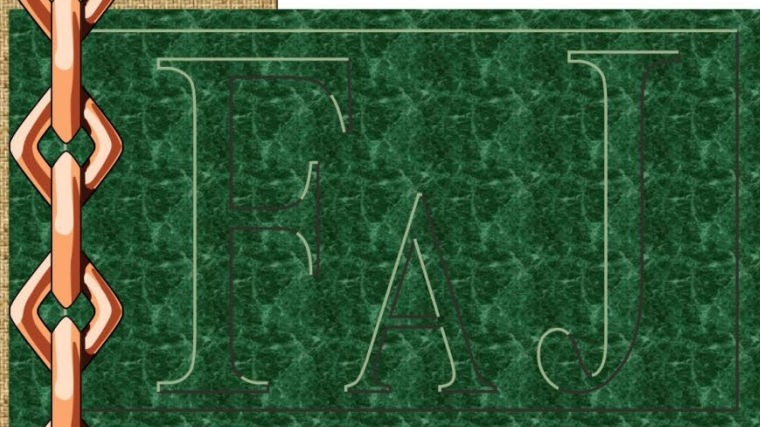


## Myah



A fajháborúk idején még közismert alakváltó elf alfaj. Arasznál alig nagyobb testmagasságuk miatt sokan az erdőpillék rokonának tartják őket, és hát ki tudja?... Talán nekik van igazuk. Az Elf-Dzsen-Amund ellentét okozta kaotikus világ elől a mélybe menekültek, több 10 km-rel a felszín alatt húzódó barlangrendszerekbe, s az eltelt évezredek alatt szinte teljesen megfeledkeztek a felszínről, afféle mitikus helyként emlékezve csak rá. Hogy a Dúlás előtt két évtizeddel végül mégis visszatértek a felszínre, az többek közt egy hősi kalandozó-triónak, valamint az egyik legkíváncsibb Myah-nak, Gorzanowdelhoy-nak lett köszönhető. Az idáig vezető eseményeket ehelyütt nem részletezzük, egyrészt, mert helyszükében nincs is rá módunk, másrészt pedig, mert már mindenki tisztában van vele... A lényeg, hogy a jelenben Ynevek amúgy is gazdag élőlény-palettája egy új, ám minden valószínűség szerint a legkülönösebb színnel lett gazdagabb. A Myah-kal.

A legkülönösebb tulajdonságuk a Totál-mágia használata, valamint halhatatlanságuk. Mindkét hihetetlen ismérv egy harmadik, legalább ennyire megdöbbentő tényből fakad; nevezetesen, hogy eme apró lényeknek gyakorlatilag nincs fizikai testük, koncentrált manából állnak!

Most pedig lássuk pontokba szedve különleges adataikat, mely

adatok a pyarroni mágiatudoroknak hihetetlen fejtörést okoztak.

### A Totál-mágia

A Myah az egyetlen faj Yneven, melynek speciális kettős látása van; a normál fénytartományon kívül rálátnak az általuk csak mágia-síknak nevezett Tartományra, mely elnevezés a fentebb már említett magisterek szerint több okból is téves, s ezen okok közül csak az egyik az, hogy eme sík nem is létezhet; s ott MINDEN TIPUSÚ MÁGIÁT, ÉS PSZÍ DISZCIPLINÁT képesek megfigyelni, és 5 Totál Mágia Pontért (a továbbiakban TMP) cserébe MEG IS TUDJÁK TANULNI! Az elmondása az adott mágiának ettől kezdve egy TMP az ára, melynek az erőssége megegyezik a megfigyelt varázs vagy diszciplína erősségével. Eme erősséget csökkenteni nem lehet, viszont további 1 TMP-ért 1E-vel növelhető, stb.

- Kezdő TMP:  $Fp+3k10$ ;
- Max. TMP :  $Max Fpx5$ .

A Totál-mágia használata kizárja, hogy a myah bármely mágiahasználó, pap, szerencsevadász, esetleg harcművész fókaszta tartozó kasztú legyen, ám pszít tanulhat. Ám ez csak egy speciális belső tartalék felélesztését jelentheti, miáltal nem új diszciplínák birtokába jut, csupán Max TMP-je változik:

- Max. TMP:  $(max Fp+max Pszip.)x5$
- Egy megtanult varázslat akár



el is felejthető, ily módon visszanyerhető a befektetett 5 TMP.

