyer a Tudás Tornyába. (az átlag azt jelenti, hogy összeadjuk a három képességet, majd osztjuk hárommal. Ha az így kapott szám nagyobb vagy egyenlő 18-al, akkor varázslóvá válhat.) Ez a kaszt, már önmagában ikerkastúnak minősül, úgyhogy több kaszt nem vehető fel mellé. Rettentő nehezen lépnek tapasztalati szintet, ám elfekről lévén szó, ez náluk nem akadály. Ez azt jelenti, hogy



Elfek könyve

átlényegülésük után azonnal a varázslók táblázata szerint történik majd a szintlépés, ám az ott szereplő Tp mennyiségeket duplázni kell. Tehát, ha negyedik szinten lényegült át a karakter, akkor azonnal a varázsló negyedikről ötödikre való Tp számát kell figyelembe venni, és megszorozni kettővel, azaz dupla mennyiségű Tp szükséges egy-egy szintlépéshez.

Képzettségek

Ha szimpla megtartóként kíván játszani a karakter, mindenben a Narmiraennél leírtakra kell hagyatkozni. Ha a Tudás Tornyaiban nevelkedett növendékről van szó, akkor a következő táblázat alapján számítandók az értékei

| | | |
|------|---------------------------|----|
| X. | Pszi (elf metódus) | Mf |
| X. | Herbalizmus | Af |
| X. | Méregkeverés/semlegesítés | Af |
| X. | Sebgyógyítás | Af |
| X. | Vallásismeret | Mf |
| X. | Időjóslás | Af |
| X. | Írás/olvasás | Mf |
| X. | Ősi nyelv (Ő-elf) | Mf |
| X. | Asztrálsík ismerete * | Af |
| X. | Rúnamágia | Af |
| X. | Mágiahasználat ** | Mf |
| X. | Legendaismeret | Af |
| X. | Történelemismeret | Af |
| X+1. | Asztrálsík ismerete | Mf |
| X+1. | Sebgyógyítás | Mf |
| X+2. | Méregkeverés/semlegesítés | Mf |
| X+2. | Herbalizmus | Mf |
| X+2. | Rúnamágia | Mf |

- hasonló a demonológiához, itt az asztrállények ismerete.
- **A mágiahasználat tekintetében, a megtartó alkalmazhatja:
 - - Elemi mágia (kivéve elemi tűz)
 - - Természetes anyagok mágijája
 - - Asztrálmágia

- - Mentálmágia
- - Jelmágia
- - Időmágia
- - Tértmágia
- - Egyéb mágikus módszerek

Kagylóval a varázslói és megtartói mágiák összefűzhetőek.

Harcértékek

| | |
|-----------|------|
| Hm/Szint: | 4(1) |
| Fp/Szint | k6+1 |
| Kp alap: | 5 |
| Kp/szint: | 7 |
| Mp/Szint | k6+2 |

Elfendeli bárdok



A délvidék bárdjai, sokban hasonlítanak északi fajtársaikhoz, hiszen ugyanazon kalahorát hiszik mindkét helyen. Ám aprócska eltérések azért akadnak mentalitásukban. Északi rokonaikkal hasonlóan, kutatnak, s keresnek újabb

és újabb legendákat, mik az elf néppel hozhatóak összefüggésbe. Szintén részt vesznek a szertartásokon, hisz zene és tánc nélkül elképzelhetetlen lenne egy elf szertartás. Ezt bizonyára az ifjabb népek megkérdőjeleznék, minek is ez a monoton lassú zene és tánc, de az elf nép körében óriási hagyomány övezi ezt a dolgot. Nem is kell másra gondolnunk, mint az Íjtánc. Tehát, mint mondtam volt, ebben megegyeznek, a Sirenarban élő bárdokkal. S, hogy mi a különbség?

Az emberi kultúra közelsége, talán az itt élő bárdokat "fertőzte" meg leginkább. Gyakran láthatjuk őket a kikötők mulatóiban, zenészként fellépni, vagy egy-egy hajóúton szórakoztatják az utasokat. Néhányan vissza sem térnek igazi hazájukban, hanem az új kikötőkben próbálnak szerencsét. Sokkal inkább vevők a

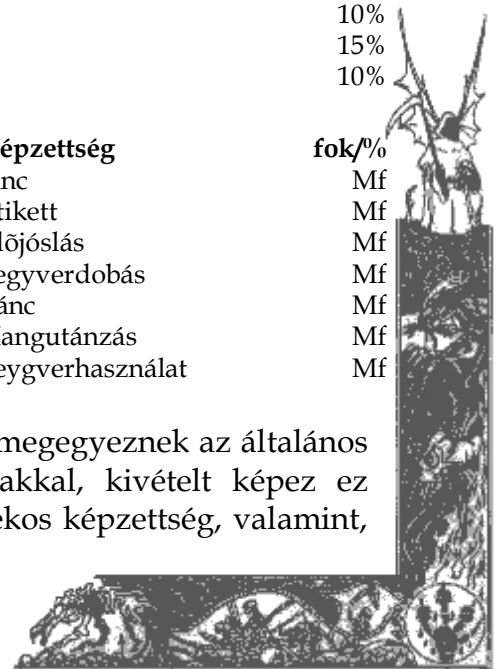
léhaságra, csavargásra, semmittevésre, mint Sirenari társaik, így talán az efféle elf bárdok közelebb állnak az emberi társadalom igazi értelemben vett bárdjaihoz. Igaz, elég távolságtartóak, ám ha valakit mégis közel engednek magukhoz, az igaz barátságra számíthat. Gyakran használnak ők is fúvós hangszereket, mint például a pánsíp, furulya, de más hangszereket is használnak, ki-ki, ízlése szerint. Természetesen ők is ragaszkodnak tradicionális fegyvereikhez, viszont vértet sosem hordanak.



| Képzettség | fok/% |
|----------------------------|-------|
| 3 fegyver használata | Af |
| ökölharc | Af |
| fegyverdobás | Af |
| 4 nyelvtudás | Af |
| 5, 4, 3, 3 | Af |
| időjóslás | Af |
| legendsmeret | Mf |
| történelemismeret | Mf |
| etikett (valamely külhoni) | Af |
| éneklés / zenélés | Mf |
| pszi | Af |
| tánc | Af |
| hangutánzás | Af |
| erdőjárás | Mf |
| Lovaglás | Mf |
| Úszás | Af |
| szexuális kultúra | Af |
| mászás | 30% |
| esés | 15% |
| ugrás | 15% |
| kötéltánc | 10% |
| lopózás | 15% |
| rejtőzés | 10% |

| Tsz. | Képzettség | fok/% |
|------|------------------|-------|
| 2. | tánc | Mf |
| 3. | Etikett | Mf |
| 3. | Időjóslás | Mf |
| 4. | Fegyverdobás | Mf |
| 5. | Tánc | Mf |
| 5. | Hangutánzás | Mf |
| 6. | Fegyverhasználat | Mf |

Más értékek megegyeznek az általános bárdnál leírtakkal, kivételt képez ez alól a százalékos képzettség, valamint,



hogy nekik harcértékükből 2-öt Cékjükre is áldozniuk kell.

határon túl élők, jóval elnézőbbek a többi fajjal szemben.

Sirenar

Erdőjüket, s annak határait harcosok őrzik a behatólók elől. Sokan nem tudják azonban, hogy mi az ami még vigyázhatja ezeket a megközelíthetetlen területeket. Szót kell itt ejtenünk arról a védelemről, ami az asztrálsíkon fenyegetheti a behatólót, az ártó szándékkal közeleg. Sokak szerint csak a sötét határon túl léteznek beavatottak, akik az asztrál mágia terén legyőzhetetlen ellenfélnek tűnnek, s a sík lényeit zabolázzák meg. Nos, ezek, akik ezt állítják tévednek. Ezekben gyaz erdőkben is találhatóak úgynevezett Ashirruk, akik az általuk megidézett lényekkel védik az erdő rengetegét. Ilyen lény például az Asham, akinek mint ismeretes az anyagi valója maga az erdő, s az ártó szándékú behatólótakat hívatott jobblétre szenderíteni. (bővebben a Summarium 242. oldalán). Nos, akkor térjünk rá a játszható kasztokra, ez után a kis kitekintő után.

Az elf harcos főkaszt

Az elfekről igencsak békés kép terjedt el Ynevszerte, s kevesen tudják, hogy amilyen békésnek tűnnek, legalább olyan jó harcosok is. Nem azért, mert vérengzőek, vagy örömeiket lelik a harcban, elég egy pillantást vetni történelmükre, s megkapjuk a választ. Az íj használatában nincs párjuk, s a fegyverüket is legalább olyan jól használják. A Sirenarban élő harcosok nem kímélik azokat, akik hívatlanul sértették meg a határaikat, ám a

Általános elf harcos



Ebben a formában a harcos eléggé szabad, hiszen mint ahogy egy ember harcos is, rengeteg Kp-val rendelkezik. Különleges képességei, és magas célzó alapja azonban jóval az átlagos harcos fölé emelik:

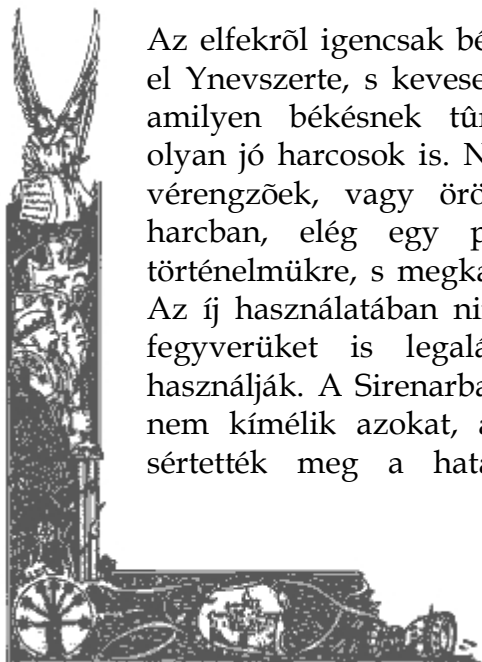
| Képzettségek | fok/% |
|--------------------|-------|
| 3 fegyverhasználat | Af |
| Lovaglás | Mf |
| Erdőjárás | Mf |
| 1 fegyverdobás | Af |
| Esés | 30% |

| Tsz | Képzettség | fok/% |
|-----|----------------------|-------|
| 2. | Sebgyógyító | Af |
| 4. | 1 fegyver használata | Mf |

Harcértékei, Kp-ja, és egyéb értékei a harcos főkaszt szerint számolandók.

