

## Álomtáncos



Az anim sanol  
\*(Igrain Reval)

„Volt valahol réges-régen egy város, Tysson Lar. Ott gyűjtöttünk össze mindent, amit a szépségről el tudtunk képzelni. Oly légies formák kavalkádja volt ez a hely, amelyek kőből elvileg megalkothatatlanok. A fehér márvány és a kristály csodája tündökölt a fényben - még maga a Nap is kedvtelve időzött itt.

De Tysson Lar múlttá lett, emlék csupán ma már; elveszett az enyészet esőfüggönye mögött. Népem, az igazi Nép, elüzetett falai közül. Szétszóródtunk Yneven. Lassan mi is eltűnünk, akárcsak Tysson Lar.

Miért hagytuk, hogy úrrá legyen felettünk a tehetetlenség? Nem tudnám megmondani. Ma már talán túl késő harcba szállni, hiszen eddig sem tettük. Időnk talán valóban lejárt. Új korok, új fajok születtek - jobbak lennének? Aligha hihetem.

Mi lett belőlünk? Hová lett a hajdani Nép? Gyermekeink egy része hátat fordított nekünk, s elveszett az emberek világában. Akik itt maradtak, lenézik, megvetik őket ezért - ám ezeket az érzéseket mi magunk is az emberektől tanultuk! Lassanként elmorzsolódik a népünk, sehol nincs helye a világban immár. Elfek. Mit jelent ma ez a szó? Mi, akik azt hisszük, hűek maradtunk eleinkhez - visszahúzódó, hajdanvolt nagyságon merengő, önnön fájdalunk ködébe burkolózó alakok; köztük néhány

kemény, nemes lélek, az ébredő új erő. És ők, akik elhagytak minket - emberi vonásokkal fertőzött, nem ritkán kegyetlen, fennhéjázó társaink; helyüket tán még nálunk is nehezebben találók, miránk irigy daccal tekintők. És azok... azok, akik elárulták az ősi isteneket, akik megtagadták, beszennyezték a fényt - Krán gyilkos bestiái és Tysson Lar elfajzott fiai.

Az Elf Egy nép melynél nemesebbet még nem hordott hátán Ynev. Egy nép mely egykor oly hatalmas volt, hogy az egész déli kontinenst uralták. Uralmuk azonban nem erőszakra és félelemre épült, mint oly sok birodalomé, hanem együtt élésre a természettel, békére és megértésre. Megadták egymásnak amire a másíknak szüksége volt. A fák pedig rejtekhelyet és egyben otthont adtak az elfeknek, az elfek pedig megvédték a fákat, az erdőt és az ott lakókat. Így telt az idő. Így telt majd el tízezer év, békében Kyriával és az aquirokkal. A kyreknek nem volt érdekük a déli kontinens meghódítása, az aquiroknak pedig még kevés volt a hatalmuk, hogy elűzzék az elfeket, fordítva ez nem lett volna igaz, de az elfek swnkít sem üznek el az otthonukból. Azonban semmi sem tart örökké, a béke sem tartott örökké melybe az amund-dzsenn háborúban meggyengült elfek menekültek. P.e. 2003-ban Krán, Schakallor vezetésével Tysson Lar-ra támadt. Elfek tízezeit



áldozták fel a Kosfejes Úr oltárán, orkok és goblinok dúlták a Szent Erdőt és az elfeknek menekülniük kellett. Persze azok jártak jól akik évszázadokkal ezelőtt (Pyarron előtti kb. XXII. században) elvándoroltak a tizenkét reyhin-nel. Északra, a mai Sirenar félsziget területére. Most róluk van szó. Északon (távol az aquiroktól) viszonylagos békében éltek az emberekkel és a többi fajjal. Az elfek nem vettek tudomást múlandóságukról és meggyengüléséről, hajdan volt dicsőségükről ábrándoztak, míg a fiatal fajok egyre csak erősödtek és szaporodtak. A 12 reyhin közül 6 eltűnt, ma sem tudja senki mi történt velük. A megmaradtak ettől megrettentek és vissza húzódtak városukba, többet nem is mozdultak ki onnan. Az elfek ereje tovább csökkent, de még így is elég erősek voltak, hogy megvédjék erdeiket, mert az ellenfeled, fél győzelem, reyhinnek egyike rájött, hogy nem maradhatnak meg soká, ha nem lépnek valamit. Ez a lépés volt az anim sanol. Velük és az egész nép összefogásával egykor ismét hatalmasak lesznek és Ők fognak uralkodni.

