

Napfényharcos



Ismerős volt a hang. Máskor örült volna neki - fém csendülése fémen -, de most tudta, hogy elkésett. Pedig a Mester figyelmeztette, hogy a siker nagyon fontos. Jól emlékezett még szavaira: „Köszönöm, fiam, hogy ilyen gyorsan ideértél. Megint szükségünk van a segítségedre. Szervezetünk egyik tagja, De Colben lovag veszélyben van. Megtutuk, hogy ma éjjel meg akarják ölni őt és a családját. Tudom, te vagy a leggyorsabb, de siess, nehogy az idő gyorsabb legyen nálad. Mentsd meg a lovagot!” A miértokról persze, mint mindig, most is hallgatott a Mester. De a harcos tudta, hogy valójában nem is a lovagot, hanem a fiát, Ravont kell megmentenie. Évekkel ezelőtt véletlenül fültanúja volt - s erről nem tudott senki - egy szertartásnak, amelyen kiderült, hogy a fiú kiválasztott. Hogy ez mit jelent, nem tudta.

Egy betört ablakon keresztül - valószínűleg itt jöttek be az orgyilkosok - a folyosóra jutott. Szerencsére volt már itt, így ismerte a járást. Jobbra fordult, és a hall nyitott ajtajáig rohant. Egy pillanat alatt felmérte a helyzetet. Két sötét alak szorította be a lovagot az egyik sarokba, akinek csupán egy falról lekapott díszkard volt a kezében. De Colben bal karjából már ömlött a vér. A holdfényes éjszakában megcsillant egy repülő tör, majd alig egy másodperc késve követte a társa is. A két orgyilkos tompa puffanással esett össze. Hátukban egy-egy tör. A harcos egy ugrással a

lovagnál termett, aki éppen akkor rogyott össze.

- Mérgezett volt a ... a kardjuk. Hárman... vannak. A fi... a fiamat...

De Colben utolsó szavai voltak ezek.

Az emeletről éles sikoly törte meg a halál csendjét. A harcos kirántva kardját szélsebesen rohant fel a felsőbb szintre. Tudta, hogy a lovag felesége már halott, így a gyerek szobája felé vette az irányt. Valahogy meg kell lepnie a harmadik orgyilkost! A rohanás közben körvonalai kezdtek elmosódni, s egy új alakot felvenni.

A gyilkos gonosz mosollyal emelte magasra a törét, hogy leszúrja a réműlettől szólni se bíró gyereket. Azonban a mozdulata megakadt, amint észrevette, hogy az ajtóban áll valaki. Ahogy odanézett pár pillanatra megbénult a döbbenettől: az ajtóban egy farkas-ember állt! Ez a tétlen momentum pont elég volt a szörnynek, hogy az orgyilkoshoz ugorjon, és belemélyessze rövid-kardját. Az áldozat utolsó gondolata az volt, hogy mit keres egy farkasember kezében egy kard.

- Nem vagyok farkasember - mondta az alakját lassan visszanyerő harcos. De ezt az ájult fiú már nem hallhatta.

- Most már nem kell annyira sietniünk, fiú. Öt napja jöttünk el a városból, de senki nem követ, ebben biztos vagyok.

- Akkor megállhatunk pihenni?



- Persze. Közben megsütjük a nyulat, amit tegnap fogtam, és beszélgethetünk is végre.

A közeli tisztáson letáboroztak. A nyúl már sült a nyárson, amikor a férfi megszólalt:

- Itt az ideje, hogy megtudd mi történt. Szüleidet rossz emberek megölték, én sajnos csak téged tudtalak megmenteni. Mindenki azt hiszi, hogy te is meghaltál. Akinek tudnia kell, hogy élsz, az tudja, erről nem feledkeztem meg. Most elviszlek egy faluba, ahol harcost faragunk belőled.

- Ti? Olyan farkasemberek, mint te?

- Nem vagyok farkasember. Amit akkor éjjel láttál az csak varázslat volt. Én napfényharcos vagyok. Most egy iskolába megyünk.

- Jó, de mikor láthatom újra anyut meg aput?

- Tudod, ahogy mondtam, ők meghaltak. Nem élnek. Ez azt jelenti, hogy nem beszélnek, és nem is fogsz már találkozni velük. De ne keseredj el! Új barátokra lesz majd közöttünk. Új családod lesz...

- Nem láthatom őket? Nem értem.

- Nem baj, fiú. Néhány nap múlva célba érünk. Akkor otthagylak téged, mert még dolgom van a világban, de hamarosan végleg visszatérek az enyéim közé.

- És kik azok a napfényharcosok?

- Mindent meg fogsz tudni idejében. De most már kész a hús, gyere, együnk. Majd út közben mesélek.

És mesélt.

„Valamikor régen, a káoszkor borzalmas esztendeiben egy legendás harcos, Hosszúkezű Lanil, egy nagyhatalmú ereklyére bukkant. A varázstárgy tömör aranyból volt, és egy háromágú talapzaton álló napkorongot formázott. Az ereklyében egy lény lakozott, hogy kicsoda, nem tudom. A találkozás után Lanil azonban létrehozta a Sheral-hegység déli oldalán a napfényharcosok iskoláját. Társakat gyűjtött maga köré, s megtanította nekik az ereklye lakójától tanult napfénymágiát. Ezután elküldte őket Ynev tájaira, hogy oltalmazzák a rendet, és segítsék a jókat a gonosz ellen. A harcosok néha visszatértek az iskolába tanulni. Ilyenkor általában hoztak magukkal árva gyermekeket, akik még a szüleiket sem ismerték, hogy ők legyenek a jövő napfényharcosai. A harcosok, miután megöregedtek, végleg visszatértek a hegyi faluba, hogy tanítsák a fiatalokat. Így váltották a nemzedékek egymást.

A nap fiai immár több ezer éve irtják a gonoszt. Vannak, akik Északon szolgálják a jót,

vannak, akik Délen. Lehet, hogy ereni kém, vagy erioni városőr. Talán a városállamok egyikének vezetője. A legtöbbjük azonban kalandozó. Nem tudom, hány ilyen harcos él Yneven, de egy legenda szerint egyszer mindnyájan összegyűlnek, hogy megvívják végső harcukat. Te kivétel vagy, fiú, hiszen ismered szüleidet, de sajnos nem volt más választásom, oda kell, hogy vigyelek. Néhány éves képzés alatt - ennek ideje csak a tehetségedtől és szorgalmadtól függ - megtanulod használni a napfénymágiát, és harcost faragnak belőled, hogy aztán a világban új dolgokat tanulj, s beteljesítsd saját sorsodat...”

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

Harcértékek

Harcosok lévén harcértékeikben sem különböznek átlagosabb társaiknál, alapból CÉ-jük természetesen 0, KÉ-jük 10, TÉ-jük 20, VÉ-jük pedig 75. Minden Tapasztalati Szinten kapnak 10 Harcérték Módosítót, amiből hármat-hármat kötelesek VÉ-jükre és TÉ-jükre áldozni.

Életerő és fájdalomtűrés

Ezen a téren egy fokkal gyengébbek a többi harcosnál, mivel alap Ép-jük csak 6, amihez még Egészségük 10 feletti része járul, Fp-jük alapból pedig csak 5, illetve Állóképességük és Akaraterőjük 10 feletti része. Ezen kívül még k6+4 Fp-t kapnak szintenként.