Sereneya

A bosszúállókat nevezik így, kik az elf népet ért sérelmekért vesznek





elégítelt. Párhuzam húzható Uwel szolgálóival, kikkel mentalitásuk is egy csöppnyit hasonló. Ők azok, kik az emberek között is megállják a helyüket, hiszen gyakorta kell vegyülniük közöttük. Kalahorájukként Malliort tisztelik. Több emberi nyelvet elsajátítanak, s az emberi kultúra alapjai sem ismeretlenek előttük. Felderítőik rendületlenül járják az elfek lakta vidékeket, s mindazon helyeket, ahol az elfek kapcsolatba került a külvilág fajaival. Ahol sérelem éri népüket kegyetlenül lecsapnak. Ők értesítik Oilant ha aquirok bukkannának fel valahol, s ha orkkal találkoznának, kérdés nélkül ölik meg. Ők az egyetlenek Sirenarban élő elfek közül, akik nem vetik meg kiszakadt társaikat, s talán még a félelfekekkel is jó a viszonyuk. Titokzatos harcosok ők, félik nevüket, hisz gyilkosokként tartja számon őket a külvilág. Szó is essen róla, valóban nem mellőzi a fejjadászok tudását az övék, de mindezek ellenére sem hidegvérű gyilkosok. Lesből sosem támadnak, s mielőtt a bosszú célpontjára kiróná a büntetését, elsorolja neki, az elkövetett bűnöket, sőt még a büntetések közül is választani enged, már ha az hajlandóságot mutat ez irányba.

| Képzettségek | fok/% |
|------------------------|-------|
| 5 fegyverhasználat | Af |
| Ökölharc | Af |
| Lovaglás | Mf |
| Erdőjárás | Mf |
| Vakharc | Af |
| 3 nyelvtudás (5, 4, 3) | Af |
| Nyomolvasás/eltüntetés | Af |
| Álca/álruha | Af |
| Pszi | Af |
| Úszás | Af |
| Csapdaállítás | Af |
| Mászás | 20% |
| Esés | 15% |
| Ugrás | 15% |

| | |
|----------|-----|
| Lopózás | 20% |
| Rejtőzés | 25% |

| Tsz | Képzettség | fok/% |
|-----|------------------------|-------|
| 2. | Ökölharc | Mf |
| 4. | Nyomolvasás/eltüntetés | Mf |
| 4. | Álcázás/álruha | Mf |
| 5. | 1 fegyverhasználat | Mf |
| 5. | Pszi | Mf |
| 7. | Vakharc | Mf |

Ők, mint a fejjadászok, szintén +1 Sebzést kapnak, minden második szinten, ám a +1 KÉelmarad náluk.

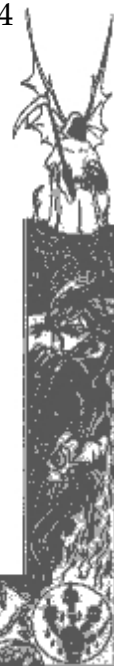
Mivel ilyen sokrétű a kiképzésük, nem marad idejük nagyon más képzettségeket elsajátítani, így Kp alapjuk nem túl kimagasló, bár nagyobb mint egy átlagos fejjadásznak.

Fegyverzetük Természetesen a tradicionális elf fegyverzet, amit ha álcázni kívánják magukat nem használnak, más fegyverhez kell, hogy nyúljanak. Ez általában könnyedebb hosszú, vagy rövidkard. Harcértékeik a fejjadász szerint számolandók.

| | |
|-----------------|-------|
| CÉ alap | 30 |
| Kp alap | 5 |
| Kp/Szint | 7/30% |
| Ép alap | 7 |
| Fp alap | 6 |
| Fp/Szint | k6+4 |

Deinn

Magukat deinneknék nevezik azok az elfek, akik a határ védelmét hívatottak ellátni. Más néven, az emberek őket hívják Sirenari erdőjáróknak. Ők élnek a legközelebb az emberek társadalmához, hiszen a határon, s annak közelében jócskán akadnak embernépek. A deinneknék feladata jól körülhatárolható. Ők vigyázzák Sirenar kapuját, a zöld határokat.



Elfek könyve

Tartják a kapcsolatot a belső részekkel, ahová minden álltaluk tapasztalt dolgot elküldenek. Közülük kerül ki a legtöbb kiszakadott, hiszen gyakorta megesik, hogy új otthonra lelnek valamely közeli településen. Belőlük lesznek az úgynevezett elf kalandozók, akik neveltetésüknek, életfelfogásuknak megfelelően szinte mind másként keresik a boldogulásukat.



| Tsz | Képzettség | fok/% |
|-----|--------------------|-------|
| 2. | Célzás | Af |
| 3. | Pszi | Af |
| 3. | Ökölharc | Af |
| 4. | Sebgyógyítás | Mf |
| 4. | Lopózás | 20% |
| 6. | 1 fegyverhasználat | Mf |
| 9. | Lefegyverzés | Mf |

Elég sokrétű kiképzésük miatt kevesebb Kp-val rendelkeznek, mint a többi harcos, valamint értékeik is eltérnek attól. Nagy hangsúly fektetnek az íjászatba, így HM elosztása is változik.

| | |
|-----------------|-------|
| KÉ alap | 9 |
| TÉ alap | 18 |
| VÉ alap | 73 |
| CÉ alap | 40 |
| HM/Szint | 12(3) |
| Kp alap | 7 |
| Kp/Szint | 10 |
| Ép alap | 6 |
| Fp alap | 6 |
| Fp/Szint | k6+4 |

Említésre méltóak még a nem játszható kasztok is, akik a szent város Oilan védelmét, s ügyeit látják el. Ilyen kaszt például az Oylinn, akinek feladatköre hasonló a Deinnekhez, de ő a szent városon belül tölti be ezt a szerepkört. Kétségkívül a legjobb elf harcosok, s olyan különleges képességekkel ruházzák fel őket, amiktől méginkább remek fegyverforgatóvá válnak. Nem ritka közöttük, aki beszéli az óelf nyelvet, s hatalomszavakat használ. A másik ilyen kaszt a Sirayo, akivel már inkább találkozhat a játékos karakter. Szent gyilkosok ők, kik büntetlenül visszatérhetnek a szent városba, Oilanba, miután külországi feladatukat teljesítették. Senki nem tud

Képzettségek

| | |
|-------------------------------|-----|
| 3 fegyverhasználat | Af |
| Lovaglás | Mf |
| Idomítás | Mf |
| Lefegyverzés (íjjal, karddal) | Af |
| Sebgyógyítás | Af |
| Rejtőzködés | 30% |

róluk semmit, még saját fajtársaik sem. Titokban élnek s tevékenykednek a határon belül, s azon túl is. Nincsenek jellegzetes fegyvereik, szokásaik, hisz ezek mind árulójukká lehetnek. Ynev bármely fejedelmével felveszik a versenyt. Legkisebb 10. szintű fejedelmek ők. Magányos mesterek képzik őket hosszú időn át, s végül járulnak a hatok elé, kik döntenek további sorsukról. Olyan még nem fordult elő, hogy a hatok visszautasítottak volna egy Sirayo növendéket, s olyan sem, hogy egy szent gyilkos kiszakadottá lett volna. A Sirayok csak NJK-k lehetnek. Ez alól nincsen kivétel.

Sirenar és Elfendel fegyverei

| | Tám/kör | KÉ | TÉ | VÉ | Sebzés |
|-----------|---------|----|----|----|--------|
| Levél-tör | 2 | 9 | 9 | 2 | k6+1 |
| Khossas | 1 | 8 | 10 | 14 | k6+2 |

| | Tám/kör | KÉ | CÉ | Táv | Sebzés |
|--------|---------|----|----|------|--------|
| Elf íj | 2 | 9 | 13 | 140m | 2k6+2 |

Elf vérték

| | MGT | SFÉ | Súly |
|------------|-----|-----|------|
| Sodronying | 0 | 3 | 10kg |
| Mellvért | 2 | 5 | 6kg |

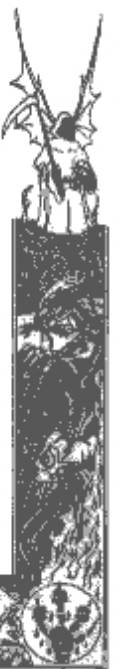
Sirenar bárdjai

Szót kell ejtenünk még az elf bárdokról, kik Sirenarban nevelkedtek. Ők azok, kiknek dala a szertartásokon hallatszik, a gyász énekeket ők játsszák, s dalolják el. Elképzelhetetlen nélkülük a régmúltba visszamerengés, s emlékezés a régi időkre. A sirenarban élő bárdok, érdekesmód egy déli kalahorát tisztelnek, mégpedig Eidhil K'Meakhan, a Dalokban Élőt. Ezek a bárdok emlékeznek a régmúlt történetére, legendáriumára, s ő bennük, s dalaikban fogalmazódik meg mindaz, mi az elf nép megkeseredettségét jellemzi. Ők lehetnek azok, kikből mint a

deinnekből igazi kalandor válik, hiszen gyakran indulnak útnak, akár Elfendelbe, akár más tájakra, hogy



minnél több dalt, éneket gyűjtsenek az elf nép tetteiről, hogy mindig minnél több dolgról tudják emlékeztetni társaikat, a régmúlt történéseivel kapcsolatban. Ezeket sosem vetik papírra sem hólyagírással nem jegyzik le, hanem emlékeik között tartják meg a jövő nemzedéke számára, s élő szóval adják őket tovább. Ennek ellenére legendáik mit sem csorbultak, hisz Eidhil K'Meakhan, a Dalokban Élő hordozza őket. Leginkább használatos zeneszerszámaik, a fúvos hangszerek közül kerülnek ki, de egy némelyik pengetős hangszeren is játszik. Dalaikban a természetet, a bánatot, a soha nem múló szerelmet énekelik meg, s hallgatása bármely udvarban elismerést, hoz. Ők, ellentétben ember társaikkal, nem léha gazemberek,



Elfek könyve

inkább az elf művészet megtestestítői, s művészként is viselkednek, bármely társaságba is kerüljenek. Persze remek harcosok is egyben, kik csak és kizárólag tradicionális fegyvereikkel hajlandóak küzdelembe bocsátkozni.

Képzettségek

| Képzettség | fok/% |
|---------------------------|-------|
| 3 fegyverhasználat | Af |
| Fegyverdobás | Af |
| 3 nyelvtudás (5, 3, 3) | Af |
| Legendaismeret | Mf |
| Történelemismeret | Mf |
| Etikett (külhoni) | Af |
| Éneklés/zenélés | Mf |
| Tánc | Af |
| Hangutánzás | Af |
| Erdőjárás | Mf |
| Lovaglás | Mf |
| Ősi nyelv ismerete (óelf) | Af |
| Sebgyógyítás | Af |
| Úszás | Af |
| Szexuális kultúra | Af |

| Tsz | Képzettség | fok/% |
|-----|---------------------------|-------|
| 2. | Tánc | Mf |
| 2. | Művészet | Af |
| 3. | Etikett | Mf |
| 5. | Tánc | Mf |
| 5. | Hangutánzás | Mf |
| 5. | Művészet | Mf |
| 6. | 1 fegyverhasználat | Mf |
| 8. | Ősi nyelv ismerete (óelf) | Mf |

Más értékek megegyeznek az általános bárdnál leírtakkal, kivételt képez ez alól a százalékos képzettség, valamint, hogy nekik harcértékükből 2-öt Céjükre is áldozniuk kell. A százalékos értéket kárpótolandó, az ő Kp alapjuk 6, amihez szintenként 10 Kp járul, ám előtérbe kell helyezni a művészeteket, a képzettségpontok elköltésekor.

Egyéb különleges képességek

Kevésbé használják a fénymágiát, mint ember társaik, ám minden hang, vagy dal mágia erősségéhez hozzáadhatják intelligenciájuk 10 feletti részét, E-ben.

Képesek ők is a bárdok különleges képességének használatára.

Sirenar megtartói



A szövetség területén egyetlen kalahorának találhatunk megtartóira, méghozzá Narmiraen, a Kődökön járónak. Az ő szent elfjei alkotják Sirenar szakrális hatalmát. Neki van egyedül hatalma ahhoz, hogy ezt az anyagi síkon is kinyilatkoztassa. Megtartóik általában valami testi hibával jönnek a világra, vagy súlyos betegségben szenvednek. A fogyatékoságuk lehet velükszületett, vagy az életükben szerzett hiányosság is. Az ilyen betegségben szenvedő elfeket lényegíti át Narmiraen, saját megtartójává, s ekkor tesznek szert ezek az elfek különleges pszi képességekre, s tudatuk is ekkor teljesedik ki. Ez a következő képpen zajlik:

Különböző mértékben növekszik asztrál és intelligencia képessége, ami hús fölé is mehet.

Egyik testrész csonka vagy hibás: +1



Valamely súlyos betegségben szenved:
+2

Ha több testrészüket is fogyatékos vagy sérült: +3

Ha a testi fogyatékoságokhoz, betegség is párosul: +4

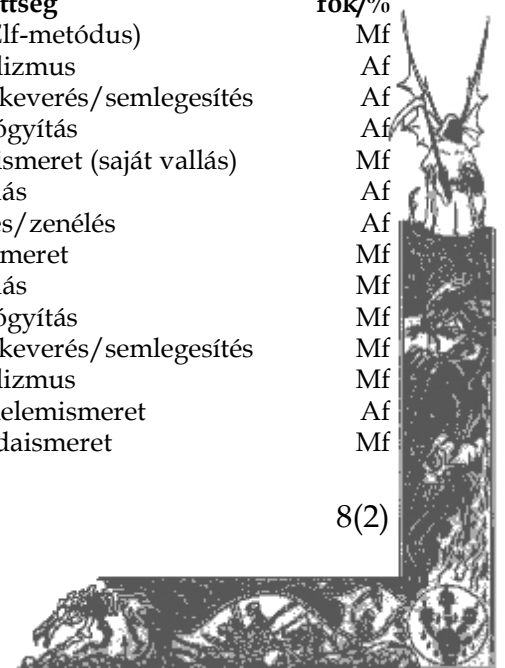
Pszi pontjaik a kyr metódussal egyenértékűek de csak a pyarroni módszer mesterfokát, illetve a kyr bontást használják, ám ők teljes intelligenciájukat megkapják, és hozzáadhatják pszi alap értékükhöz. Ezekből a pszi pontokból, a papi gyógyításnak megfelelően rendelkezhetnek, ám ehhez áldás sem szükséges, bárkit képesek ezzel meggyógyítani, mindössze 3 kör meditációra van szükségük bármilyen gyógyításhoz. Magukkal igen keveset foglalkoznak, leginkább mások szenvedését próbálják enyhíteni. Megtartó, olyan elfből lehet, aki előző kasztjában valamilyen sérülés ért, olyan, ami beilleszthető a már előbb felsoroltakhoz. Ekkor, a kalahora, sérülését átlényegítve magába fogadja az elfet, s innentől megtartónak minősül. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy folytathatja a szintlépést, onnan, ahonnan az átlényegülés megtörtént. Lássunk egy egyszerű példát. Frianar, 5. tapasztalati szintű elf harcos, súlyos betegségbe esett, s e betegségre felfigyelvén Narmiraen kegyeibe fogadta őt. Ekkor a harcosból, 5. tapasztalati szintű megtartó lett, s régi kasztját eldobva, új kasztjában lép szinteket. A megtartó harcértékmódosítóját osztja el szintenként, s a megtartó Fp/Szintjét kapja meg és így tovább, ám régi kasztja szintlépését használja továbbra is a tapasztalati pontok tekintetében. Mint már a következtetést levonhattuk, a megtartó voltaképpen az elf nép

papja. Nincsenek a szó szoros értelmében templomaik, ám ne higgyük, hogy nincs szent hely, ahol a megtartók ne rónák le tiszteletüket kalahorájuknak. Ez Narmiraen esetében egy liget, egy elf írásokkal díszített szikla, és ehhez hasonló dolgok. Különleges, bensőséges viszonyban vannak a természettel, ismerik a fák és a bokrok neveit, az állatokat, képesek ezek manipulálására, felhasználására, s ismerik a módokat, ahogy tőlük információkat szerezhetnek. Általában valamely liget, pagony lakói ők, de nem ritka közöttük az olyan sem, aki belső vágyaktól hajtva, új vidékek növények megismerésével foglalkozik. Az erdőben jól mozognak, ám a városokban kissé esetlenek. Itt 5% esélyük van rá, hogy valamely mágiájuk rosszul jön létre. Fegyvereikben, a könnyed, levéltöröket, s természetesen az elmaradhatatlan elf íj forgatásában járatosak. Bőrvértnél komolyabb páncélt sosem öltenek. Általában valamilyen állat kíséri útjukat, akit könnyedén segítségül hívhatnak szorult helyzetükben.

| Tsz | Képzettség | fok/% |
|------|------------------------------|-------|
| X. | Pszi (Elf-metódus) | Mf |
| X. | Herbalizmus | Af |
| X. | Méregkeverés/semlegesítés | Af |
| X. | Sebgyógyítás | Af |
| X. | Vallásismeret (saját vallás) | Mf |
| X. | Időjóslás | Af |
| X. | Éneklés/zenélés | Af |
| X. | Állatismeret | Mf |
| X+1. | Időjóslás | Mf |
| X+2. | Sebgyógyítás | Mf |
| X+3. | Méregkeverés/semlegesítés | Mf |
| X+3. | Herbalizmus | Mf |
| X+3. | Történelemismeret | Af |
| X+3. | Legendaismeret | Mf |

HM/Szint

8(2)



Elfek könyve

| | |
|----------|------|
| Kp alap | 6 |
| Kp/Szint | 10 |
| Fp/Szint | k6+3 |
| Mp/Szint | k6+2 |

A megtartó mágiája

Alapvetően a papi mágiára épül, néhány kivételtől eltekintve, úgyhogy leírást nem, csak az esetleges eltéréseket írnám le, illetve az egyedi varázslatokat.

Áldás

Mana-pont: 2

Csend teremtése:

Mana-pont: 5

Élelem teremtése

Mana-pont: 5

Gyógyítás

Nincs eltérés a papihoz képest

Kárhozat

Mana-pont: 65

Láthatatlanság evilági lények előtt

Mana-pont: 8

Óvó fegyver

Mana-pont: 10

Szertartás

Mana-pont: 2

Vízfakasztás

Mana-pont: 5

Égi szekér

Mana-pont: 55

Köd felidézése

Mana-pont: 3

Szent tűz

Mana-pont: 20

Természeti lények megidézése

Mana-pont: 17

Villámcsapás

Mana-pont: 13

Elemi lények szólítása

Mana-pont: 30

Engedelmesség állatok

Mana-pont: 7

Engedelmesség növények

Mana-pont: 3

Mágiaérzékelés

Mana-pont: 1

Vadak szólítása

Mana-pont: 12

Vihar

Mana-pont: 23

Földrengés

Mana-pont: 70

Időjárás ellenőrzés

Mana-pont: 45 ill. 80

Őselemek felidézése

Mana-pont: 75

Síkkapu

Mana-pont: 85

Narmiraen egyedi varázslatai

Nem szóltunk még arról, hogy Narmiraen megtartói, miként szerzik vissza mana-pontjaikat csak és



kizárólag egy felszentelt ligetben képesek erre, egy körüljárás nevű rituáléval, amit 30 kör alatt végeznek el. Ez egyfajta imádság, ami alatt mana-pontokkal töltődik fel elméjük, s ismét használhatják varázserejüket. Naponta háromszor képesek erre, utána már minden körüljárás egyel csökkenti az állóképességüket, hisz fáradtságos és kimerítő rituálé ez.

Növények ura:

Mana-pont: 5

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: 50 lépésnyi terület

Időtartam 15 kör

Mágiaellenállás: speciális

A varázslat során, a veszélyes növények ártalmatlanná tehetők, illetve mind a veszélyes mind az ártalmatlan növényfélék rábírhatók, hogy minden erejükkel védelmezzék a megtartót. Ez azt jelenti, hogy az ágaikkal akadályozzák, vagy gyökereikkel kigáncsolják az áldozatot.

Liget felszentelése:

Mana-pont: 12

Erősség: 8

Varázslás ideje: 5 kör

Hatótáv: max 50 lépésnyi sugarú kör

Időtartam: végleges

Mágiaellenállás: speciális

Evvel a mágiával a megtartó Narmiraennek ajánl egy ligetet, amin inntől kezdve a kalahora védelmét élvezi. Nem lesz mágikus hely, ám néhány varázslathoz elengedhetetlen, s a mana-pontok is csak itt térhetnek vissza a Narmiraen megtartó elméjébe.

Burjánház:

Mana-pont: 8

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: 5 m / szint

Időtartam: 1 kör / szint

Mágiaellenállás: Speciális

A varázslat létrejötte után az adott területen lévő növények eszeveszett növekedésbe kezdenek, amelybe a megtartó be is avatkozhat. A természetes formáktól nem térhet el, de az adott területen olyan ütemben fognak növekedni a növények, ahogyan azt ő akarja. A fák maximálisan egy lábnyit nőhetnek 2 kör alatt, a bokroknak ez egy körbe kerül. Természetesen a természet gátat szab egy idő után, tehát akármilyen nagy tudású megtartó sem képes 1000 m-es fákat kinöveszteni a földből.

Kéreg szem:

Mana-pont: 26

Erősség: 5

Varázslás ideje: 3 kör

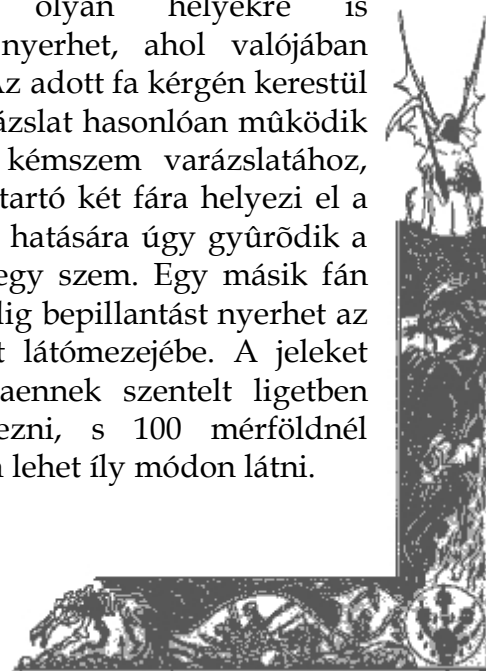
Hatótáv: érintés

Időtartam: maradandó

Mágiaellenállás: speciális

A megtartó ennek a varázslatnak a segítségével olyan helyekre is bepillantást nyerhet, ahol valójában nincs is ott. Az adott fa kérgén keresztül láthat. A varázslat hasonlóan működik a varázslók kémszem varázslatához, ám itt a megtartó két fára helyezi el a mágiát, mely hatására úgy gyűrődik a kéreg, mint egy szem. Egy másik fán keresztül pedig bepillantást nyerhet az így megjelölt látómezejébe. A jeleket csak Narmiraennek szentelt ligetben lehet elhelyezni, s 100 mérföldnél távolabb nem lehet így módon látni.

Rejtekhely:



Mana-pont: 35
 Erősség: 20
 Varázslás ideje: 2 szegmens
 Hatótáv: érintés
 Időtartam: 10 kör / szint
 Mágiaellenállás: speciális

A mágia segítségével a megtartó menedéket találhat egy fában, ami elegendő méretű ahhoz, hogy befogadja a megtartó testét. Itt képtelen beszélni, mágiát használni, ám pszit alkalmazhat. Míg őt nem látják, ő mindent tökéletesen lát, ami a fán kívül történik. Csupán auraérzékeléssel lehet őt felfedezni. Összese a varázslat létrejötte után háromszor hagyhatja el a fát. Ha felfedezik, s fizikai támadást irányoznak a fára, minden elszenvedett egy STP a fára, 3 Fp-t jelent a megtartónak.