- A TMP az Fp funkcióját is átveszi, tehát a myah akár varázsol, akár sérül, TMP-t veszít.
- A myah a sérülés pillanatában dönthet úgy, hogy nem aktív TMP vonódik, hanem bizonyos varázslatok törlődnek.
- Fizikai sérülést egyszerűen lehetetlen neki okozni; ahogy fogynak a TMP-i, egyre csak halványodik, s minden TMP-vesztést kisebb villanás kísér.
- Ha TMP-i teljesen elfogynak, a myah eltűnik; átesik arra a bizonyos mágia-síkra. Az ott eltöltött időről emlékei nincsenek, tehát egyfajta halálban van része. Ép-inek száma határozza meg, mennyi idő múlva jelenik meg újra az elsődleges anyagi síkon.  
100 - (Épx2k6) = nap múlva.

Ha 0, vagy negatív szám jön ki, a myah rögtön megjelenik. A TMP-inek száma ekkor egyenlő max Fp-ivel. A visszatérés helye teljesen véletlenszerű, általában valahol 10 km-es körzeten belül. Ám előfordult már olyan eset is, hogy Ynev egészen más tájára tért vissza a myah...

- Egy TMP regenerálódásához annyi órára van szükség, ahányadik TMP regenerálódik épp.
- Mivel halhatatlan, nem veszi komolyan a halált. Ezért jelleme kizárólag csak Káosz lehet.
- Természetéből fakadóan immúnis az Asztrál, ill. Mentál varázslatokra, ám ugyanebből az okból kifolyólag halálosak lehetnek a közelükben elhangzó hatalomszavak. Egy 1 Op-s hatalomszó hallótávolságon belül k100-zal csökkenti VÉGLEGESEN a max TMP-t. Ha a Max TMP 0 alácsökken, akkor a manaháló rángásai szétszaggatják a myah-ot összetartó kohéziós erőt, s a myah végleg felszívódik a mágia-síkon. Kínos...
- A betanult varázslatokat 1 szegmens alatt aktivizálhatja.
- Minden myah teljesen meztelen, ám ez egy cseppet sem zavarja. Elf alakban is mindössze valamilyen köpenyt képesek elviselni magukon.

- Kétnemű. Vagy talán inkább nemtelen... A lényeg, hogy kedve szerint képes változtatni a nemét.
- Egyedi TM-varázslat : az elf-alak. Egy TMP-ért három órára felveszi elf alakját; a nemét közben is bármikor megváltoztathatja.
- Egy módon képes gyorsabban visszanyerni TMP-it, mint a fentebb már említett, meglehetősen lassú módszer segítségével, ehhez pedig a legtöbb esetben elf-alakban kell lennie. Hogy úgy mondjam, testi érintkezés útján.
  - egy csók, amit a partner viszonz: max TMP 25%-ig.
  - petting, kóstolgatás: max TMP 45%-ig.
  - konkrét...sex: max: TMP 60%-ig.
  - igazi szerelem a partner részéről: max TMP 100%-ig!  
(természetesen minden fokozat tartalmazza az előzőeket...)
- A kezdő képzettségek közül bármelyiket elhagyhatja, cserébe vagy Kp-t kap, vagy TMP-t.
- Nincsenek szükségletei; mint pl.: alvás, evés, ivás, stb
- Jellemző a folytonos jókedv.
- Egész létük során az élvezeteket keresik, ezért bár nincsenek szükségleteik, ha valami nagy élvezetet jelenthet számukra, bizony kipróbálják! A KM ilyenkor adhat 5-30 TMP-t is!
- Az itt következő harcértékmódosítók csak myah formában érvényesek, viszont csak elf alakban képesek ÉP sebzésre.
- A felszerelésének mérete vele együtt változik. Mint ahogy bármilyen tárgyat vegyen is magához, az vele együtt nő, vagy zsugorodik...

## Jellemzők

Erő	-5
Állóképesség	-3
Gyorsaság	+5
Ügyesség	+5
Egészség	---
Szépség	K6+18
Intelligencia	+4
Akaraterő	---
Asztrál	-3
Érzékelés	+4

2005.09.29.  
Szerző: Athor DM  
Forrás: Chynewa műhely  
Szerkesztette: Magyar Gergely

Hihetetlenül gyors, s ha ehhez még hozzávesszük apró termetét, valamint elf származását, nem kérdésesek az alábbi módosítók sem:

CÉ +40, TÉ, VÉ+100, KÉ+80.  
viszont a maximális sebzése 1 Fp.