### Magukról az álomtáncosokról:

Harcosok új nemzedéke kiket az erdőkön kívüli területeken vetnek be, speciális feladatokra. Hosszú (majd 60 éves) kiképzésük során felkészítik őket erre a feladatra. Megismertetik őket a fiatal fajok (főleg az emberek) szokásaival. Felkészítik őket a Percnyi Életűek romlottságára, önzésére, önteltségére. Az elmét épp úgy meg edzik, mint a kart. Kiképzésük során megtanították őket tolerálni a Percnyi Életűek szokásait, nem hajolnak meg előttük és nem törtnek meg. Hűek maradnak halálukig és utána is. Ön megtartóztatóak, követik a hagyományokat, a kapcsolatot az otthonukkal minden körülmények között fenntartják. Éppen ezért egy álomtáncos soha nem lesz kiszakadott! Mentalitásuk kicsit megváltozik a kinti világban élés miatt, de soha nem ferdül el! Jellemükben a Rend minden körülmények között megtalálható. Saját fajtájának soha sem ártana, hacsak nem a korcs kráni elfekről van szó. Saját életénél a közösségéért mindig előbbre tartja. Életét bármikor feláldozza a nagyobb Azjószközökben nem válogatnak, ellenfeleiket kíméletlenül és szívfájdalom nélkül pusztítják el. Mindig egyenesek, kerülik a hazugságot, de ha a kitzűött feladatot másképp nem tudják végre hajtani, nem riadnak vissza tőle. Rossz

hasonlat, de talán a fejedelmek munkájához hasonló dolgokat tesznek, persze csak az előző fenntartásokkal. Kalandozni egyféle képen indulhatnak, két feladat között. Ezt inkább kényszerűségből teszik, mint saját akaratukból. Ugyanis az álomtáncosok a végső beavatáson kívül (lásd alább) nem léphetnek be a sirenari erdők belsejébe. Ha végre hajtották a feladatot, akkor megkeresik a legközelebbi deinn-t és velük közlik a feladat végeztét. Amíg újra szükség nem lesz rájuk szabadok, mehetnek ahová csak akarnak. Ekkor kalandozhatnak.

Erő	3K6 (2x)
Állóképesség	K6+14+Kf
Gyorsaság	K10+8
Ügyesség	K6+12
Egészség	K10+8
Szépség	K10+8
Intelligencia	2K6+6
Akaraterő	K10+10+Kf
Asztrál	2K6+6

Ismerd  
 mc

### Harcértékek

Ezen a téren leginkább a harc és kardművészekhez hasonlít. KÉ: 10 TÉ: 20 VÉ: 80, CÉ-jük pedig: 15 (+ a faji 30). Szintenként 12 HM-et kapnak, ezt el kell elosztaniuk úgy, hogy kötelesek 4-et VÉ-jükre és 3-at TÉ-jükre tenni.

### Életerő és fájdalomtűrés

Ezen a téren a kardművészeket kicsit alulmúlják. Ép alapjuk 6, ehhez jön egészségük 10 feletti része. Fájdalomtűrés tekintetében azonban le is körözhetik őket. Hiszen az elfeknél van tökéletesebbre csiszolni, erősebbé. Ezért a fájdalom tűrésük nagy része ebből ered. Fp alapjuk 7, ehhez jön az állóképesség és akaraterő 10 feletti része, valamint k6+4 szintenként.

### Képzettségek

Az álomtáncosok kevés képzettség pontot kapnak alpból. Ez csupán 3. És az intelligencia és ügyesség bonuszoknak is csak a felét kapják

meg ( felfelé kerekítve). Ezt azzal magyarázom, hogy mire elsajátítják sajátos harci technikáikat már nem igen jut idő másra. Később viszont viszonylag sok Kp-t kapnak, bár elég sajátosan. Ezt viszont azzal magyarázom, hogy miután végeztek és feladatot kaptak, onnantól kezdve nem kell sokat tanulniuk. Csak gyakorolniuk. Ez a sajátos módszer úgy történik, hogy minden álomtáncos kap szintenként 6-ot, plusz annyit amennyi az intelligenciája 10 feletti részének fele (felfelé kerekítve). Valamint kapnak szintenként (már az első szinten is) 25%-ot a százalékos képzettségeikre (nincs megkötés).

## Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat (solimar)	Mf
2 Fegyverhasználat	Af
Lefegyverzés (solimar)	Mf
Kétkezes harc *	Mf
Írás/olvasás	Af
Pszí	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
Lopózás	10%
Ugrás	10%
Rejtőzködés	20%
Mászás	15%

\*-Csak a saját fegyvereikre vonatkozik, ha a fiatal fajok fegyvereire akarja használni akkor azt külön meg kell tanulniuk. Saját fegyvereikkel (csak saját!) nem kapják meg a gyengébbik kézre járó levonást.

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Álcázás/álcaruha	Af
2. Etikett	Af
3. Lélektan	Af
4. Pusztítás	Af
5. Történelemismeret	Af
6. Fegyverhasználat (Allonúrn)	Mf
6. Lefegyverzés (Allonúrn)	Af
6. Legendaismeret	Af
7. Történelemismeret	Mf
7. Pusztítás	Mf

## Mana

Az álomtáncosok 1. szinten 6, és minden további szinten 5 mana pontot kapnak. Ne értsük félre! Ennek vajmi kevés köze van a köznapi értelemben vett manához. Egyszerűen talán ehhez áll a legközelebb. Ez az energia belőlük fakad, a testük hordozza azt. Legjobban talán az aquir od-hoz hasonlít, azonban természetében nagyon messze áll tőle és hatalma meg sem közelíti azét, azonban vannak akik azt gondolják, hogy az Od-ból alakult ki, talán igen, talán nem. Egy azonban biztos, hogy ez az energia Urriától ered és a testük csak hordozója. Fél óránként töltődik vissza egy mana pont, de minden alvás (minimum 2 óra) után feltöltődik maximumra. Tehát nem függ a mana hálótól. Ezt használják fel az álomtáncosok táncaikhoz, ha elfogyott, nem képesek használni a speciális mozdulatokat.

## Szintlépés

Viszonylag könnyen lépnek szintet hiszen hihetetlenül alkalmazkodóak és tanulékonyak.

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-200	1
201-400	2
401-800	3
801-1600	4
1601-3200	5
3201-6400	6
6401-16000	7
16001-32000	8
32001-59000	9
59001-90000	10
90001-135000	11
135001-185000	12
További szint:	53000

## Különleges képességek

A legfontosabbak a: táncok, ez képezi minden álomtáncos harci tudásának legjavát, nélküle valószínűleg nem tudnák véghez vinni feladataikat. Urria ajándéka ez, melyet a kiválasztottak rendelkezésére bocsát, hogy azt a közösség javára

használjon. Persze ezt bármikor el is veheti, ha a táncos öncélú vagy az elfek ellenére cselekszik.

### \*A Halál Tánc

Különleges rítus ez, mely egy percen át egyre növeli a táncos harci képességeit. Számokkal kifejezve: Ké-je és sebzése minden körben +1-gyel növekszik, Vé-je, Té-je az első körben +4, a másodikban +8, a harmadikban +16, a negyedikben +32, az ötödikben +64, míg a hatodikban +128. Amikor az egy perc letelik, a harcossal Elf elájul, teljesen védtelessé válik. Aki a Haláltáncba belekezd, nem hagyhatja abba. Minden megkezdett kör 2 mana pont. 20 mínusz állóképesség órára ájul el, de minimum fél órára.

### A Megtartás Tánc

A legalapvetőbb táncforma és egyben a legkevesebb mágikus energiába is kerül. Harmonikus mozgás melyben az Elf egész teste összhangban van. Gyors, pontos vágások és védések. VÉ, TÉ szint\*3-mal nő, KÉ szint\*2-vel, a sebzés pedig szint/2-vel nő (felfelé kerekítve). A tánc megszakítható és 6 körönként kerül 1 manába. Mindig a megkezdett perc első körében vonódik el a mana.

### Az Álom Tánc

Ez a tánc forma az ellenséget gyengíti még hozzá úgy, hogy szinte meg hipnotizálja. A mozdulatok tökéletessége, harmóniája által ilyen hatásos ez a harc forma. Az ellenfél Vé-je és Té-je szint\*3-mal csökken. Ké-je pedig szint\*2-vel. A sebzés változatlan. A tánc fél percenként (3 körönként) kerül 1 manába.

### Az Őrjöngés tánc

Messze áll az Elf mentalitástól és jellemtől, de a kényszer nagy úr. A táncos csendes őrjöngésbe hajszolja magát amely sokkal nagyobb hangsúlyt helyez a támadásra és a védelmet pedig elhanyagolja. Ahhoz, hogy az Elf elkezdhesse legalább az  $\dot{z}$  Fp-jének el kellett, hogy vesszen. TÉ szint\*6-al nő, míg VÉ szint\*3-vel csökken. A KÉ és sebzés változatlan. A jobbik kézzel +1 támadás adható le. Körönként kerül 1 manába és sikeres akaraterő próba után bármikor megszakítható.

### \*Az Élet Tánc

Ha egy Elf el akarja hagyni e világot, istene ebben is segítségére van. Eltáncolja az Élet táncát, s megszűnik létezni, beleolvad a természetbe; meghal és mégis tovább él. Örökre eltávozik.

### A Kínok Tánc

Talán az egyedüli eset amikor a harcossal a célja a fájdalom. Az álomtáncosok leginkább akkor használják ezt a táncot amikor elakarnak fogni valakit. Komoly sérüléseket nem okoz, fájdalmat kínok viszont annál inkább. Számokban: A sebzés a normál Fp sebzés másfélszerese, Ép max 1 csúszhat át. Túlletés esetén sincs több Ép sebzés, hanem az Fp sebzés 2 és fél szeres. Három körönként kerül 2 mana pontba, bármikor abba hagyható.

A másik különleges képességük, hogy hűségüket nagyon nehéz megingatni. Legalább kétszeres erősítés kell hozzá.

### A végső beavatás:

A végső beavatás, végső próba, a kalahorák tesztje, ezekkel és ehhez hasonló nevekkal illetik ezt a vizsgát. A tapasztalt álomtáncos (min 6.Tsz) utoljára visszatérhet a reyhinnek városába, ünnepélyes keretek között és hatalmas megbecsüléssel. Az elf a Nagy Tanács elé áll, ott felsorolja eddigi tetteit a reyhinnek előtt. Azok eldöntik a harcossal méltó-e az ősök áldására és fegyverzetére. Ne értsük félre, nem minden táncos kapja meg ezeket. Csak azok akik igazán hűségesek és csak jót cselekedtek népükért.

Ők megkapják a \*Gho néallan \*Allonúrnt. Megkapják továbbá az ősök áldását: egy képességet melyet a \*Könnyek Áldozataként említenek, ezt hetente max. háromszor képesek alkalmazni 20 manapont ráfordításával. Leírása: A szavak elhangzását követően az elf szeméből könnycseppek hullnak rá a sebesültre. Az visszanyeri eszméletét, s életerejének  $\dot{z}$  részét. Ami maximum 3 Ép és 20 Ft lehet. A sebek azonnal befornak, a törött csont összeforr, a mérgezés elmúlik. Az igazán hatalmas álomtáncosok (min. 12.Tsz) képesek havonta egyszer

alkalmazni ennek a varázslatnak az erősebb verzióját. Ez 40 manába kerül és a célpont lelkét is képes vissza adni, ezáltal az újra életre kelhet, persze csak Urria (a Km) engedélyével, ésszerű keretek között ( pl. egy hatodikori káosz mágust nem biztos, hogy feltud vagy érdemes feléleszteni). A 7. Tsz.-től kezdve (akkor az elsőt) minden 3. szinten kérheti (persze csak ha kiérdemelte), hogy páncéljára VAGY kardjára elf mágikus varázsjeleket véssenek. Ezt a játékos alakíthatja ki, de csak is a Km szigorú ellenőrzése mellett (ne essünk túlzásokba).

