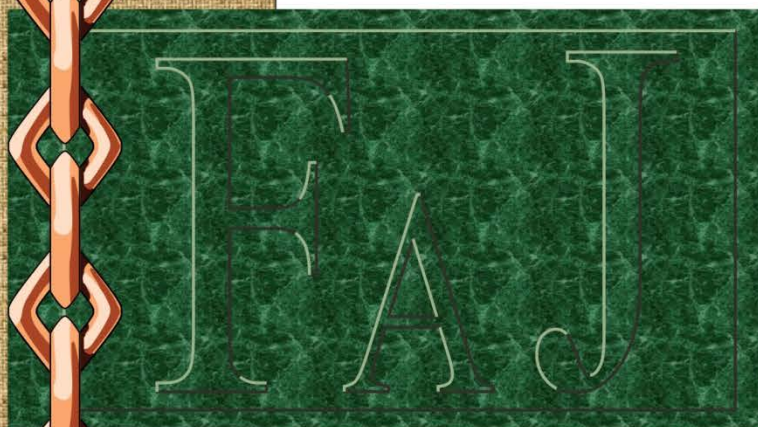


Nefron



A Nefronokat egy ősi kyr hatalmas tenyésztette ki még az 500 éves háború alatt. A hatalmas neve: Alf Nefron. Ez a kivételes tehetségű mágus rájött arra, hogy Kyr Birodalom pusztulásra ítéltetett, ha csak valami csoda nem történik. Elhatározta, hogy ő lesz az aki ezt a csodát létrehívja. Ekkor úgy döntött, hogy Toron tartományába vonul vissza ahol békésen, és magányosan megalkothatja a Kyr birodalom megmentőit. Több évtizednyi kísérletezés után, sok elvetélt próbálkozástól elkeseredve Alf megalkotta az első tartósan életképes teremtményeket, melyeket örömeiben saját magáról Nefronoknak nevezett. A már ekkor is az örület határán járó Alfnak fogalma sem volt, hogy mit is alkotott. Szegény mágus minden áron először a harcra akarta kiképezni teremtményeit, valószínűleg a kiképzés alatt vesztette el teljesen az eszét csaknem öt évbe telt, mire a legalapvetőbb dolgokat elsajátították és megtanulták úgy ahogy forgatni direkt nekik kovácsolt ultra könnyű kardjukat, bár Alf belátta így még egy újszülött béna Orknak sem igen tudnának ártani felhagyott a harci kiképzéssel. Ekkor következtek az öröm évei. A Nefronok ugyanis kivételes tehetséggel szippantottak magukba minden elméleti tudást. Hamarosan hatalmas erejű varázstudók lettek a Nefronokból. Alf teremtményei erejét a kevésbé ismert tran-toni csatában próbálta ki.

A kb. 50 fős Nefron csapat 2000 fős Ork hadsereggel találta magát szemben. A legendák szerint az Orkok hatalmas nevetésben törtek ki, mikor meglátták a százalmasnak hitt csapatot, ezt kihasználva a Nefronok egyesített erővel egy óriási tűzlabdát formáltak, és a röhögő Orkok felé dobták. A csapást kb. 20 Ork élte túl, akik már koránt sem tartották olyan viccesnek a dolgot. A két csapat dühöngve rohamozott egymás felé. Ekkor Alf rádöbbsent, hogy forrongó gyűlölete az Orkok és Orwella iránt teremtményeibe is átsugárzódott. Az őrzöngő Nefronok szeme vörös lett kardjuk is vörösén kezdett fényleni, és egész testüket vörösös derengés vette körül, és pillanatok alatt lekaszabolták a már amúgy is sérült, és kissé ijedt orkokat. Alf örömujjongásban tört ki, úgy érezte megalkotta azt a fajt, mely megmentheti a Kyr birodalmat. Ám elkésett, még mielőtt bármit is tehetett volna a birodalom összeomlott. Igaz ő is segített megidézni az Östüzet, de 30 teremtményével együtt ő is elveszett. Legalább is Alf a mágus veszett el, de anyagi teste tovább élt. Az Orwellával való találkozás ugyanis véglegesen megváltoztatta az örült mágus lelkét, maga is gonosz lett, és Nefronjait, akik bár vonakodva is, de engedelmessékedtek teremtményük utasításainak embervadász portyákra küldte, a mai legendaismerők többsége is úgy emlékszik rájuk, mint sárga szemű démonokra, nem mint kyria



esetleges megmentőire. Azt már kevesen tudják, hogy a Nefronok saját kezűleg vetettek véget megromlott teremőjük életének. Az akkor kb. 100 fős Nefron „család” szétszóródott Yneven. Napjainkban kb. 20.000-ren lehetnek.

Játéktechnika:

A Nefronok alapvetően békés teremtmények (Jellemükben szerepelni e kell a rendnek). A világot általában külső szemlélőként nézik, és varázshasználóknak álcázzák magukat, csak akkor szólnak bele a dolgok folyásába, mikor valamely nagy negatív hatalom felül kerekedik, ekkor képességeiket latba vetve igyekeznek fordítani a dolgok állásán. Persze mindig akadnak nyughatatlan Nefronok is, melyeket csak a kaland vágy hajt:). A Nefronok általában 4-5 fős családokban élnek, és a család minden tagja konyít valamelyest a mágiához. A harcos Nefron ritkább még a félork fehérhollónál is! A vallással nem igen foglalkoznak, előfordul azonban, hogy kényszerűségből a kultúrkör isteneinek a híveinek vallják magukat. Kinézetüket tekintve ember magasságúak és felépítésűek, eltekintve sárga szemüktől, és ezüstfehér hajuktól. 500 évig élnek.

Előnyök:

- Minden nefron szintenként +2 Mp-t és +1Pp-t kap.
- 75%-kal könnyebben tanul minden nem fizikai jellegű képzettséget.(ált. Elméleti)

Alapból kapott képzettségek:

1 fegyverhasználat (védelmező) Af
Mestermágia 3.
Pszí Mf
Mágiaellenállásuk az első szinten
10+tme+Pszí pajzs és +2/Tsz.

Asztrál +1
Intelligencia +4
Akaraterő +2
Érzékelés +2

Ha Orwella hívekkel, vagy teremtményekkel harcolnak, mind testük, mind fegyverük 1-1 E-s rúnakardként viselkedik. Összesen 2E!

Népük fegyver a védelmező Tám/kör: 2
Té: 16 Vé: 22 Sebzés: k6+2 (minden másnap 1 forgatója által meghatározott támadást biztosan hárít.)

Hátrányok:

Té és Vé alapjuk öttel kevesebb.
75%-kal nehezebben tanulnak minden fizikai képzettséget. (ált. Harci)
-1Hm-et kapnak szintenként.
Fp alapjuk eggyel kevesebb.
-1 Fp+t kapnak szintenként.
Erő -2
Állóképesség -2
Szépség -4
Egészség -1

Aurájuk bizonyos asztrális hatásokat okoz az azt felismerőkben, ez a KM döntése, én csak arra térek ki ez mikor gyűlölet. Minden 6. szintet elért varázslónál 40%-ban gyűlölet. Minden 12. szintet elért varázshasználónál és papnál 65%-ban gyűlölet. Minden Mesterfokú legendaismerettel rendelkezőnél is gyűlölet.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely