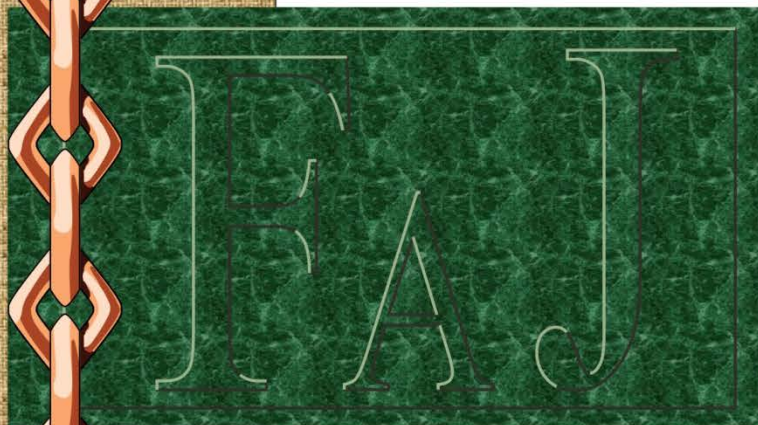


Vet



A vetek az elf nép gyermekei, és mégsem azok. Különös kapcsolat fűzi őket a holdakhoz. Nagyjából évszázadonként egyszer megjelenik Ynev egén egy ritka konstelláció. Időpontját soha nem lehet előre kiszámítani. Egy szférán kívüli bolygó, mely rendkívül bonyolult pályát követ (olyannyira, hogy máig nem tudták megállapítani) pontosan a kék vagy a vörös hold előtt mutatkozik. Egy röpké perc alatt elhalad a hold előtt. A bolygó köré a holdfény izzó glóriát von, egy percig láthatóan. Azon elf gyermekek, akik ez idő alatt jönnek világra, és első pillantásuk az égi színhátékra esik, megjelöltetnek. Vetté válnak. Nem telik bele egy év, és a szülei üresen találják a gyermek ágyát. Idősebb fajtestvére éjszaka szellőként oszon be a házba, és a szunnyadó csecsemőt elviszi. A vetek Sirenar és Elfendel eldugott erdeiben élnek. Magukat a Kék vagy a Vörös Hold Gyermekeinek nevezik. Van még egy csoport, a Halott Hold Gyermekei. Hárman vannak, még akkor születtek, mikor még egy harmadik hold is járt az égen, mielőtt az Opálhajós kioltotta volna. Hallhatatlanok, ők a vetek irányítói (kizárólag NJK-k!). Az elfekkel a vetek nem tartják a kapcsolatot, azok csak néhány legendából ismerik őket. A Hatok sem tudnak róluk többet, még a luminatarok sem. Ha lehet, még közelebb állnak a természethez, mint az elfek. A fák lombjai közt élnek, már-már repülve

közlekednek a fák közt. Féltékenyen őrzik területüket. Határvadászaik - kik a Kék Hold Gyermekei közül kerülnek ki - még az erdőjárók eszén is túljárnak. Egyik pillanatról a másikra az ámuló szemek előtt köddé válnak, hogy egy újabb pillanat múltán közvetlenül a beható előtt jelenjenek meg, felhúzott íjjal. A Vörös Hold Gyermekei akkor jelennek meg, ha nagyobb csapat tör a vetek otthonára. Ők a hadsereg gerince, az ütőképes harcosok. A mai földi hadtudomány által gerillaharcnak nevezett harcmodorral küzdenek. Maguk után csalják az ellenséget, éjszakánként meg-megtámadják a táborát, majd végül egy olyan helyre csalják őket, ahonnan azok nem tudnak menekülni, és ott végeznek velük. A látszat ellenére a vetek nem vérszomjasak, csupán a területüket védik. Ilyen esetre egyébként utoljára a Dúlás alatt került sor; egy kóbor, kétszáz fős orksapat hatolt be Elfendel erdejébe. Vezetőjük egy shi-kris volt, valamint néhány gho-ragg. Egyetlen támadó sem jutott ki élve az erdőből. Előtte pedig négyezer évig senki nem kényszerítette a veteket ilyen cselekedetre.



Képességmódosítók:

Kék Hold gyermekei

| | |
|--------------|----|
| Erő | -2 |
| Állóképesség | -1 |
| Gyorsaság | +2 |
| Ügyesség | +2 |
| Szépség | +1 |

Vörös Hold gyermekei

| | |
|--------------|----|
| Erő | -1 |
| Állóképesség | -1 |
| Gyorsaság | +1 |
| Ügyesség | +1 |
| Szépség | +1 |
| Asztrál | -1 |

Különleges képességek:

Kék Hold Gyermekei

- infralátás 50 m-ig,
- 2, 5 x látás,
- 2 x hallás,
- képesek megnyugtatni bármilyen állatot, pusztán jelenlétükkel,
- Állóképességük 10 feletti részének kétszeresével megegyező óráig képesek könnyű futásban haladni;
- ha erdőben tartózkodnak, sikeres Gyorsaság-próba esetén azonnal képesek 100%-os Rejtőzés képzettséget alkalmazni. Ezzel egyébként nem rendelkeznek! Ez a rejtőzés olyan mértékű, hogy mozgás közben is tudják alkalmazni, és ilyenkor mágiával sem lehet őket felfedezni. Ezt azonban egyfolytában maximum 5 percig alkalmazhatják, utána annyi óráig nem, ahány percig rejtőztek; ugyancsak erdőben a fák lombja között képesek akár rohanó tempóval is haladni, kivéve, ha ez fizikailag lehetetlen (túl messze vannak a fák egymástól, stb.).

