

A démonok elleni harcról



A démonok ellenfélként való szerepeltetéséről megoszlanak a vélemények: magasabb szinten sokan „tucatszörnyek”-ként használják a közdémonokat; mások szerint viszont ez tápos felfogás, már egyetlen démon is halálos fenyegetés a halandók számára, degradáló őket nagyobb számban szerepeltetni. Megpróbálom összegyűjteni a démonokkal kapcsolatos szabályokat, illetve az ellenük használható módszereket. Ki-ki maga ítélje meg, melyik álláspont a helytálló. Még egyszer hangsúlyozom, hogy a cikk a közdémonok elleni küzdelemről szól, nem a démonurakról.

Bestiárium:

- nem hat rájuk Természetes Anyag Mágiája, Óselemek, sav, mérgek
- kizárólag Elemi Erő, mágikus fegyverek sebzik
- aki a démon nevét kántálja, arra nem képes a démon Asztrál-, Mentálmágiát, Pszit használni.
- ha rúnázott fegyveren ott a démon neve, akkor duplán sebez

Rúna IV/1 - A démonok

- démonok teste erős idegen mágiát sugároz, ez zavarja [hogyan?] a manahálót, a besülés esélye: 20% + 4% minden 5 Mp után
- a mágikus fegyverek eggyel alacsonyabb kategóriájúnak minősülnek, más tárgyakat is

gyengít.

- 7E félelem sugárzása, mely ellen csak a TME (+ amulettek) véd. Egy óra után automatikus a félelem, örület.
- tekintetük 60E bénító erő, aki elvétí, a démon rabszolgája lesz. Harcban elkerülni a szemkontaktust: -5 HÉ, de csak 3k10 körig működik a félrepislogás [??].

Démonok elleni fellépés:

- Demonológia képzettség: Af vagy 3. Fok a fentiek ismerete (2. Fokon nem tud tekintetről és félelemauráról)
- Asztrál- és Mentálmágiára immunisak, ám alexandrit drágakömmágiával lehetséges Mentálmágiát használni.
- A boszorkányok, boszorkánymesterek (?) és a tűzvarázslók nem ismernek a démonok ellen jól használható varázslatokat.

Bárdmágia

Hatnak-e az illúziók a démonokra, átlátnak-e rajtuk? A közdémonok egy része alacsony-átlagos IQ-val rendelkezik (Molamoht, Morquor, Shereb, Sytix, Xing), ellenük nagy valószínűséggel hatásos lehet.



- Csend: 10 Mp, ME nincs, nehezíti/blokkolja varázslást.
- Láthatatlanság: 4 Mp, de a bárd nem mozdulhat és megvakul
- Aura: 3 Mp -10 VÉ közelharcban, -20 dobó, lőfegyver ellen az ellenfélnek sötétben; világosban a fenti értékek fele.
- Vakság okozás: 8 Mp, ME nincs 3 körig tart.
- Ködalak: 4 Mp, bárd elleni támadás - 15 ill. -30 (közel/távol)
- Fantom: 23 Mp
- Hasonmás: 6 Mp/fő
- Bűvharc: 16 Mp, ellenfél VÉ érték feleződik, ha rájön (-4 IQ próba), akkor csak 3/4 VÉ érték.
- Fényvért: 9 Mp: -25 TÉ ellenfélnek, míg le nem leplezi illúziót.
- Káosz 35 Mp és Hamis teleport 25 Mp ellenfél megzavarására.

Papi mágia

Szagrális mágiát nem képes megzavarni a démoni kisugárzás:

- Csapás (T, L, H szféra) 8 Mp, TÉ: 20 2k6+1 sebzés.
- Csend (T) 8 Mp varázslat lassítás/blokkolás
- Láthatatlanság túlvilági lények előtt (É) 20 Mp
- Óvó fegyver (É, T) 10 Mp csak védekező harc, VÉ 45
- Őrző aura (É) 18 Mp a 15E alatti mágiát letilt 9láb sugárban
- Fanatizálás (L) 15 Mp + 5/fő; +10HÉ, félelem-mágia nem hat rá.
- Hősi Lélek (L) 45 Mp + KÉ:15 TÉ:30 VÉ:10 Akaraterő és Egészség nő 1k6.
- Űzés túlvilági lények (É) 55 Mp, 15E, igaz névvel 90E.