Narmiraen kapuja:

Mana-pont: 33, 45 ill. 55
 Erősség: 15
 Varázslás ideje: 5 szegmens
 Hatótáv: érintés
 Időtartam: egyszeri
 Mágiaellenállás: speciális

Ennek a varázslatnak a segítségével a megtartó képes közlekedni két fa között, anélkül, hogy egy lépést is tenne. Egyfajta térkapuként funkcionál a két fa, egyik az induló, másik az érkező részt képviselve. A mana-pontok befektetésével, a távolság növekszik a következő képpen:

33 Mp: 100 mérföld alatti
 45 Mp: 101-200 mérföld
 55 Mp: 201-300 mérföld

A megtartó a varázslatkor csak felszentelt ligetbe érkezhetsz, és csak olyan helyre, ahol már járt.

Rovarok ura:

Mana-pont: 3

Mindenben megegyezik a boszorkányok által ismert rovarfelhő nevű varázslattal.

Állatok ura:

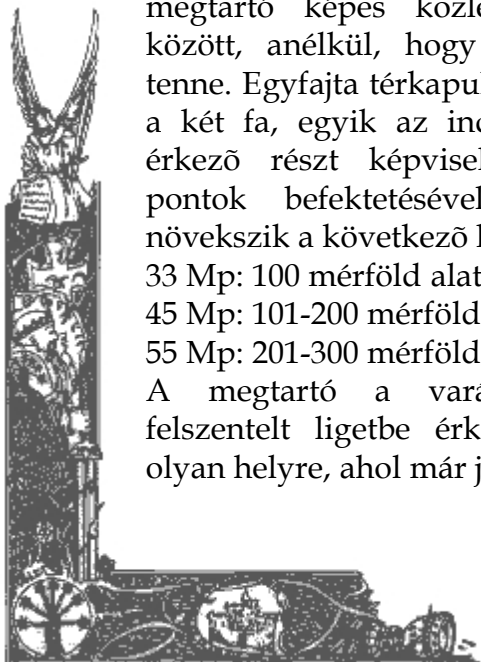
Mana-pont: 15
 Erősség: 10
 Varázslás ideje: 3 kör
 Hatótáv: 50 lépés sugarú kör
 Időtartam: végleges, ill. lásd leírásban
 Mágiaellenállás: -

A megtartó szintenként egy állatot hűséges társává tehet. Az így magához kötött állat, úgy viselkedik, mintha a megtartó már évek óta idomítaná, képességeihez mérten pedig engedelmeskedik a megtartó szavának. Semmiképpen nem lesz intelligensebb, nem fog tudni beszélni stb. A megtartó csakis állatokat rendelhet így maga mellé, fejlett tudattal bíró lényeket vagy mágikus tulajdonságokkal rendelkezőket nem. Azok az állatok pedig, akiknek jelleme ellentétes a megtartóéval (Rotrix, Halálvarjú stb.) csak 20 körig engedelmeskednek a varázslatnak, ezután lefoszlik róluk a bűbáj.

Vadak szava:

Mana-pont: 12
 Erősség: 8
 Varázslás ideje: 3 szegmens
 Hatótáv: 12 lépés
 Időtartam: 5 kör / szint
 Mágiaellenállás: -

A mágia segítségével a megtartó elérheti, hogy ideiglenesen szót érthessen az állatokkal. Nem csak ő





fogja érteni azok szavát, de az állatok is értelmezni tudják az ő beszédét. Egyetlen dolog szab korlátot a mágiának: az eltérő fogalomrendszer. Hiszen nem várhatjuk el egy madártól, hogy tökéletesen tisztában legyen az elf társadalom fogalomrendszerével, szokásaival stb. Remek szerepjátékra nyílik lehetőség, s a KM fantáziája javát bevetheti ennek a mágiának az alkalmazása esetén. 6 mana-ponttal az időtartam 2 körrel kitolható.

Vadak teste:

Mana-pont: 45

Erősség: 12

Varázslás ideje: 5 kör

Hatótáv: érintés

Időtartam 1 óra / szint

Mágiaellenállás: Mentális ill. -

Ezt a mágiát alkalmazva a megtartó vagy egy általa kiválasztott személy, egy tetszőleges állat alakját veheti fel. Ebben a formában mindent, amit az állat cselekedni képes, ő is megteheti, ám nem használhat mágiát, nem beszélhet stb. Csak és kizárólag a megtartó által ismert állatok alakja felvehető, más állaté nem.

Szellemtárs:

Mana-pont: 32

Erősség: 15

Varázslás ideje: 2 kör

Hatótáv: 5 lépés sugarú kör

Időtartam 5 perc / szint

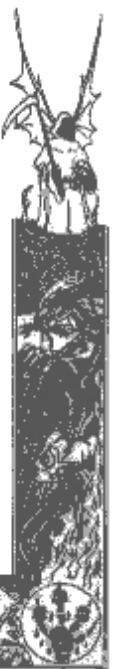
Mágiaellenállás: -

Ha sikerrel hajtja végre ezt a mágiát a megtartó, abban az esetben kilép a testéből, s lelkét egy állat lelke mellé plántálhatja bizonyos időre. Az új testben azonnal átveheti az irányítást, s az idő tartam lejártáig ezt folytathatja is. A megtartó teste, azonban a mágia

időtartama alatt védtelen, s bármilyen más lélek birtokba veheti, illetve alanya lehet természetes anyag mágiának. Ha az időtartam alatt nem sikerül visszatérnie a testébe, lelke kiszáll az állatéból és bojongani kezd. Ha azonban egy órán belül valaki visszasegíti a testbe, akkor gond nélkül élhet tovább, ám ha nem, akkor a porhüvelye helyrehozhatatlan károkat szenved, s a megtartó örök bolyongásra kényszerül a köztes síkok valamelyikén. A varázslat bármikor beszüntethető.

Taba el Ibara

Nos, elérkeztünk Ynev legtitokzatosabb elfjeihez, a homoki elfekként emlegetett néphez. Róluk tán még annyi sem ismeretes, mint Kránban élő fajtársaikról. Mint azt az elf történelemből is láthatjuk, valamikor a Kék hadjárat során foglalták el az itt élő elfek területeiket. Vagyis, pontosítva a dolgot, ők már itt voltak, csak erdőik váltak semmissé, s váltotta fel az örök homok birodalma. Valamikor a pyarron előtti 2900-as évekre tehető ez, mikor is az elfekre mért dzsenn hadicsapás, végképp pontott tett ennek a háborúnak a végére. Igazából, ezen a területen, mindhárom nép megfogyatkozott. Ebből kettő elrejtőzött, egy pedig elkeveredett az emberi társadalommal. A két rejtőző nép közül az egyik a szépek népe volt. Iszonyatos nehézségek árán szoktatták magukat, s szokták meg jelenlegi környezetüket. Azóta is várják, hogy a homokdűnék helyén, egyszer majd új élet sarjad, s visszakapják hatalmas erdőrengetegeiket. Persze, addig is megvédik, s őrzik, a majdan eljövő



paradicsom helyét, s kegyetlen vérengzéssel csapnak le az ide behatoló idegenekre.

Társadalmi felépítésükről nem sokat tudni, ám valószínű ők is megőrizték az egykor volt társadalmi kasztrendszer, tehát természetesen uralkodót választanak maguknak, aki minden fontosabb

kérdésben, a nép érdekeit figyelembe véve dönt. A király nem a Vér Nélkül Való megtartója, hisz ők a kormányzásra bizonyos okok miatt nem alkalmasak. Mindenképpen bölcs elfnek kell lennie, ki kezében tudja tartani ezt a fajta elf társadalmat is. A király a sivatag talán legjobb harcosa, hisz eme harcos népnek, nyilván harcos uralkodóra van szüksége. Székhelye valahol a mélysivatag közepén található, mit ember s talán más faj sem pillanthatott meg soha. A királyt követi rangban természetesen a megtartók kasztja. Az ő tanácsukat kéri ki aaz uralkodó a

fontosabb ügyekben, s a népet érintő fontosabb kérdésekben. Számuk a társadalomban elenyésző, talán 5-10 lehet, bár az egész Homoki elf nép nem számlálhat talán 100-150 főt sem. Manapság, így a manifesztációs háború idején egyre gyakrabban

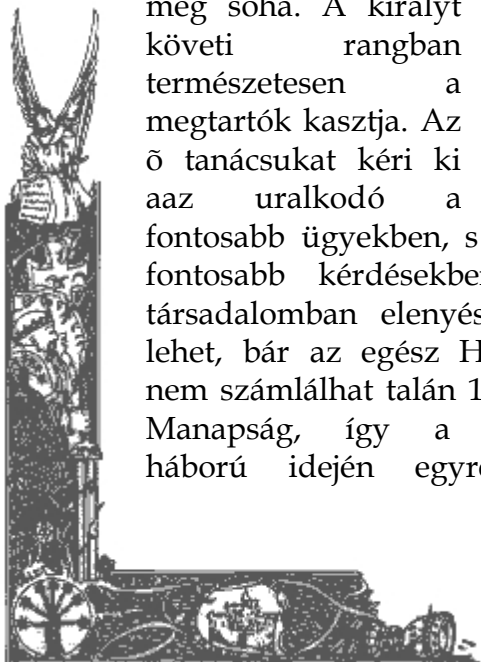
bukkannak fel, le-le csapva Amhe Ramun fattyaira és természetesen (sajnos vagy nem sajnos ki ki tetszése szerint) az amund nyomásnak ellenálló eberi társadalmakra is.

És akkor most térjünk át a sivatag, elf népének kasztrendszerére.

Tyssa L'ymenel harcosai:

Valójában az itt élő elf nép gyermekei mind mind harcos kasztúak. Felveszik Ynev bármely harcosával a versenyt, sőt, talán a küzdelem kimenetele nem is kétes, a homoki elfek javára. Szinte bármilyen helyzethez képesek alkalmazkodni, s úgy harcolni Bár egyes tulajdonságaikban, közelebb állnak a fejvadászokhoz, neveltetésük, és erkölcsi normáik messze nem azonosak az Ynevi értelemben vett fejvadászéval. Kitartóak, szívósak és mindenekelőtt vasakaratóak. Egy

homoki elfet szándékától senki, és semmi nem rendíthet vissza, fenyegetsen az bármivel. Fegyvereik, elf társaikhoz hasonlóan kard, tör teszi ki, ám itt az íj belátható okokból hiányzik fegyverzetükből. A sivatagban sem az íjhoz, sem a





nyílvezzőhöz nincs elegendő faanyag, így ezen elfeknél, az íjak nem találhatóak meg. Akad ugyan néhány rég elfeledett darab, mi még képviseli egykoron volt fő fegyverüket, de ez már elenyésző mennyiség, arról nem is beszélve, hogy nyílvezző nélkül használhatatlanok. Ezek a harcosok, leginkább a mélysivatag, azon belül pedig kijelölt határaik szélét járják, óva, s oltalmazva mindennemű behatolóktól. Ők azok az elfek, kikkel a botor, eltévelyedett sivatagjáró, vagy éppenséggel kalandozó találkozhat.

Tyssa L'ymenel harcosainak képzettségei:

2 fegyver használata Af
1 fegyver dobása Af
sivatagjárás Mf
nyomolvasás/eltűntetés Mf
időjósítás Mf
földharc Af
belharc Af
harc helyhez kötve Af
harc láz Af
pszi Af*

2. 1 fegyver használata Mf
2. pusztítás Af
2. harc láz Mf
3. földharc Mf
4. belharc Mf
4. harc helyhez kötve Mf
5. 1 fegyverhasználat Mf
6. pszi Mf*

HM/Szint: 12 (3) Té és Vé növelésére kell fordítani

Kp alap: 5

Kp/Szint: 7

Fp/Szint: k6+6

Különleges képességek:

*pszi képességeik jóval meghaladják egy átlagos pszi használó tudását.

