

Ashirru



A Napkorong már nyugodni készült, és bíborszínnel borította be az égboltot. Ahogy bevörösödött a távoli horizont, úgy csöpögött a vér is, a fűszálak közé. Piros cseppek hullottak a megszentelt talajra, a megszentelt ligetben, a megszentelt erdő szélén. A bátor harcosok máskor, minden erejükkel a bűnösre vetették volna magukat, habozás nélkül. Most azonban szemükből csak sajnálat és mély bánat tükröződött. Tizenegyen voltak. Tizenegyen küzdöttek a tizenkettedikkel. Hárman már vérző sebekkel, a fák biztos fedezékébe húzódtak, de fegyvereiket nem engedték el. Készen álltak rá, hogy ha kell, azonnal visszatérnek a küzdelembe. A maradék nyolc egy testként mozgott, úgy táncolták körbe, pihenni nem engedve a közepén állót. Már rég nem támadtak. Csak egymást és önmagukat próbálták védeni.

Középen egy magas, hosszúfülű harcos küzdött. Szinte szempillantásonként indított újabb támadásokat, melyeket azonban a többiek rendre visszavertek. Azok jól ismerték a harcmodorának legapróbb részleteit is, hiszen együtt tanulták mindet. Ám őt ez egyáltalán nem keserítette el. Valójában nem is foglalkozott a dologgal. Egyetlen dologra vágyott leginkább. Ölni. Hosszú szőke hajtincseinek végét vér borította be, melynek nagy része a testén tátongó tucatnyi vágásból származhatott. Egykor egészségké szemeit a kidagadó erek olyan

mélyvörösre változtatták, amilyen csak a legendák legvadabb aquir szörnyetegének lehetett. Ha még látott is valamit, az már rég nem a valós világ manifesztációja volt. Ölni. Csak ez járt a fejében. Minden bántódásért, minden sértésért, melyet élete során elszenvedett, kegyetlen vérbosszút állni. Mik is voltak ezek? Erre a kérdésre nem lett volna képes válaszolni. Még akkor sem, ha valami véletlen folytán eszébe jut feltenni magának...

Újabb öt alak érkezett az átkozott tisztásra. Négyen elborzadva rohantak a sebesültek segítségére. Az ötödik azonnal megállt, tekintetét az egyre lassuló harcosok köre felé irányította. A vénséges elf még mindig ráncatlan arcán semmilyen érzelm nem tükröződött. Egy szempillantás sem telt bele és már semmit sem látott az anyagi világ történéseiből. Tekintete az asztrális világot fürkészte. Az őrjöngő elf harcos haragja szinte elvakította az asztrálsíkot. Még inkább megdöbbsent azonban, amikor annak hátából egy olyan irdatlan hatalmas csápot látott kiállni, amilyenel még fajtája számára is hosszú élete alatt sem találkozott. Ehhez a nyúlványhoz képest még a síkuraké is csak fonalszálnak tűnt számára. Azonban nem habozhatott, azonnal egyik legerősebb varázslatát kezdte el kántálni, minden erejét összeszedve.

Allionthal nalionil sollea...



A hatalmas lény kacagott, szinte extázist élt át legújabb játékszere segítségével. Egyszerűen undorodott tőlük és mégis imádta ezeket a lényeket az irányítása alá vonni, évezredek barátságait szétzúzni. Talán éppen ez a kettősség volt a legjobb a dologban. Csak úgy habzsolta az érzelmeket, már rég érezte ilyen jól magát. Azonban hirtelen feltámadt benne a mohóság. Mi lenne, ha még egyet, vagy inkább kettőt-hármat megkaparintana közülük? A baj csak az volt, hogy olyan hihetetlenül messze éltek tőle ezek a kedves kis lények. Nem tudhatta, mennyit bír még ilyen nagy távolságra eljuttatni a hatalmából.

Egyszer csak arra riadt, hogy egyre erősödő hangokat hall a távolból, amelyekből a sugárzó erő betérítette az asztrálsíkot. Érezte a mérhetetlen kint, ahogy karjának vége porrá omlik. Azonnal észrevette az asztrálvilágban tornyosuló alakot, aki egykori játékszere jóval hatalmasabb fajtársának tűnt. Mérhetetlen haragjában azonnal támadásba lendült. Jóval nagyobb erőket tudott mozgósítani, mint amire számított. Azonban támadása, még így is, mintha egy asztrális gránittömbbe csapódott volna, teljesen hatástalan maradt. Félelem járta át és azonnal visszavonult. Olyan gyorsan húzta vissza a csápját, hogy a másik azt hitte, egyszerűen eltűnt. Valójában a szélnél is sebesebben kúszott vissza, ahonnan jött. A Sötét Hegység bércein túlra.

