

Elf, tűzelf alfaj



A normál elftől eltérő alfaj. Sokkal lobbanékonyabbak, ingerültebbek, ugyanakkor képességeik első osztályú harcosokká teszik őket. Testük megegyezik az összes többi elfével, tehát az embertől vékonyabb testalkatúak, magasabbak, életciklusuk lassabb – bár itt hozzá kell tennem, hogy gyorsabb mint a „közönséges” elf társaiké – valamint gyorsabbak, jobban céloznak és a természet imádói.

Sokakban megfordult már a kérdés, hogy az elfek erdeiben miért is nincsenek nagy tüzek. A legtöbben arra a megállapításra jutottak eleddig, hogy a hosszúéltű nép gyermekei vigyázzák az erdők biztonságát, és kiűzik a hivatlan vendégeket. Ehhez azonban hozzájárulnak a tüzek őrzői, az elfek egy bizonyos csoportjai. Ha jobban utánanézhethetnének a kívülállók, rájöhetnének, hogy ezek az elfek bizony egy alfaja a könnyűléptűeknek. Ők nem mások, mint a tűz-elfek.

Lényegében sokkal türelmetlenebbek, sokkal lobbanékonyabbak társaiknál, előbb támadnak rá egy hivatlan erdőjáróra mint társaik.

Játéktechnika, először:

A többi elfhez hasonlóan rendelkeznek bónuszokkal és levonásokkal, amelyeket még karakteralkotáskor el kell végezni!

Módosítók:

- +1 Gyorsaság
- +1 Ügyesség
- 2 Erő
- +1 Szépség
- 1 Állóképesség
- 1 Akaraterő
- 1 Asztrál

Életkorok:

Faj	1. kat	2. kat	3. kat
Elf*	30-50	51-1400	1401-1600
Tűz elf	30-50	51-800	801-1000
	4. kat	5. kat	6. kat
Elf*	1601-1800	1801-1900	1901-
Tűz elf	1001-1100	1101-1200	1201-

* 2. kiadású ET szerint

Különleges tulajdonságok:

- Az állatok iránti könnyedebb kapcsolat (ala elfek) -> Idomítás – Af / 2.fok (ez a tüzes mivolt miatt van – az állatok félnek a tűztől)
- Gyorsabbak a legtöbb humanoidnál -> Futás Mf / 4.fok
- Hallásuk jobb a legtöbb humanoidnál -> Emberi hallás x 1,5
- Látásuk is sokkal jobb -> Emberi Látás x2
- Sokkal jobb céllövők -> +15 Cé



- Infralátás – sötétben -> 30 lábnyira
- Kiválóan ismerik a környezetüket -> Erdőjárás Mf / 4.fok Tűz-elfről, röviden

A városiak minden esetben hatás-vadászok. Kinézetre a többi elftől annyiban térnek el, hogy hajuk nem feltétlen szőke, hanem inkább vöröses, vörös, fekete, hamuszürke. Szemeik a leggyakrabban borostyán-barna, vöröses vagy fekete, így a többi elfhez képest kicsit riasztóbbak, főként sötétebb utcákon.

Akárcsak a többi társuk nem szívesen bocsátkoznak harcba, az életet ők is sokra becsülik, de ha kell bizony megleckéztetik ellenfeleiket. Egy tűz-elf sokkal hamarabb lesz gyilkos – akár önvédelemből, akár nem – mint bármely más elf.

Ruházatban akárcsak társaik a nem túl feltűnő darabokat viselik szívesen, ők is a könnyedebb fegyverzetet, így az elf új egy változatát használják, amely rövidebb a szokásosnál. Kedvelt színeik az ősz színei közül kerülnek ki, így ruházatban szívesen öltenek magukra avar-vörös, fekete és mély-sárga színűeket is.

Tűz-elf tradíciókról

Nem minden elfből lehet tűz-elf. Azt Urria választja ki. Így ebbe az alfajba csak kevesen tartoznak. A kiválasztottokról sokáig nem lehet tudni, csupán sejteni. De amint elérik az igazi Ifjú kort, sokkalta „tüzesebbé” válnak, mutatkoznak rajtuk az előjelek. Mestereik egy idő után próba elé állítják a jelölteket, s végül a kiválasztottak Urria színe elé vonulnak egy rituális tűz próbán. Ekkor válik el, hogy tényleg a tűz-elf alfajba tartozik-e vagy sem az illető. Ha nem, akkor éli életét ugyanúgy, ahogy eddig is tette. De ha bebizonyosodik, hogy Urria méltónak tartja e faji különbségekre, akkor felruházza mágikusnak mondható tulajdonságokkal. Ezek a következők:

Szint	Különlegesség
1. Szint	Lángoló Kezek – K6 sp – napi 1x
7. Szint	Láng fegyver aura – K6 sp – napi 1x – tsz/kör
8. Szint	Láng fegyver aura – K6 sp – napi 2x – tsz/kör
8. Szint	Fémizzítás
8. Szint	Tűzpajzs
8. Szint	Mana-pajzs (védelem energiától)
9. Szint	Védelem a tűztől
9. Szint	Tűz tánc -15Vé, -10 Cé az elfnek, ellenfeleinek -10Té, -20Vé, -10Cé
12. Szint	Láng aura – K6 Sp / 3K6 Sp – tsz/kör – napi 1x
15. Szint	Tűztánc – nincs –Vé, -5 Cé az elfnek, ellenfeleknek -10Té, -20Vé, -10Cé
15. Szint	Tűzfal – K10 sp / 2K10 Sp – napi 1x – tsz/kör
15. Szint	Tűzoltás – tsz=E – napi 1x

Ezek a varázslatok minősülő isteni adományok – szakrális mágiának tekinthetők, hatásuk megegyezik az Ordani Tűzmágiánál leírt mágia-formákkal, de módszerük és alkalmazásuk eltérő attól, tehát nem egyezik meg, csupán a végeredménye.

A leközölt Szintek minden esetben az elf kasztjának 5. tapasztalati szintjétől valósulhat meg, így a táblázatban leközölt 1. szintjéhez az elf 6. tsz-űnek kell lennie.

A beavatásról

A kijelölt elfnek egy rituális tűz-áldozatot kell bemutatnia Urriának – ami egy az elf által nevelt fának elszáradt gallya. Ezt a tűzre helyezve – ha elhamvad, illetve eltűnik, akkor a kiválasztott Tűz-elf, ha megmarad a gally, akkor a kiválasztott „szimpla” elfként élhet tovább. Ezt fordul elő ritkábban (1000 kiválasztottból kb 3-4).

A kiválasztott elfnek szemei egy teljes napig parázsként izzik. Az új képességeinek azonnal tudatában lesz, egy kicsivel kiszámíthatatlanabb, megbízhatatlanabb és „tüzesebb” lesz az elf. Képességei nincsenek hatással Urria erdeire, így azt semmilyen körülmények között nem képes tűzbe borítani, ugyanakkor az ott dülő normál tüzeket képes megfékezni.

Játéktechnika

A beavatás elvileg bármilyen kasztba tartozó elfre vonatkozhat, a legtöbbször a Harcos kasztba tartozók jutnak el ideig. Játéktechnikailag azonban mindenképpen legalább 5. tapasztalati szintre kell eljutnia.

2005.11.11.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Csaba MAGUS oldala

Szerkesztette: Magyar Gergely