Vízzipoly

Pszi pont: 3

Erősség: 3

Me: mentális

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: -

A homoki elf képes maga körül 10 lépésnyi körzetben lesz képes a nedvesség begyűjtésére. Mindazok, akik elvétik mentális mágiaellenállásukat a 3 E-jű hatás ellen, k6 Fp-t veszítenek ad adott terület határain belül. Újabb Pszi pontok felhasználásával a terület nagysága, a hatás erőssége változtatható. 30 pontból például egy 100 lépésnyi sugarú terület 3-es kiszipolyozása, vagy egy 10 lépés sugarú körben lévők 30 E-jű kizárítása válik lehetővé. Ez utóbbi az erősítésből fakadóan 10 k6 Fp veszteséget okoz az ellenszegülni képteleneknek.

Homoktölcsér

Pszi pont: 15

Erősség: 10

Me: -

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 1 óra

A Tyssa L'ymenel megtartója, vagy harcosa képessé válik mentális energiái felhasználásával egy futóhomokból készült tölcser formálni, a sivatag egyszerű homokjából. A tölcser átmérője 5 méter lesz, melynek nagysága 3 pszi pontonként 1 méterrel növelhető. Tehát egy 10 méteres tölcser 30 pszi pontba fog kerülni. A tölcserben állók,



kötelesek létrejöttekor gyorsaság próbát dobni, a tölcsér epicentrumától számított mínusz értékekkel. Például ha a tölcsér epicentrumától 1 méterre áll, akkor -2-vel dobja a próbát, ha 1 akkor -1, ha pedig az epicentrumban van akkor -3. Ha sikertelen a próba, menthetelenül sülyyedni kezd, hacsak társai nem segítenek rajta. A kimászás erőpróbát követel, -3-as módosítóval. Természetesen, ha a homoktölcsér teljesen elnyeli áldozatát, az illető meghal.

Homok köpönyeg

Pszi pont: 8

Erősség: 2

Me: -

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 5 kör/Szint

A homoki elf képes maga köré hívni a sivatag homokját, s ennek álcájába burkolózni. Ilyenkor a homoki elf érzékelhetetlenné válik a szem számára, egészen addig, amíg mozdulatlan nem marad. Ha egy apró mozdulatot is tesz, az álca megtörik és azonnal láthatóvá válik. Gyakran alkalmazzák ezt a módszert a sivatag elfjei, hisz rajtaütésekkor tökéletes meglepetés okozható vele.

A homoki elfek fegyvertára:

Az itt élő elfek különleges fegyverekben és vértékben sem szenvednek hiányt. Beszéltünk már a Kék Hadjáratról, de talán a

háború nevének az eredetéről nem igazán. Nos, az itt használt fegyverekről kapta nevét ez a csata sorozat, hiszen valamikor ilyen tájban jelent meg az elfek körében az úgynevezett kékacél, melynek kovácsolási technikáját kékedzésnek hívják. Vannak ugyan Taba El Ibara sivatagán kívül élő elf kovácsok, kik konyítanak valamelyest ennek a technikának az alkalmazásához, de igazi mesterei csak a homoki elfek között akadnak. A készítés során a legendák szerint az izzó acélba homokot szórnak, s a kék hold fényében "fürösztik" meg. Ezáltal nyer kék fényt az így készített páncél, fegyver. Formájukban nem különböznek a Sirenar vagy Elfendel kovácsai által készített fegyverektől, ám milyenségük igencsak eltérő.

Khossas: Tám/kör: 2 Sebzés: k6+4

Té: 15 Vé: 18 Ké: 10

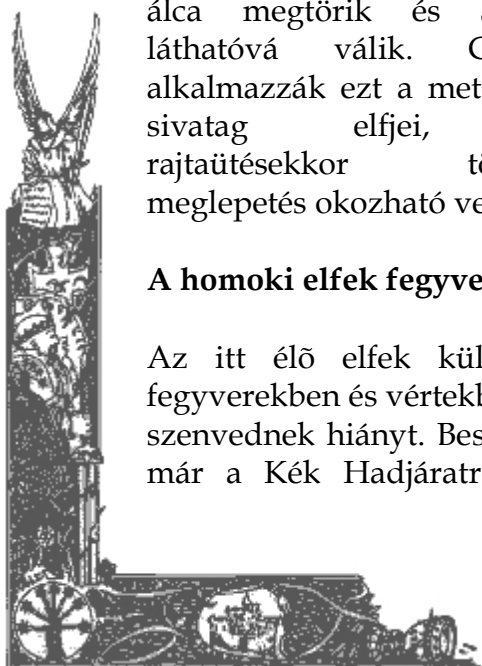
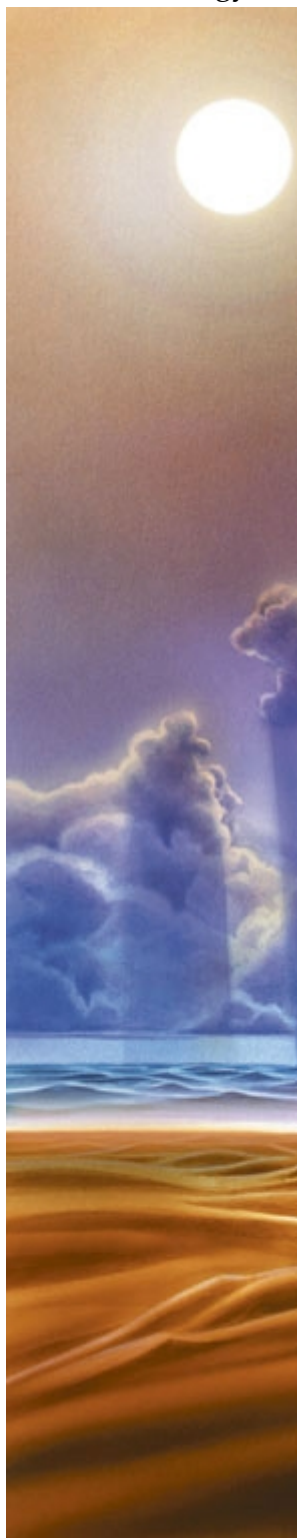
Levéltör: Tám/kör: 2 Sebzés: k6+2

Té: 13 Vé: 4 Ké: 11

Páncélok:

Az ilyen eljárással készülő páncélok pille súlyúak, a mozgásban egyáltalán nem gátolnak, sőt különlegességük még, hogy a homokszemek sem tudnak az acél mögé illetve közé jutni.

Sodronying:





Mgt: 0

SFÉ: 4

Mellvért*:

Mgt: 0

Sfé: 6

Az itt készített mellvért minden esetben mágikusnak tekintendő, ám csak és kizárólag a legjobb harcosok tulajdonában lehet ilyen (8 Tsz.). Rettentő megbecsülésnek és óriási kitüntetésnek számít egy ilyen vért elnyerése a homoki elfek körében. Elvesztése halálos bűnnek számít.

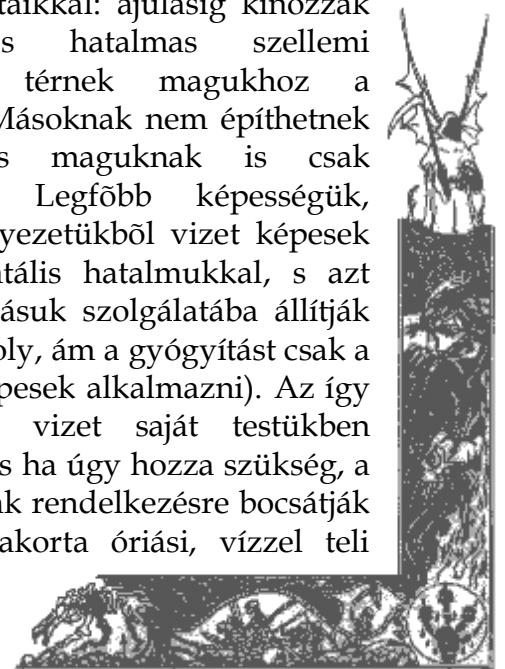
Tyassa L'ymenel küldöttei:

Ezek a küldöttek szintén betegségeik által lesznek megtartóvá. Korán felismerik magukon ezeket a kórokat, s mielőtt társaik gyengeségük miatt lekasabolnák őket, a sivatag mélyre vonulnak, bízva kalahoráik hatalmában, a kegyben, hogy őket választják, bár erre az esély igen csekély. Ha küldöttként térnek vissza népükhöz, már nem számítanak számkivetettnek: a szent megszállottaknak kijáró tisztelet övezi őket, s hatalmuk előtt minden elf kénytelen meghajolni.

Igazából nem megtartói, csupán prófétái a Vér Nélkül Valónak, akinek megtörtetett testét állítják példaként fajtársaik elé, eképp vonva párhuzamot az egykor volt erdők és a kalahora között. Leggyakoribb betegségük az izomsorvadás, vagy a Ghrom-kór. Csakúgy, mint fajtársaik, ők is képesek manipulálni a sivatag homokját, s vannak olyan dolgok is a tarsolyukban, melyek a legtapasztaltabb sivatagjárókat is elképesztik.

Mint a küldöttek általában, ők is fanatikusak. Gyakorta járni sem bírnak, híveik cipelik őket kis

hordszékeken. Mentális energiáik azonban lenyűgözőek. Akárcsak a többi küldött, ők is különböző Pszi diszciplínákkal manipulálnak. Átlényegülésük után Intelligenciájuk és Asztráljuk 3-mal nő, s ha még nem is volt nekik, ezután rendelkezni fognak a Pyarroni pszi Mesterfokával, melyhez a Kyr metódus alapján kapnak újabb pontokat, szintenként megfejelve +3 ponttal. Akármilyen diszciplínákat kedveltek eddig, energiáikat az elkövetkezőkben az idegenek, és legfőbb ellenségeik, az amundok és dzsennek ellen fogják fordítani. Pszi-pontjaikat saját fájdalmukból tudják felújítani, ami annyit tesz, hogy minden egyes elvesztett Fp-ért automatikusan egy Pszi pontot kapnak, akár maguknak okozták a fájdalmat, akár más sebesítette meg őket. Ha rituális önkínzásuk során szenvednek sérüléseket - meditáció közben - akkor minden egyes elvesztett Fp két Pszi-pontot jelent. Ennek ellenére nem mazochisták, egy cseppet sincs ínyükre a fájdalom, ám átváltozásuk során lemondtak önálló lényükről, s testüket a közösségnek engedték át, rendelték alá. Gyakorta nincsenek tisztában egyéni korlátaikkal: ájulásig kínozzák magukat, s hatalmas szellemi energiákkal térnek magukhoz a kábulatból. Másoknak nem építhetnek pajzsokat, s maguknak is csak statikusakat. Legfőbb képességük, hogy a környezetükből vizet képesek elvonni mentális hatalmukkal, s azt saját gyógyításuk szolgálatába állítják (Izd. Vízzipoly, ám a gyógyítást csak a küldöttek képesek alkalmazni). Az így összegyűjtött vizet saját testükben raktározzák, s ha úgy hozza szükség, a törzs tagjainak rendelkezésre bocsátják - emiatt gyakorta óriási, vízzel teli



Elfek könyve

tömlökhöz hasonlítanak. Általában a karjukat szokták megválni, ha hozzá akarnak jutni az így tárolt nedvességhez. Minden, a környezetből elorzott Fp-t a saját gyulladásukra tudnak fordítani. Fp-ik az átváltozás során nem változnak, továbbra is annyival rendelkeznek, amennyi kasztjuk alapján jár nekik. Azok akik sérüléseket szenvednek a víz kiszipolyozása közben, minden 10 Fp sérülés után 1 Állóképesség pontot veszítenek, ami a megtartó szintjének megfelelő napig nem is tér vissza.