Magas mágia:

- elemi sötétség aura: 22 Mp 11E, 2kör. ME nincs, ellenfél nem lát.
- Elemi erő: kitörés 1 Mp=1 Sp ellenfélre, vagy Aura JK-ra
- Láthatatlanság: 1Mp-10kg I. / 5kg II., 1körig 1E.
- Kirekesztő és bebörtönző varázskörök: 45-70 Mp, természetesen csak nem harci helyzetben alkalmazhatóak.
- Űző litánia: (idéző litánia visszafelé) 70-85 Mp - 8-9 kör varázslási idő.
- Gyorsítás: 1Mp/3kg célpont Gyorsasága 21, támadása duplázódik, +40 TÉ, VÉ. Ám ha megsebzik, az is duplán számít; az ő sebzése ellen +4 SFÉ.

Összefoglalás

Démonológia Af képzettséggel már a parti fel tud készülni a démonok ellen. Ha nincs ilyen képzettségük, akkor is eséllyel vehetik fel a harcot egy/néhány közdémon ellen már 5-6. Szinten, főleg ha van annyi eszük, hogy rengeteg Kp elköltése helyett egyszerűen megkeresnek valakit, aki járatos e téren, így kb. 15 perc alatt elmagyarázza a szükséges tudnivalókat és ad egy listát a démonokról. Mágikus fegyvert papi áldás, mágikus aura varázsjel révén is szerezhetnek. Csend varázslattal, őrző aurával blokkolhatják a mágiahasználatot; a démon nevének kántálásával az Asztrál, Mentál, Pszi erőket. A jó harci értékekkel bíró démonokat megzavarhatják vakítással (bárd, varázsló), a velük harcoló JK-k értékeit felturbózzhatják, láthatatlanná tehetik őket. Egy 5. Szintű, átlagos harcos valamilyen mágiahasználó segítségével már felveszi a küzdelmet egy Sytix-szel is: Harcos értékei: (HM: +1 KÉ, +5 TÉ, VÉ; Erő:16 Gy, Ügy: 13; hosszú kard Mf, pajzs Af)

KÉ: 31
TÉ: 81
VÉ: 167
Támadás: 2
Sebzés: K10
Ép: 10
Fp: 48
SFÉ: 3

Ehhez jön még a láthatatlanság vagy hősi lélek vagy gyorsítás. Már egy ilyen varázslat elegendő arra, hogy a Sytix ne tudja túlütni, illetve a Harcos képes legyen rá. Két-három varázslat sikeres alkalmazása pedig semmissé teszi a Sytix rengeteg Ép és Fp pontjaiból származó előnyt. Varázslói és bárdmágia besülési esélye 25-40%.

Sytix

KÉ: 65
TÉ: 110/95
VÉ: 150/190
Támadás: 9
Sebzés: 8x5K6/K6+8
Ép: 50
Fp: 110

Véleményem szerint egy nagyobb létszámú, 4-5 fős parti; ahol van valakinek képzettsége Démonológiából; két jó harcossal és/vagy két jó mágiahasználóval (pap, bárd vagy varázsló) rendelkezik, és felkészült a démonok elleni küzdelemre (előre egyeztetett taktika; megáldott fegyverek - a nyílvevőket sem árt!), 5-7. Szinttől már több démonnal is felveheti a küzdelmet.

Persze lehet azt mondani, hogy ez egy tápos csapat/mentalitás. Csupán azt szerettem volna érzékeltetni, hogy ha közdémont mesélünk be egy magasabb szintű partinak, azok csupán a fenti módszerekkel hogyan tudják darabokra szedni a szerencsétlen szörnyikét (nem is beszélve a pszi roham, rúnázott fegyver, cseles mozaikmágia stb. alkalmazásáról).

?
 Szerző: ismeretlen
 Forrás: Atlantisz
 Szerkesztette: Magyar Gergely