

## Gi-Elron küldöttek



A kovácsok istenének is vannak küldöttei, noha ezzel nem sokan vannak tisztában. Vagy tudatára sem ébrednek annak a ténynek, hogy egy isten küldöttét látják. Éppen ezért, nem sok esetet jegyeztek fel ezen küldöttek Ynev elsődleges anyagi síkjára lépéséről. A kovácsok istenének amúgy sincsen sok papja. Ebből következően, még kevesebben vannak közülük azok, akin járják a kontinenst, és még köztük is csupán pár akad, aki túllépi azt a tudás béli határt, melyet istenük megkövetel tőlük. Azok, akik kellő tudásra és tapasztalatra tesznek szert, részt vehetnek egy rituálén, ahol tudásukat bizonyítva, magasabb rangú társaik uruk figyelmébe ajánlják a szerintük arra érdemest (minimum 6. Tsz). Ezen rituálé alatt a kísérletet tevőnek minden technikai és elméleti tudását latba kell vetnie, hogy megalkosson egy különleges fegyvert. Az, hogy kardot, bárdot vagy bármi mást készít, a jelölt döntése. Am azt szem előtt kell tartania, hogy a kovácsolás kezdetétől a végéig nem pihenhet, valamint a készítés folyamatát nem szakíthatja meg. Ezért általában kardot szoktak készíteni. Amint a választott fegyver elkészül, közösen felajánlják azt Gi-Elronnak áldozatul. Itt dől el, hogy a jelölt, uruk szemében is méltó-e a magasabb szintű kegy birtoklására. Ha sikeresen alkotott kiemelkedő minőségű fegyvert, és Gi-Elronnak is elnyeri tetszését, a fegyveren két rúnasor jelenik meg az áldozati szertartás végén.

Ezeket a rúnákat csakis a fegyvert készítő pap láthatja. Amennyiben nem felelt meg, de istenük úgy ítéli, van benne potenciál a fegyver eredeti alkotó elemeire bomlik, visszaállva a kovácsolás előtti állapotukba. Ez célzás arra, hogy van mit tanulnia még, mielőtt újra próbálkozna. Ha viszont eltűnik a fegyver, az egyértelmű kinyilatkoztatás arra, hogy a jelölt csúfosan elbukott, és többé nem is próbálkozhat. Azon papok, akik művükkel sikeresen elnyerték uruk koncentráltabb figyelmét, a rituáléhoz készített fegyverüket magukhoz vehetik. A megjelent rúnák által leírt szöveget meg kell tanulniuk. Amint ez megtörténik, képesek lesznek istenük küldötteit megidézni Ynevre. Mikor a szöveg bevéssődött, a fegyver egy szikrázó fényjelenség keretében eltűnik, melyet a kovácsolás alatt csengő üllő hangjai kísérnek. A fegyverkovácsok patrónusának, Gi-Elronnak két küldötte van. Az arra érdemesnek bizonyult papjai őket hívhatják segítségül.





## Aurvill

**Előfordulás:** nagyon ritka  
**Megjelenők száma:** 1  
**Termet:** N  
**Sebesség:** 90 (SZ), 150 (L)  
**Támadás/kör:** fegyver szerint  
**Kezdeményező érték:** 60  
**Támadó érték:** 150  
**Védő Érték:** 200  
**Célzó Érték:** 40  
**Sebzés:** fegyver szerint +4  
**Életerő pontok:** 40  
**Fájdalomtűrés pontok:** 160  
**Asztrál ME:** Ép+30  
**Mentál ME:** Ép+30  
**Méregellenállás:** immúnis  
**Pszi:** -  
**Intelligencia:** magas  
**Max. Mp.:** 140  
**Jellem:** rend  
**Max. Tp:** 12000

Ő a védelmező harcos. A pap hívására jelenik meg. Megjelenése attól függ, miféle helyzet megoldásában kell segítsen az ura által kegyelt papot. Ha a pap azt kívánja, hogy az oldalán harcolva segítse őket, (ezen kívánságát a varázslatba bele kell szőnie) harciasabb formát ölt megjelenésekor. A felvilágosultabbak kahrei gépszolgának szokták nézni, míg kevésbé jól értesült társaik a gölemt látják benne. Ilyenkor három láb magas testtel rendelkeznek, melyet csapok, fogaskerekek és egyéb mechanikus részek borítanak. Páncéljának köszönhetően 12-es SFÉ-vel rendelkezik. Fegyverként minden esetben azt a pap által a rituálé alatt készített fegyvert forgatja, melyről megtanulhatta a megidézéshez szükséges litániát. A körülötte, a pappal szövetségben lévőkre kiterjeszti ura áldását. Ez abban nyilvánul meg, hogy fegyverzetük, vértezetük minden értékéhez +2 járul, míg MGT-jük ugyanennyivel csökken. Ha a pap azt kéri, hogy segítse a menekülésüket, a helyzet súlyosságától függően kétféleképp jelenhet meg. Ha nem ítéli biztosan halálosnak a helyzetet, akkor leáll harcolni az ellenfelekkel, és a korábban leírt formában ölt testet, ám ezúttal szövetségesei fegyvereinek mindegyike egy óvó fegyver értékeivel fog rendelkezni. Ha viszont minden kétséget



kizáróan halálosnak ítéli a fenyegetést, a pap körül fog anyagiagsulni. Körül veszi annak testét, mint egy mives páncél. Ezt követően ösföldből egy kupolát idéz maguk fölé. E kupola védelmében, a papot és annak társait magával rántja, a téren át. A cél minden esetben az az üllő lesz, ahol a pap elkészítette azt a fegyvert, melyet használva elnyerte urától ama kegyet, hogy küldöttet idézhessen.

## Geunuvill

**Előfordulás:** nagyon ritka  
**Megjelenők száma:** 1  
**Termet:** N  
**Sebesség:** 90 (SZ), 150 (L)  
**Támadás/kör:** 1  
**Kezdeményező érték:** 60  
**Támadó érték:** 80  
**Védő Érték:** 140  
**Célzó Érték:** 40  
**Sebzés:** 2K6+5  
**Életerő pontok:** 40  
**Fájdalomtűrés pontok:** 140  
**Asztrál ME:** Ép+30



**Mentál ME:** Ép+30

**Méregellenállás:** immúnis

**Pszi:** -

**Intelligencia:** magas

**Max. Mp.:** 140

**Jellem:** rend

**Max. Tp:** 9800

Ő a mágikus kovács. Segítségéhez akkor szoktak folyamodni, ha valamely olyan személy számára készítenek vértet vagy fegyverzetet, aki kimagasló szolgálatot tett a pyarroni panteon számára, azon belül is a kovácsok istenének.



Megidézésekor egy jó két láb magas, duzzadó izomzatú elfszabású, de beazonosíthatatlan fajú lény jelenik meg. Teste 8-as SFÉ-vel rendelkezik. Felső teste, minden esetben félmeztelen. Dereka körül kovácskötényt visel, melyre szerszámai vannak aggatva. Bőre akár a fekete márvány, szemei magma színben izzanak. Megjelenését követően egy tárgy elkészítésében segíti a papot. Ezen tárgyba készítése közben olyan tulajdonságokat kovácsol bele, melyekkel egyéb esetben csak rúnák segítségével lehetne felruházni a tárgyat. A közreműködésével kovácsolt tárgyak még mana-mentes környezetben sem veszítik el különleges tulajdonságaikat. Amint a kovácsolás befejeződött, a küldött távozik. Ekkor amolyan munkadíj gyanánt, minden alkalommal magával viszi azt az üllőt, amin dolgozott.

2019.12.24.

Szerző: Nánási Dániel

Forrás: Facebook, MAGUS az igazi csoport

Szerkesztette: Magyar Gergely