Vörös Hold Gyermekei

- infralátás 50 m-ig,
- 2, 5 x látás,
- 2 x hallás, képesek megnyugtatni bármilyen állatot, pusztán jelenlétükkel,
- Állóképességük 10 feletti részének kétszeresével megegyező óráig képesek könnyű futásban haladni;
- ha erdőben tartózkodnak, sikeres Gyorsaság-próba esetén azonnal képesek 100%-os Rejtőzés képzettséget alkalmazni. Ezzel egyébként nem rendelkeznek! Ők nem képesek mozogni közben, és mágiával vagy pszivel felfedezhetőek. Az időtartamra nézve ugyanaz érvényes rájuk, mint a Kék Hold Gyermekeire;
- Hadvezetés Af.

Mindkét Hold Gyermekei

Halála pillanatában 5 Mp felhasználásával minden vet kimondhat egy parancsszót, mellyel életre kelti a Holdak Átkát. Az átok a vet gyilkosára (-aira) hat. Éjszaka, ha a vet holdja van az égen, E-je 75; ha a másik hold, 50; nappal és Éjfélnél 25. A támadott asztrális ME-t dobhat ellene. Hatása a következő: az áldozat egy héttel az átok megfogánása után rémálmokat kezd látni éjszakánként. Eleinte csak hetente egyszer, majd egyre gyakrabban. Ezekre kezdetben vissza se tud emlékezni, csak a harmadik héttől kezdve lát maradandó emlékű álmokat. A végső stádiumban (úgy két hónappal az átok kimondása után) már iszonyú lidércnyomások gyötrik az áldozatot, minden éjjel. Egy darabig nem mer lefeküdni aludni, úgy retteg az elalvástól. Egyéntől függ, kit mikor dönt le lábáról a fáradtság. Ekkor látja az eddigi legszörnyűbb rémálmot, majd hirtelen vége szakad. A következő álmok a vetet mutatja, saját holdja előtt. Éjszaka van, a szél fújja a vet haját. Szembefordul gyilkosával és arcába nevet. Egyre hangosabban és mélyebb hangon nevet, közben arca eltorzul, iszonyú szörnyemaskká válik, mely elnyeli az álmodót.

Az áldozat többé nem tér magához ép elmével. Tébolyultan ébred fel, örülete gyógyíthatatlan. Valószínű, hogy hamarosan öngyilkos is lesz.

Nem annyira különleges képesség, mint inkább kötöttség: a faj tagjai csak a Harcos kasztba tartozhatnak, abból is csak a TF 194. oldalán található sirenari erdőjáró alkasztba. Emellett viszont felnőtté válásuk napján (100. születésnapjukon) elméjük manával telik meg: a karakter a továbbiakban 10+(Asztrál-10) Mp-t fogad be (minimum 10), és ebből óránként egy visszatér. Ez a szám nem változik, állandó marad. Ebből a manából hozhatják létre a következő varázslatokat:

Holdfény

Mana pont: 3

Erősség: 5

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 óra

A karakter szeme képes lesz saját holdjának fényét felerősíteni, hogy az nappali világosságúnak tűnjön. Ez akkor is érvényes, ha a holdat felhők takarják, mivel fényéből mindig jut a földre egy kevés. Csak akkor nem érvényesül, ha vaksötét helyen van a vet (barlang; zárt, ablaktalan szoba; stb.), illetve nem a saját hold van az égen.

Természet szólítása

Mana pont: 6

Erősség: 3

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc

Rendkívül különös mágiaforma, mechanizmusa ismeretlen. Az a feltételezés állja meg helyét a legjobban (még ha nem is egyeztethető össze a klasszikus mágiaelmélettel), hogy a vet magába

szólítja a természet szellemeit, akik hatalmas erőt kölcsönöznek neki. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy a karakter Ereje, Ügyessége, Gyorsasága és Egészsége egységesen a varázslat Erősségével nő, amely így még ideiglenesen a faji maximumot is meghaladhatja, a harcértékeihez pedig a következő módosítósor járul (ez már tartalmazza a képességnövekedésből eredő bónuszokat): KÉ + 5 TÉ +10 VÉ +10 CÉ +5 Sp +1. A varázslat erősíthető, 3 Mp-nként 1-el. Ekkor a harcérték-módosítók duplázódnak.

Vadak ura

Mana pont: 3 ill. 7

Erősség: 5 ill. végtelen

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 1 óra ill. végleges

A vet egyetlen állatot engedelmes társává tehet így. Az állat nem jogosult ME-re. Érteni fogják egymás gondolatait, és ugyancsak gondolati úton kommunikálhatnak is. Társsá, és nem rabszolgává; az állat nem tesz olyan dolgot, ami egyértelműen életveszélyes számára, és ha erre kap utasítást, a mágia megtörik. A nagyobb Mp-igényű forma az alkalmazó élete fogytáig tart. Egyszerre csak egyetlen állatot lehet ezzel a varázslattal irányítani.

Korkategóriák:

| I. | II. | III. | IV. | V. | VI. |
|-------|---------|-----------|-----------|-----------|-------|
| 10-50 | 51-1400 | 1401-1600 | 1601-1800 | 1801-1900 | 1901- |

Választható kasztok

Harcos (sirenari erdőjáró)

?

Szerző: Rinicke Tamás

Forrás: MAGUS-Site G-portal

Szerkesztette: Magyar Gergely