Krán középső tartományainak, egy eldugott városa alatt, mérhetetlen barlangrendszerek mélyén, egy olyan gigászi lény dühe festette vérvörösre az asztrális teret, amelyet a felette élők legvadabb rémálmaikban sem láthattak. Akkor volt, mint maga a város, az ő kis városa... Nem akarta elfeledni ezt az érzést, soha. Még a saját dühét is szerette. Gondosan elraktározta azt, mivel számos feladata volt még aznap, nem tétlenkedhetett. Játékbirodalma holnap az egyik szomszédjával fog háborúzni, a győzelem létkérdés számára. De ha sikerül, akkor véglegesen gazdagabb lesz egy újabb városkányi játékkatonával...

Ashirru

Az ashirruk kasztja egyike az elf nép legtitokzatosabb mágiahasználóinak. Az asztrálsík legnagyobb ismerői és az asztrálmágia leghatalmasabb alkalmazói az elfek között. Nincs az a varázsló, vagy mágus, aki e téren felvehetné a versenyt legjobbjaikkal. Mágiájuk évezredek alatt

fejlődött ki, és az asztrálvilág teljes körű ismeretével rendelkezik.

Nagyon ritkán lehet beavatottakkal találkozni, számuk kifejezetten alacsony. Szinte csak Elfendelben és Sirenarban, valamint Kránban találhatóak meg. Meglehetősen kevés rá az esély, hogy a külvilágba kerüljenek. Általában magányos mesterek tanítják ki utódaikat. Elfendelben talán a Tudás Tornyában lelhetők fel néhányan, akik közösen képeznek növendékeket. Gyakran segítenek elf csapatokat mágiahasználóként és a területek védelmében is nagy szerepük van, főleg az általuk megidézett lényeknek. Az asztráltest mellett a fizikai testet is megismerik. Így olykor gyógyítóként is tevékenykedhetnek. Alapvetően élet jelleműek, ha csak lehet, kerülik a vérontást.

Tulajdonságaik és értékeik a pap kasztot követik, kisebb eltérésekkel, bár semmi szakralitás nem figyelhető meg náluk. Legfontosabb tulajdonságuk az asztráljuk, ez szinte az összes más kasztnál edzettebb.

Erő	3K6 (2x)
Állóképesség	K10+10
Gyorsaság	3K6 (2x)
Ügyesség	3K6 (2x)
Egészség	K10+8
Szépség	3K6 (2x)
Intelligencia	K10+8+Kf
Akaraterő	K10+8
Asztrál	K6+14+Kf
Érzékelés	2K6+6

Harci képességeikre nem fordítanak sok időt, mivel mágiájuk fejlesztése és gyakorlása köti le őket. Csak alapszinten tanulnak meg harcolni, elsősorban önvédelmi céllal, valamint testmozgásként. A fegyveres gyakorlatokat inkább egyfajta művészetnek tekintik. Harci értékeik azért elfogadhatónak számítanak a mágiahasználók körében. Életerejük és fájdalomtűrésük inkább közepes.

Ké	5
Té	17
Vé	72
Cé	0 (+faji módosító)
HM/szint	7 (2)
Kp alap	6
Kp/szint	6
Ép alap	6
Fp alap	6
Fp/szint	K6+2

Sok képzettséget kell elsajátítaniuk, főleg a mágia terén, igen nehezen megtanulhatóakat. Így nagyon nehezen sajátíthatnak el más dolgokat, Kp alapjuk 6, amihez szintenként 6 Kp jár.

Képzettség	Fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Élettan	Af
Történelemismeret	Af
Pszi*	Mf
Legendaismeret	Af
Asztrálsík ismerete**	Af
Írás/olvasás	3,2,2
2 nyelvtudás	Af (4,3)
Herbalizmus	Af
Rúnamágia	Af

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Mágiahasználat	Af
3. Herbalizmus	Mf
5. Sebgyógyítás	Af
6. Mágiahasználat***	Mf
6. Asztrálsík ismerete**	Mf
8. Legendaismeret	Mf

+ Az elfek faji képzettségei.