A homoki elfek küldöttei képesek 50 Pszi-pontot igénylő félelmetes erejű hívással egy homokurat maguk mellé szólítani, aki 2k10 körig engedelmeskedik megidézőjének, azután visszatér a Föld Őselemi Síkjára.**

A Vér Nélkül Való küldöttei soha nem harcolnak, ha mégis harcba keverednek, fanatikus harcosok óvják őket, s ha kell, saját életüket áldozzák értük.

A küldött, átlényegülése előtt, mindig harcos kasztú, így további szintlépéseit is ekképp kell számolni tapasztalati pontok tekintetében. Rettentő szívósak, ám életerejük igencsak megsínyli az állandó önsanyargatást, önkínzást. Kifejezetten NJK kaszt, s még a játékosok könnyes szeme sem változtathat ezen a tényen

Képzettségek:

(Az átlényegüléskor kapott képzettségek©)

- X. pszi (elf metódotus)* Mf
- X. herbalizmus Af
- X sebgyógyítás Af
- X. vallásismeret (saját vallás) Mf
- X. időjósítás Af
- X. állatismeret (sivatagi) Mf

- X. sivatagjárás Mf
 - X. történelemismeret Af
 - X. legendaismeret Af
 - X nyomolvasás eltűntetés Af
 - X+1. időjósítás Mf
 - X+2. sebgyógyítás Mf
 - X+2. történelemismeret Mf
 - X+3. legendaismeret Mf
 - X+3 nyomolvasás eltűntetés Mf
- *(a leírt módon kapott pszi pontok és pyarroni módszer alkalmazása)

HM/Szint: 8 (2)

Kp alap: 6

Kp/Szint: 10

Fp/Szint: k6+6

Mp/Szint: k6+2

**Homokúr

Termet: Ó

Sebesség: 85 (SZ)

Támadó érték: 120

Védő érték: 120

Kezdeményező érték: 35

Sebzés: 6k10

Tám/kör: 1

Életerő pontok: 50

Max Tp: 20000

A küldöttek egyedi mágiái:

A megtartóknál leírt általános mágiaformulákon kívül a következő egyedi varázslatokkal rendelkeznek.

Homokkőd:

Szféra: Egyedi

Mana-pont: 5

Erősség: 3

A varázslás ideje: 3 szegmens

Hatótáv: 25 lépésnyi sugarú kör

Időtartam: 8 kör

Mágiaellenállás: -



Mágikus hatalmával a Vér Nélkül való megtartója egy kis terület felett 3 láb magasságig felemelheti a sivatag finom homokját, s az így lebegő szemcsék szinte átláthatatlan ködhöz hasonló félhomályba vonják az adott helyet. A megtartón kívül mindenki más csak korlátozottan lát a területen (dobofegyvert vagy íjat használni lehetetlen, a ködben állók VÉ-je 25-tel csökken). Széllel el lehet oszlatni a jelenséget az időtartam lejárta előtt, ám azután a homokszemcsék mindenképpen maguktól leesnek.

Homokszolga

Szféra: Egyedi

Erősség: 2

A varázslás ideje: 1kör

Hatótáv: 20 lépés

Időtartam: 1 perc/szint

Mágiaellenállás: -

A litánia végeztével a megtartótól számított 20 lépésnyi távolságon belül, az ő akaratának megfelelően egy elfszerű alak emelkedik ki a homokból, melyből saját testét is megalkotja. A teremtmény az időtartam lejártáig, segíti, védelmezi létrehozóját, azután ismét darabokra hullik. Önálló akarata nincs, de a megtartó legfeljebb háromszavas utasításait (egyszerre csak egyet) igyekszik teljesíteni. Értékei megfelelnek a földementál szolgáléval.

A sivatag szava

Szféra: Egyedi

Mana-pont: 8

Erősség: 4

A varázslás ideje: 2 szegmens

Hatótáv: 100 lépés

Időtartam: 5 kör/szint

Mágiaellenállás: -

E varázslat segítségével a megtartó értesülhet mindarról a mozgásról, amely az ő száz lépésnyi körzetében történik. A mozgásban levő élő vagy élettelen dolgokról a velük érintkezésbe lépő homok, illetve a szél számol be a homoki elfnek. El tudja mondani, hogy hányan és milyen irányú mozgást végeznek, de arról, hogy kik azok, s hogy milyen szándékkal közelítenek nem tud számot adni.

Homokba olvadás

Szféra: Egyedi

Mana-pont: 22

Erősség: 4

A varázslás ideje: 3 szegmens

Hatótáv: önmaga

Időtartam: 1 perc/szint

Mágiaellenállás: -

Ha ezt a mágiát alkalmazza a megtartó képessé válik arra, hogy teste elkeveredjen a talpa alatti homokkal. A varázslat nem jön létre olyan helyen, ahol szikla, föld, fa, stb. Tehát nem homok áll a megtartó rendelkezésére, illetve ahol a homokréteg vastagsága nem éri el a kéttenyérsnyi mélységet és az egy lépésnyi átmérőjű felületet. A megtartó mindaddig maradhat a homokba olvadva, maig az időtartam le nem jár, bár amennyiben kedve tartja hamarabb is kiemelkedhet onnan.

A homokba olvad elfet nem lehet megkülönböztetni a környezetétől, csupán az Auraérzékelés nevű kír diszciplínával. Ebben az állapotban nem sebezhető, ám ő sem használhat mágiát, sem pszit, viszont 1 lépés/kör sebességgel mozoghat. 8 mana-pontért az időtartam 1 perccel növelhető.



Beszélő homok

Szféra: Egyedi

Mana-pont: 18

Erősség: 5

A varázslás ideje: 2 kör

Hatótáv: 25 lépés

Időtartam: 10 kör

Mágiaellenállás: -

A megtartó képessé válik szavait a homok segítségével másutt megszólaltatni, mint ahol ő tartózkodik. Csupán érintkeznie kell a sivataggal, ki sem kell mondani a szavakat, a kívánt helyen a homok magától beszélni kezd majd, olyan hangerővel amelyet a homoki elf akar. A hangját nem lesz képes elváltoztatni és csakis olyan nyelveken szólalhat meg, amelyeket ismer. Varázslatokat létrehozni ilyen módon lehetetlen.

Délibáb

Szféra: Egyedi

Mana-pont: 25

Erősség: 5

A varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: max 500 lépés

Időtartam 1 óra

Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat kétféleképpen vehető igénybe. Az egyik felhasználási lehetőség szerint a megtartó képes elrejtőzni a talaj felett, a hőség miatt vibráló levegő mögött, s mások sem képesek őt észlelni, csak ha tíz lépésnél közelebb kerül hozzájuk. A másik mód szerint éppen ellenkezőleg, e természeti jelenséget kihasználva fantomokat teremthet (szintenként egyet), akik hacsak nem kerülnek a szemlélőkhöz 25 lépésnél közelebb megkülönböztethetetlenek lesznek az élő személyektől. Ezeket a fantomokat

a megtartó akarata szerint mozgathatja, az időtartam lejártáig bármit megtehet velük, amit csak egy ilyen illúzióval művelhet.

Értelemszerűen a varázslat előfeltétele, a sivatag felett vibráló természeti jelenség megtétere, azt a megtartó semmilyen más módon előidézni nem tudja.

Homokbőr

Szféra: Egyedi

Mana-pont: 14

Erősség: 6

A varázslás ideje: 2 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 1 óra/Szint

Mágiaellenállás: -

A megtartó a hőséggel szembeni ellenállóképességét tudja felerősíteni e varázslat segítségével. Hatására bőre megkeményedik és szürkévé változik. Újdonat külseje megkíméli a moki elfet az erősebb napsütés és forróság hatásaitól még akkor is, ha a homokbőrön kívül semmilyen ruházatot nem visel. (2E-ig a tűznek is ellenáll)

A megtartó ezt a varázslatot másra is alkalmazhatja, de csak abban az esetben, ha az illető beleegyezik. A legkisebb ellenállás hatására (TME) a kívánt hatás nem jön létre. Éppen ez okból, bármennyire is sajnálatos, öntudatlanul, ájultan fekvőre csak akkor alkalmazható sikerrel, ha magukhoz térve beleegyezésüket adják a beavatkozáshoz. Az időtartam nem növelhető.

Szunnyadó szomjúság

Szféra: Egyedi

Mana-pont: 9

Erősség: 5



A varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: Érintés
Időtartam: 1 óra/szint
Mágiaellenállás: -

A kínzó szomját altatja el a megtartó önmagában vagy másokban, ha ezt a mágiát alkalmazza. Hatására minden fajta víz utáni sóvárgás megszűnik, csakúgy mint a nedvesség hiányának minden káros következménye. A varázslat látható következménye, hogy az idő múlásával az alkalmazó bőre megráncosodik, kiszárad, s idővel ezeréves öregekéhez lesz hasonlatossá. (A hatodik óra után, automatikusan a homokbőr hatása érvényesül) Amennyiben az időtartam lejártá után a mágiát használó vízhez jut, bőre 1 órán belül visszanyeri eredeti állapotát. Csakúgy mint a homokbőr, ez is csak akkor alkalmazható másokon, ha az illető ebbe beleegyezik. Az időtartam nem növelhető.

Kút:

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 3
Erősség: 5
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 50 lépésnyi sugarú kör
Időtartam: 12 kör
Mágiaellenállás: -

A homok alatt rejtőző víz jelenlétére bukkanhat e varázslat segítségével a megtartó. Az időtartam lejártáig meg tudja mondani milyen mélyen (50 m-ig), és mennyi víz található a környezetében, de arról nem lesz információja, hogy ez a folyadék fogyasztható e. Másik felhasználási módja szerint azt tudja megállapítani, hogy a föld felett merre található víz (kulacsokban,

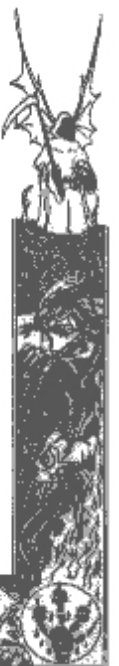
tömlőkben), még akkor is, ha ezeket akár mágikusan, akár természetes módon álcázták.

Krán

A kráni elfek, történelme

A szöveg Hiarren Aiy'Nearthan, renegát kráni elftől származik, aki az információkat segítségnyújtás fejében bocsátotta a Fehér Páholy rendelkezésére. A forrás igazmondása ezen ok miatt erősen megkérdőjelezhető, és számos helyen ellentmondásban áll eddigi ismereteinkkel, de ez az egyetlen összefoglaló mű a kráni elfekről, ami a birtokunkban van.