Képzetségek

A napfényharcosok Tsz-enként 12 Kp-t kapnak, illetve 1. Tsz-en a következő képzettségeket sajátítják el:

Képzetség	Fok/%
Fegyverismeret (lőfegyverek)	Af
Csapdaállítás	Af
2 Fegyver használata	Af
Írás/olvasás	Af
Erdőjárás	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Nyelvismeret	Af 5,4
Vadászat/halászat	Af

Tapasztalati szint

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-200	1
201-400	2
401-800	3
801-1500	4
1501-3000	5
3001-6000	6
6001-12000	7
12001-25000	8
25001-45000	9
45001-80000	10
80001-130000	11
130001-180000	12
További szint:	50000

További információk

A napfényharcosok a jók védelmezői. Jellemük csak Rend vagy Élet (ill. ezek kombinációi) lehet. A kaszt tagjai csak emberek lehetnek. Képességeik kicsit gyengébbek egy harcosénál, azonban tudják használni a napfénymágiát. Ez annyit jelent, hogy használhatják a bárd fénymágia alá tartozó varázslatait. Manapontjaik szintenként az intelligenciájuk fele felfelé kerekítve. Manapontjaikat meditációval szerezhetik vissza, de csak ha süt a nap. 1 manaponthoz 1 kör meditáció szükséges. Ha meditáció közben megzavarják (pl. egy felhő hirtelen eltakarja a napot), akkor

annyi Mp-ot kap vissza, ahány teljes kört a meditációban töltött (tehát csak az utolsó, félbeszakított körre nem kap Mp-ot).

Napfényharcosokat a Sheral-hegység déli oldalán fekvő iskolában (faluban) képzik az odahozott árva gyermekekből a már végleg visszavonult mesterek. Ha az ifjú tanonc megtanulta a harc és a napfénymágia alapjait, ki kell állnia egy próbát. Ha a próba sikerül, a harcos elindulhat, hogy most már a világtól tanuljon. Ha nem sikerül, a mesterek tovább okítják, hogy a következő próbája már biztos sikeres legyen.

A napfényharcosok időnként visszatérnek az iskolába, hogy tanuljanak, pihenjenek. Ezt persze bármikor megtehetik. Bármilyen fegyvert forgathatnak, illetve bármilyen vértet viselhetnek, fegyverzet terén nincsenek korlátozva. A tanulás éveiben a napfénymágia és a harc alapvető fogásainak megtanulására fektetnek nagy hangsúlyt, ezért kevés az induló képzettség (és a Kp alap). Azok is leginkább abból fakadnak, hogy az iskola egy erdőben található, és az ennivalót is halászzal, vadászattal és gyűjtögetéssel szerzik. A próba után azonban már idejük nagy részét új dolgok megtanulására fordíthatják.

1997.11.15.

Szerző: Gerog

Forrás: MAGUS RPG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent a MAGUS RPG.hu oldalon (2005.06.06.), a szerző neve alatt, a forrás feltüntetése nélkül, a varázslatokat elhagyva, az külön cikként szerepelt.

A cikk megjelent Csaba MAGUS oldalán is (2005.11.13.), a szerző neve alatt, a forrás feltüntetése nélkül.

A cikk megjelent az Atlantisz oldalon is (2006), a szerző és a forrás feltüntetése nélkül, a varázslatok nélkül.

A cikk megjelent a Hotdog/MAGUS oldalon is, BlackRawen neve alatt (2007.04.19.) az eredeti szerző vagy a forrás vagy feltüntetése nélkül.

A cikk megjelent az Ynev kalandorai oldalon is (2006.01.22.), a szerző és a forrás feltüntetése nélkül.

A cikk megjelent cyrusmagus oldalon is (2006.) a szerző neve alatt, forrásként az Ynevi krónikák oldalt jelölve meg. Egy másik változatban is megjelent az oldalon, ami a MAGUS RPG.hu-n közölt csonka, mágia nélküli változatot tartalmazza, a szerző neve alatt, a forrás megjelölése nélkül.

Minden bizonnyal a cikk késői, továbbfejlesztett változatának kell tekintenünk a MAGUS-site G-portal oldalon megjelent, azonos című írást (2006), ami szerzőt fel nem tüntetve jelent

meg, lényegében azonos az eredeti cikkel, ám az ottani varázslatokból csak hármat használt fel, ám összesen 10 varázslatot szerepeltet - az újakat sehol máshol nem találtam meg, így ez a változat önálló cikként szerepel.