## Fegyvertár

Az álomtáncosok tradicionális fegyvere a solimar, más néven időkard. Ugyan az idő szövedékéhez nincs köze, csak az eltelt idők során alakult ki a neve, mert az évszázadok során semmit sem változott, alapjaiban. Ugyanis nincs két egyforma solimar, illetve van. Mivel a táncosok két fegyvert használnak a táncaikhoz. Táncosonként különböző a kard, hiszen részben saját maguk készítik őket a kiképzésük alatt. A kard így hozzájuk nő és testük részévé válik. A lelkük kiterjeszti rájuk a védelmét így nem lehetnek alanyai a természetes anyagok mágiájának. Az értékeik: KÉ: 8 TÉ: 13 VÉ: 11 seb.: 1k6+3. tám/kör: 1. Vértetként olyan páncélt hordanak amely nem akadályozza őket stílusuk gyakorlásában. Ez leginkább egy külön nekik készített láncinghez hasonlít, bár szemei apróbbak. Tökéletesen rá szabták, így az értékei: SFÉ: 3 MGT: 0, ha más akarná fölhúzni akkor (ha csak nem Elf az illető) elég szűknek érezheti, ezért értékei: SFÉ: 2, MGT: 1. Saját íjuk nincsen, mivel elég feltűnő lenne. De bármilyen új kerül is a kezük ügyébe, annak használatában alapfokon képzettek.

### \*Elf kard: Allonúrn:

KÉ: 9 Té: 18 Vé: 18 sebzés: k6+6  
Súly: 0.5 kg

Halvány kékes- ezüstös színű penge alkonyatkor egészen finoman (1E) kékesen

dereng. Kinézetre leginkább a dzsenn szablyára és a jatagánra hajaz, de az ívek finomabbak, kecsesebbek. A különleges anyaga rendkívüli könnyedséget ad forgatójának (innen a magas KÉ), külső élre fent kard, de fokél itt is van (Szúrásra, gyors visszarántásos -vágásra). Keresztvasa akár a Khossas -é, csak a leveleknek bonyolultabban fonódnak, hogy a csuklót jobban védjék. Súlyja 0.5 kg, legalább 5 évig készül, kereskedelmi forgalomba sohasem kerül. Ha megölnék hordozóját, és mégis eladásra kerülne, úgy 100-140 aranyat kérnének érte a (mindjárt halott) orgazdák. A hordozó hasonló szertartás során válik eggyé a fegyverrel, mint más elf az íjával. Tehát a személyes aurájának része. Táncolás közben ezek a kardok mágikusak.

### \*Elf vért: Gho mallan:

SFÉ: 6 MGT: 0 súly: 5 kg

Anyaga akár a kardé, szintén egész finoman dereng éjszaka. Rendkívül finom munka, mintha a viselőjére öntötték volna, követi minden mozdulatát. Habkönnyű, szinte együtt mozog a gazdájával. Szintén rengeteg időbe telik elkészítése, a legegyszerűbb, legdísztelenebb darabjaira is minimum 50 évet kell várnia a megrendelőnek. Ha valamilyen oknál fogva orgazdákhöz kerülne, 500-1000 aranyat is megkérnének érte.

Mind a kard, mind a vért elvesztése iszonyatos megaláztatás, amit csak visszaszerzésével és a tolvaj halálával lehet lemosni. Ha a viselője meghalt, akkor azt a vért és a kard azonnal tudatja a kováccsal, aki nem habozik a Sereneyákat segítségül hívni visszaszerzésükre

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: MAGUS-Site G-portal

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk számos hasonlóságot mutat Calin, az Atlantisz oldalon megjelent Álomtáncos című írásával, szerkezete közel azonos, tartalmában azonban olyan eltérések vannak, amelyek külön cikként való szerepeltetését indokolják. Nagy valószínűséggel a két cikk egyike a másikból ered.