"Beleegyeztem, hogy ha kijuttatok a városból, mesélek nektek a hazámrol, és most a szavamnak állok. Nyugodtan megtehetem, hiszen nagyon valószínűtlen, hogy valaha is hasznát vehessétek annak, amit elmondok, nem hiszem ugyanis, hogy eljuthatnátok a Középső Tartományok mélyére. A múltunk ősidőkre nyúlik vissza, de erről sokat tudhattok az Elveszettektől is, így csak a lényeges dolgokat említem. Az Ősökkel - ti aquiroknak hívjátok őket - folytatott háború volt az, ami közvetlenül népünk szétválásához vezetett. Amikor Mallior elveszett a Bíbor Hadúrral vívott csatájában, családja a Tanacsban gyengének nevezték a Nép istenét, amiért cserbenhagyta a hőst. Miután eretneknek kiáltották ki őket, elhagyták a szállásterületüket, felvették a Ly'Shematenel nevet, ami annyit jelent a nyelveteken "Tettekkel emlekező", és északra vonultak. Az igazi oka a távozásuknak, és velük együtt mások -köztük a mi Házunk -



távozásának más volt. Hosszab ideje feszült már ellentét a Népet irányító óelfek, és néhány Ház között. Hercegünk látta, hogy az az út, amin az óelfek vezetésével járunk, a pusztulásba vezet, így csatlakozott a Ly'Shematenelekhez. Felvette az Aiy'Nearthan, "Az Igaz Ösvényt Járó" nevet, és a szövetséges Házak közül is többet rábeszél a csatlakozásra. A Nép legjobb harcosai, legerősebb Házai vonultak hát északra, hogy visszahódítsák ősi területeiket, saját útjukat járják, és új, erős istent találjanak maguknak. Az ióok során még több másik Ház is csatlakozott hozzánk, így mire eljött az idő, és a Kosfejű erre a világra nyitotta szemét, az Igazak Népe már tizenöt házból állt. Mikor először hallottunk

Ranagol prófétáiról, félisteni gyermekeiről, rögtön tudtuk, hogy ő az az isten, akire népünk oly régóta várt. Elindultunk hát, hogy találkozzunk velük. Rayvanhur volt az első, akit megismertünk, és a Népet azóta is örök hűség fűzi hozzá. Az ő szavát követve telepedtünk le a Birodalom legszebb erdejeiben, közel a Belső Tartományokhoz, és kezdtünk hódolni Ranagolnak. Olyan isten ő, aki megtestesíti mindazt, amire a Népnek szüksége van, és erőt ad nekünk.

Természetesen harcoltunk a területén és határain élő Ósökkel, elpusztítottuk a gyengéket, elkerültük a hatalmasokat. Harcoltunk egymással is, területek, elvek, és a hatalom miatt. Szállásunk akkor még nem volt felosztva, nem is neveztük Hét Domb és Hét Völgy vidékének. Erre csak a népetek érkezése után került sor. Mintegy ötezer évvel ezelőtt történt, hogy a fakóvérűek nagy számban

kezdték előzőnleni a Birodalmat. Kezdetben nem tartottuk őket komoly veszélynek, és itt hibát követtünk el. Az érkező emberek megtámadták a Shiy'Shinteless Házat, akik legyengültek a belviszályok miatt, elfoglalták területeit, és szinte teljesen kiirtották őket. Ez már összefogásra készített

bennünket. A megmaradt tizennégy Ház felfüggesztette a belviszályait, és együttes erővel megállította az emberek előrenyomulását. Felosztottak a területeket a Házak között, ekkor alakult ki a Hét Domb és Hét Völgy vidékének mai formája. Azóta tartózkodunk a komolyabb viszályoktól, az esetleges nézeteltéréseket kisebb összecsapások útján rendezzük. Valamikor ebben az időben történt, hogy a Kosfejes Úr kinyilatkoztatta Verrion H'Anthall





születését, és a Dai'Hyllassien Háznál megszületett az első kiválasztott gyermek. Magasztos hőssé vált, tudását magától a kalahorától kapta, és házával szakítva oktatta az összes utána születő gyermeket, bárhová tartoztak is. Az ő tanait követjük, az ő tudását örökítjük tovább ma is, generációról generációra. Most néhány szó a Házakról, politikáról, klánokról. Mint már említettem, a Nép tizennégy házból áll. A Házakat két nagyobb csoportra oszthatjuk fel, a Dombok Házaira, és a Völgyek házaira. Amikor regen a területeket felosztották, a Dombok Házai, a hét erősebb Ház kapta a jobb területeket, és a Völgyek Házai, a gyengébbek a kevésbé jókat. Azóta ugyan változtak a Házak pozíciói, és ezzel a területek egy része is, a régi felosztás mégis megmaradt.

A Hét Domb és a Hét Völgy birodalma

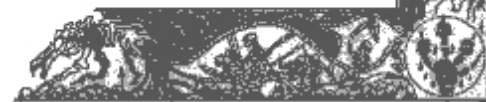
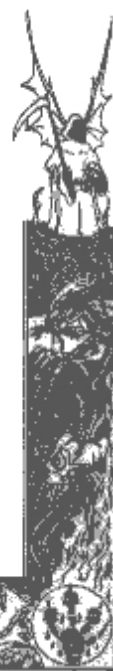
A Dombok Házai:

Dai'Hyllassien "a Holdfényre Lepő "
Aiy'Nearthan "az Igaz Ösvényt Járó "
Aiy'Umassyras "az Igaz Harcos"
Rya'Ryallyes "az Ősök Vadásza"
Ly'Shematenel "a Tettekkel Emlékező "
Shiy'Quantheless "az Erdőmélyi"
Aen'Menthelyass " a Határvidéki"

A Völgyek Házai:

Dias'Dyanan " a Folyóparti"
Nei'Lyarthan " az Éjben Járó"
Vea'Nerien " a Tűzszemű"
Khea'Khintalass " a Hegyvidéki"
Thae' Nequiryn " a Titkok Tudója"
Syer'Lyarquin "az Éj Ismerője"
Thae'Leinar "a Füvek Tudója"

A Házak mellett több független hatalmi tényező is létezik még a Hét Domb és Hét Völgy vidékén. Legerősebbek a lovagrendek, amelyek igen ősi hagyományokra nyúlnak vissza, az ősidők harcosait tekintik példaképüknek. Eredetileg csak az Aiy'Umassyrass háznak voltak lovagjai, de körülbelül tízezer éve az akkori nagymester álmodást látott, melyben Ranagol jelet küldött neki. Lovagjaival együtt elhagyta hát a Házat -amelyet ez jelentősen megviselt- és megalapította a Quirra Khinn rendet. Azóta több más lovagrend is alakult, de ez a legősibb és leghatalmasabb. Igen fontos tényező még a Shi-Siquan klán. Eredetileg a Shiy'Hinteless Ház túlélő harcosai által alapított szövetség volt, akik hivatásuknak a fakovérűek vadászatát tekintették, és habozás nélkül bármely Ház segítségére voltak, ha azoknak valamilyen összetűzésük támadt az emberekkel. Hosszú ezredévek során váltak csak fejedelemségek, miközben tapasztalatokat szereztek az egyéb birodalmi Klánokkal folytatott harcokban. Ma már elfek megőlésére is vállalkoznak megbízást, bár fő célpontjaiknak továbbra is az embereket tartják. Ha egy Háznak fejedelemségre van szüksége egy másik Ház ellen, és magában nem boldogul, mindig a Shi-Shiquant keresi meg, emberi klánokat soha nem bíznak meg ilyesmivel. Ez általánosságban jellemző a hatalmi harcokra is, mindig egymás között intézik el a Házak. Persze előfordulhat, hogy valamilyen módon egy-egy Káosz szektát, vagy Szabad Rendet is a másik ellen fordítanak, de ez sohasem megbízással történik. Ha valamilyen Házról kitudódna, hogy embereket, vagy más fajúakat fizetett meg azért, hogy a



segítségére legyenek más Ház ellen, azonnal elveszítené az összes szövetségét. A kráni elfek lélekszáma nem nagy, mintegy ötvenezerre tehető. Szigorúan Házakba szerveződve élnek, minden Ház élén a herceg áll. A hiedelemmel ellentétben nem mindegyikük tartozik elszámolással a sötét elfeknek, a tizennégy klánból mindössze hatan vannak. Ők azok akiknek a szállásterületük egybeesik néhány sötét elf vadászterületével. Minden Ház több Családra oszlik, közöttük ugyanolyan viszályok, kisebb csetepaték vannak (bár ezek sokkal kisebbek és sokkal inkább kézben tartottak, szabályozottak) mint a Házak közöttiek, egy-egy fontosabb poszt, pozíció, vagy jog elnyeréséért. Az erdeikben épített tágas városokban élnek, melyeknek sok köze nincs az emberek városaihoz. Általában egy Ház szállásterületén egy főbb város, és hat-nyolc kisebb, főleg határvédelmi célokat szolgáló város van. A

fontosabb épületeket, területeket a fegyvereseken kívül a Ház szolgálatában álló ashirruk által megidézett lények is őrzik. A kráni elfek, hűen őseik hagyományaihoz, továbbra is türelmesen vadásznak az aquirokra. Ebben különösen kiemelkedőek egyes lovagrendek, és a Rya'Ryallyes klán. Azok az elfek, akik megölték egy aquirt-ezen persze nagytudású nemes aquirt kell érteni-különleges megbecsülésnek örvendenek, bármely Ház szívesen látja őket vendégül, még ha ellenséges klánhoz tartozik is.

Különleges klánok, rendek

Khea'Khintalass Ház:

Azert különleges, mert a többiekkel ellentétben nem bonyolódik hatalmi, területszerző harcokba, és más klánok is békén hagyják. Ennek egyetlen oka van, ők készítik az elfek által használt fegyverek nagy részét. Egyedül náluk maradt fenn az ősi elf kovácsok tudása, az általuk készített fegyvereknek, vérteteknek nincs párja. A lovagrendek kizárólag tőlük szerzik be a vérteket-bár ritkán van újra szükségük- és a legtöbb klán is tőlük származó fegyverekkel szereli fel harcosait. A fémet a hegyek gyomrába vájt kohókban, vulkánok tüzében edzik. Egyetlen mester él közöttük, aki amolyan varázsló-kovács, ő készíti a lovagi vértetet, illetve a különleges aquir-vadász fegyvereket. A történelem során eddig kétszer fordult elő, hogy meghalt, mielőtt kitaníthatta volna az utódját, ekkor a Ház a birodalom egyik leghíresebb (és legmegbízhatóbb) nekromantaszövetséget kérte fel, hogy



hozza vissza az életbe, amíg az utód el nem sajátít mindent. (Ugyan a kirendelt nekromanta a hazafelé vezető útján mindkét alkalommal véglegesen elhalálozott, de a Ház bőségesen kárpótolta a szövetséget. Nem szerették volna, ha kitudódik, hogy kiket és milyen célra vettek igénybe.)

Rya'Ryallyes Haz

Mint a nevük is jelzi (Ősök vadásza), még a többi elfhez képest is kiemelkedő jelentőséget tulajdonítanak a hagyományoknak. Nincsenek is sokan, az egyik legkisebb lélekszámú elf Ház. Kiváló diplomatáiknak, és a többi Ház tiszteletének köszönhetően mégis komoly szerepet töltenek be a Hét Domb és Hét Völgy vidékén. Az ő Házukból került ki a Quirrtha Khinn lovagrend legtöbb nagymestere és- bár a rend tagjai nem nagyon ápolják a viszonyt a Házzal, ahonnan származnak- ez sem elhanyagolható tényező. A Háznak van néhány gondosan őrzött, generációról generációra öröklődő fegyvere, melyeket kizárólag aquirók elpusztítására használnak. Ezek száma néha csökken -ha a kiszemelt hős hibazott- néha nő, amikor a kovács elkészíti a következőt (minden

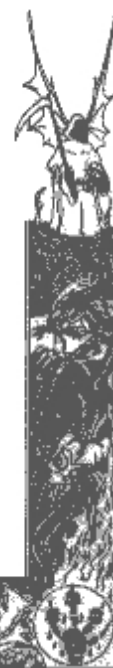


varázsló-kovács életében egy ilyen fegyvert készíthet, mondják, hogy a saját lelkét kovácsolja a fegyverbe. Tény, hogy általában az élete végén készíti el, és sosem éri meg a fegyver elkészültének a másnapját).

A fegyverek pontos leírása nem ismert, mindegyik különböző (jelenleg négy van a ház birtokában). Közös tulajdonságuk, hogy parancsszóra ötven méter sugarú körben csendet teremtenek, ami megakadályozza a kiszemelt prédát, hogy a nyílt küzdelem helyett hatalomszavakhoz folyamodjon. A fegyverek hátránya, hogy korlátozott önállósággal bírnak (az elnyelt aquir vér, illetve lelkek miatt) így csak erős jellemű harcos használhatja őket. Mivel általában a Ház legjobbjai érdemlik ki a megtiszteltetést, hogy használhatják a fegyvert, ez általában nem okoz problémát, de senki sem tévedhetetlen.

Boszorkányszekták:

A kráni elfek között több boszorkányrend is található. Ezek részben ősi hagyományokon alapulnak, melyeknek nem sok közük van az emberi boszorkányok tudásához, másrészt sokat átvettek a Birodalom más boszorkányszektáinak tudásából is (annak ellenére, hogy azoknak a lenézett fakóvérűek a



tagjai). Általában Házaktól függetlenül tevékenykednek, és többféle feladatot is ellátnak. Kivánságra nevelnek feleségeket hercegeknek, egyéb rangos személyeknek is, némelyik pedig kapcsolatban áll a Shi-Shiquannel, és különleges feladatok ellátására képeznek számukra növendékeket. Különleges boszorkányrend a Három Hold Szövetsége. Tagjai kiválasztottként jönnek a világra, két hold formájú anyajeggyel a testükön, de csak akkor kerülhetnek be a Szövetségbe, ha sikerül megtalálniuk magukon a harmadik, láthatatlan anyajegyet is. A rendnek egyetlen, ősidők óta tartó feladata van:

" Régen történt, még az ősi háborúk idején. Az Ősök azt tervezték, hogy letaszítják a napot és a holdakat az égről, hogy örök csillagos éjszaka boruljon földünk fölé. Egyik legnagyobbjuk, az átkos Opálhajós, el is tüntette a harmadik holdat, mire népünk ráeszmélt a veszélyre. Hőseink szörnyű veszteségek árán, varázslatok segítségével elfogták az Opálhajóst és rabságba vetették. Arra akarták kényszeríteni, hogy újra helyezze vissza a harmadik holdat az égre, de az Ős csak kinevette őket, és hangja hallatán holtan estek össze a gyengébbek. Ekkor bízták meg a harcosok rendünket az ő őrizetével, egyetlenegy feladatunkul azt szabva nekünk, hogy kínozzuk, míg nem enged akaratunknak. Azóta őrizzük és gyötörjük az Opálhajóst, itt maradtunk, mikor a Nép elhagyta e vidéket, itt voltunk mikor visszatértek. Őrizzük a Szavak Hatalmát, amit a Nép már korok óta elfeledett, és mostantól te is közenk tartozol..."



A rend, az elfek között egyetlenként (eltekintve Mallior időnként felbukkanó rövidéletű küldötteitől) ismeri a hatalomszavakat. Használatukra csak azok képesek, akik kiválasztottként születnek, és ez a képességük is csak a rendbe nyert felvételük után bontakozik ki. Nagynéha kapcsolatba kerülhetnek a külvilággal, de kinti ellenfeleik ellen sosem használnak hatalomszavakat, csak ősi boszorkánymágiát. Egyetlen feladatuk az Opálhajós őrzése és gyöttrése, melyet csak a legnagyobb tudású rendtagok végeznek... mindezidáig eredmény nélkül.

Kráni elf lovagrendek:

Ezek a lovagok, kizárólag nevükben viselik a lovagjelzöt, hiszen semmiféle olyan kiváltságokkal nem rendelkeznek, mint az emberi társadalom lovagjai. Olyan ifjából összeállított elit harcosgárda, akik szívósságukkal, megjelenésükkel, erejükkel tűntek ki már kora gyermekkorukban. A rendbe tartozni

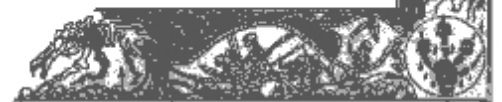
dicsőség, és felelősség is egyben. Ha egy házból egy elf lovagrend tanítványt választ, az roppant megtisztelő a ház részére és minnél inkább híresebb rend, annál inkább dicsőségteljes a domb vagy a völgy lakóinak. Jelentős lovagrend a Hét Dom és a Hét Völgy birodalmában kettő leledzik, névszerint a Quirrtha Khinn és az Hur-Khissas rend. Mindkettő jelentős számú lovaggal rendelkezik és hadiállapotban nagy mennyiségű harcost képesek támadásba, illetve védekezésbe lendíteni. Az elf lovagság kialakulása, itt Kránon belül, emberi mintára épült fel, s inkább fejedelmek ők semmint lovagok. A lovagjelző náluk nem a rangot, a nemesi előjogot, mindinkább az erkölcsöket, az ősök emlékét és a vadászatot testesíti meg. Az emberi kultúrákkal ellentétben nem rendeznek lovagi tornákat, hisz az



esetleges halálesetek csak csökkentenék az így is kevés lélekszámú elf népet. Ám ne higgyük, hogy nincs ebben a lovagi társadalomban amolyan megmérettetés. A rendekbe tömörült elfek mindegyike, mikor megérett rá vadászatra indul. A cél, pedig egy Aquir. Evvel bizonyítja társainak és rendjének, hogy rászolgált a bizalomra, mikor a falak közé engedték. Egy-egy nagyobb tudású Aquir elejtésére több lovag is útra kel, hogy együtt közös erővel cserkásszék be.

Quirrtha Khinn lovagrend:

A rend megalakulása egy egyszerű házszakadásnak nézett ki, mikor is az Aiy'Umassyras ház lovagjainak mestere álmot látott, miután lovagjaival együtt elhagyta a domb szállásterületét, és új földeken, megalapította a Quirrtha Khinn-t. A szervezet felépítése igen egyszerű ám ez álltal igen nagy fegyelmet kíván meg a rend tagjaitól. Mindenki egy elfnek engedelmeskedik, méghozzá a rend nagymesterének, ki a Néma Nagymester nevet viseli (elf nyelven Semmer Suspheryas). A nagymester legalább olyan nagy tekintélynek örvend, mint bármelyik völgy illetve domb hercege. A címet egy ősaquir elejtésével lehet kiérdemelni, nem csoda hát, hogy a rend története során számos alkalommal volt üres ez a poszt. Ilyen esetben természetesen van vezető, kinek szava értő fülekre talál, de ő csak megbízott vezető, s csöppet sem övezi akkora tisztelet, mint a nagymestert. De visszatérve a Semmer-re, miután a hőstettét végrehajtotta, el kell zárándokolnia a



Halott Sóhajok erdejébe, amely részét képezi ugyan az elf szállásterületeknek, de közvetlenül a tiltott határ mellett húzódik, és egyik ház sem tart rá igényt. Hogy itt mi történik vele, azt senki sem tudja: egyesek szerint találkozik a rendet valóban vezető igazi nagymesterrel. A nagymesteri poszt várományosai közül nem mindenki tér vissza a zarándokhelyről, akik pedig igen, azoknak soha többé egyetlen szó sem hagyja el ajkát. S, hogy szavak nélkül, hogy képes irányítani a Quirrtha Khinn-t? Ez a számos rejtély egyike, mi a lovagrendet övezi.

A rendbe való bekerülés után, a tanítványt szinte azonnal képezni kezdik. Ellentétben az emberek által használt lovagi kultúrával, itt nincs apródkodás s a lovaggá ütést nem előzi meg hosszú szolgálat egy másik lovag mellett. A tanítvány hosszú évek során tesz szert a vadászok tudományára. Megtanul uralkodni a saját félelmén, kiégeti magából a rettegés fogalmát, s mindeközben pedig mesterévé válik fegyvereinek is. Az itt látott kiképzés már-már kínzásnak tűnik, de mindig meghozza gyümölcsét. Vasfegyelemben élő harcosokat találhatunk itt csak és kizárólag. Idejében megválasztott tanítványokkal, kik közül a történelem során egyetlen egy sem cáfolt rá rátermettségére.

Fegyvereiket nézvést, mindegyikük felavatásukkor egy tökéletesen testreszabott páncélt kap, melynek készítésében ők személyesen is részt vesznek tanulóéveik során. Meg kell jegyeznünk, hogy egy ilyen vért elkészítése nemritkán 60-70 évet is igénybe vesz, de a jelenlegi "Semmer Suspheryas" vértjét állítólag 200 évig

kovácsolták, míg tökéletes lett. Ezek a vérték minden esetben mágikusak. Elvesztésük iszonyú vétség, s ha el is veszik, a rend mágiatudorai hamar a nyomára bukkannak, s a vért tulajdonosával az élen (ha még él) megtorolják a gaztettet. Páncéljukon kívül kardjuk segíti őket a harcban, mely a legtökéletesebb kovácsmunka, mint minden elf kard. A kránban használatos Hiequar-t használják, általában párosan, ám a pajzs használata sem áll messze tőlük. A Hiequar páros forgatásának mesterei az innen kikerült lovagok.

Jellemző még a Quirrtha Khinn-re, és persze más lovagrendekre is, a rejtett fegyverek használata. Páncéljaikba gyakran kerülnek tűvetők, kipattanó acélhúrok, apró nyílvetők, de előfordul alkar alól kipattanó hosszú penge is. *(ez minden esetben a KM jogköre eldönteni, milyen fegyver leledzik a páncélban, és értékeinek kitalálása is rá vannak bízva)*

Képzettségek:

- Nehézvértviselet Af
- Pajzshasználat Af
- 1 fegyverhasználat (Hiequor) Mf
- 2 fegyverhasználat Af
- Lovaglás Mf
- Erdőjárás Mf
- Futás Mf
- Nyomolvasás/eltüntetés Mf
- Heraldika (elf kultúrkör) Af
- Különleges fegyver használat Af
- Kétkezesharc Af
- Lopózás 40%
- Rejtőzés 35%
- 3. heraldika (elf kultúrkör) Mf
- 4. pajzshasználat Mf
- 4. pszi Af *
- 4. kétkezesharc Mf
- 5. 1 fegyver használata (ij) Mf

8. nehézvértviselet Mf
12. pszi Mf

Láthatjuk, hogy az itt képzett lovagok kiképzésükben jócskán eltérnek az emberi társadalom lovagjaitól. Hisz ők inkább célirányosan képzett harcosok, semmint lovagok. A rengeteg képzettség miatt egy kicsit kevesebb Kp-t kapnak, mint más lovagtársaik, s harcértékeik is egy csöppet csekélyebbek azokénál.

Ké alap: 7
Té alap: 20
Vé alap: 75
Cé alap: 35*
HM/Szint: 11(4)
Kp alap: 3
Kp / Szint: 6
Ép alap: 7
Fp alap: 7
Fp / Szint: k6+4

*Ez az elfből származó módosító, nem hozzáadandó a fajból származó értékekhez.

Elf lovagi vértezet:

MGT: 4
SFÉ: 7
Súly: 10 kg

Fegyverzetük:

A Shi-Siquan-nál ismertetett két fegyvert használnak ők is, valamint a harmadik fegyverük a levéltör.