*Játéktechnikailag a pyarroni pszi Mf-a, amihez ez a kaszt megkapja a kyr pszi Ψ -ostrom, és Asztrálszem diszciplínáját.

**Gyakorlatilag a demonológia képzettség, az asztrálsík lényeknek tekintetében, a Mf kidolgozása a KM-el közösen történik (jelentős bonusz az asztrálsík lényekkel szemben).

***Ez a képzettség, Mf-on nem ad külön Mp-okat, hanem lehetőséget biztosít

a mozaikmágia néhány elemének használatára. Lásd a továbbiakban.

Mágiájuk:

Asztrális varázslataikon kívül, mágikus tanulmányaik során, igen kevés más dolgot tanulnak meg. Ezek leginkább egyéb, hasznos varázslatok, amelyek olykor más, gonosz lények, átkok elűzését teszik lehetővé. Varázslataik a papi mágiához hasonlóak, azonban tapasztalati mágiaként használják ezeket. Természetesen szent jelképre sincs szükségük. Elméjüket 30 körig tartó zavartalan összpontosítás segítségével tölthetik fel Mp-okkal. Ehhez 5 Mp-onként 1 Ψ p-ot kell elkölteniük. Ha megzavarják őket, ezek elvesznek. Szintenként 9 Mp-ot kapnak, az első szinten is. Egyéb varázslatok is kidolgozhatóak, például magas szinten képesek tartósan az anyagi síkhoz kötni az asztrálsík egyes lakóit.

1. Tsz

Papi mágia lélek szféra (Jellemérzékelés, Mágia kifürkészése, Mágia szétosztása, Érzékelés-hazugság, Álca, Parancsszó, Asztrálpillantás, Asztrális elűzés, Asztrális párharc, Asztrál fátyol, Asztrál pöröly, Asztrális viadal, Asztrális kitesztés, Összetartozás asztrálsíkon.)

Papi mágia természet szféra (Érzékelés-átok, Érzékelés-mágia, Láthatatlanság evilági lények előtt, Síkkapu.)

Papi mágia élet szféra (Belső síkok lényeknek megidézése (csak asztrál lények), Belső síkok lényeknek szólítása, Életérzékelés, Űzés-átok, Űzés evilági lények, Űzés túlvilági lények, Láthatatlanság túlvilági lények előtt.)

6. Tsz

A mágia hosszas gyakorlása és tanulmányozása során olyan mértékben mélyednek el benne, ami a tapasztalati mágiát gyakorlóknál szinte egyedülálló. Eddigi varázslataik mellé megkapják a varázslói mágia néhány mozaikját. Ez csak egy töredéke az igazi varázslók tudományának, mégis megsokszorozza az ashirru hatalmát:

Varázslói asztrálmágia összes mozaikja, jelmágia (Asztrálszimbólumok, Asztrálbélyegek.), időmágia (Kör, Perc, Óra, Nap, Időzítés.), szimpatikus mágia (Érintés.).

Mágiaellenállás

Asztrális mágiaellenállásuk rendkívüli, amire szükségük is van tevékenységeik során. Az első szinten 2E asztrális mágiaellenállást kapnak, amihez minden szinten további 2E járul. Ez a tudatalatti mágiaellenállásukhoz járul hozzá. Statikus asztrálpajzsuk pedig csak kyr Ψ -ostrommal bontható, és csak fele olyan hatékonysággal, tehát 1-1 arányban.

Fegyverzet

Általában nem hordanak páncélt, de veszélyes küldetéseken gyakran sodronyínget viselnek. Leginkább levéltört és khossast forgatnak, ha harcra kerülne a sor.

Szintlépés

Az ashirruk mélyen elmerülnek a mágia tanulmányozásában, ami hosszú és nehéz feladat.

Azonban tudományuk nem olyan szerteágazó, mint más tapasztalati mágiát gyakorlóké, így kissé könnyebben lépnek szintet, mint például a boszorkánymesterek. Szintet a papok táblázata alapján lépnek. Ez kezdetben könnyebb, később, hatalmuk növekedésével, egyre nehezebbé válik.

2008.03.12.

Szerző: Marci88

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely