

Halhatatlan



Legelsőként tisztáznunk kell, hogy a Halhatatlan, mint különálló faj, nem létezik. Életút játékban valamilyen fajú lényből lesz Halhatatlan, ha erőszakos halállal hal meg. Természetesen a kezdő karaktert úgy kell kezdeni, hogy az halála után, - ami a Magus rendszerében általában erőszakos szokott lenni, - Halhatatlanná válik, bár ezt a karakter nem tudja. Kezdeként megalkotjuk karakterünket, és úgy játszunk vele, mint a hagyományos karakterrel egészen addig, míg meg nem ölik. Ekkor jönnek a változtatások, amiket a KM ellenőrzésével kell bevezetni a karakterlapra. Ezek később lesznek tárgyalva. A Halhatatlanná válást követően a karakternél rendszerint megjelenik egy másik halhatatlan, aki bevezeti a Halhatatlanok „mindennapi életének rejtjelmeibe”. Ekkor lesz tudatában különleges képességeinek.

Különleges képességek

Minden Halhatatlan karakter egészen első haláláig ugyanúgy éli életét, mint halandó társai, tehát semmilyen előnye nincs. Öregszik, megsebesül, éhes, fázik és álmos, mint fajtársai. Ez megváltozik, mikor meghal. Ezután sebei percekben belül begyógyulnak, öregedni nem öregszik de éhes fázik és álmos is, bár éhen nem hal és meg sem tud fagyni, de mindezek hatását érzi magán. Gyengül, és így sokkal könnyebb prédája a többi

Halhatatlannak. Ezek mellett fontos tulajdonsága még, hogy nem fullad meg a vízben. Fontos, hogy kizárólag a vízben, ugyanis nem visszatartja a levegőt, hanem a vízből választja ki az oxigént, és ezért nem fullad meg. Természetesen ezt sem tudja a végtelenségig. Minél hosszabb ideig kénytelen víz alatt lenni, annál gyengébb lesz, majd egy bizonyos idő után magatehetetlenné válik, és külső segítségre van szüksége a felszínre jövetelhez. Ezt az időt úgy határozhatjuk meg, hogy vesszük az egészség, az állóképesség és az akaratereő 10 feletti részét, és osztjuk négygel, ekkor kapjuk meg, hogy hány órát képes a víz alatt tölteni az illető.

Egyetlen hely van a testén, ahol nem tűnnek el nyomtalanul a sebek ez, pedig a nyaka. Ez az a testrésze, amit elvágva, mégis meghal a Halhatatlan. Teljesen el kell választani a fejet a testtől, ekkor, ha másik Halhatatlan fejezte le a másikat, akkor ereje átáramlik a lefejezőbe. Ez az erő az Élénkülés. Ez gyógyítja be a sebeket, ez tart életben, ez erősít.

Ennek az erőnek a segítségével képes a Halhatatlan bizonyos „varázslatokra” annak függvényében, hogy hány Halhatatlant ölt már meg. Azután, hogy megtörtént az „átváltozás, a karakterlapon helyet kap még egy rovátka, élénkülés felirattal, amihez a már megölt halhatatlanok számát írjuk, illetve egyel többet. Ennek oka, hogy a frissen átalakult



Halhatatlan még nem győzte le még egy fajtársát sem, tehát így nincs élénkülése. Ennek javítására már az átalakulás után 1 az élénkülése a karakternek, ami minden Halhatatlan elleni győzelme után 1-gyel nő, így tudja majd használni különleges „varázslatait”.

Pontosítva, a karakter élénkülése annak függvényében nő, hogy az általa megölt Halhatatlannak mennyi volt az élénkülése, tehát ha a karakter kezdő, akkor 1 élénkülése van, de ha megöl egy olyan Halhatatlant akinek mondjuk 4 van, akkor a győzelem után 5 élénkülése lesz és így tovább. Ezekről a varázslatokról később lesz szó.

Figyelnünk kell arra is, hogy nem minden kaszt tagjai lehetnek majd Halhatatlanok, mivel nem mindegyiknél nézik jó szemmel, hogy lefejezgeti az ellenfeleit, mint pl. a papoknál. Ez minden esetben a KM döntésére bízunk, bár, ha mégis átváltozik a karakter Halhatatlanná és követi a tradíciókat, a későbbiek során is kiderülhet, hogy kasztjából kidaszítottá vált vagy esetleg Istene vonja meg tőle a támogatást.

Tradíciók, szabályok

Vannak szabályok, amiket minden Halhatatlan betart. Ezek közül a legfontosabb, hogy nem harcolhatnak megszentelt földön. Ha mégis megteszik, és valamelyiküket ott fejezik le, annak élénkülése nem a lefejezőbe kerül, hanem a szent hely szívja magába, és így haszталanná válik a lefejezőnek. Ezen felül mindig csak ketten harcolnak egymás ellen, bár ez nem követelmény.

Ezekén felül, a karakter az átalakulása után megtanulja használni „mesterétől” kapott fegyverét 4-es fokon. Ez a fegyver ezen túl a karakter személyes aurájának része lesz, el semmi szín alatt nem adja.

Legfontosabb dolog, hogy egy Halhatatlan szinte semmilyen esetben nem árulja el támadható pontját, ezért szinte egyetlen halandó sem tud létezésükről. De természetesen, mint mindenhol, itt is vannak kivételek. Halandók egy kisebb csoportja, a Figyelők, a kezdetektől figyelik őket, és feljegyzéseket készít, hogy tudják, ki a legesélyesebb, ki mikor mit tett, kit győzött le. Legfontosabb dolog, hogy azon kívül, hogy követik, hogy mik történnek velük, nem avatkoznak be. Egy jelük van, amivel azonosítani tudják egymást, csuklójukon lévő tetoválásuk, rendjük címerével.

Sajnos közülük jó néhányan kiváltak, és megszegték a legfontosabb szabályt, hogy beavatkoznak. Ők a Vadászok. Ezek a halandók meg vannak győződve arról, hogy a Halhatatlanok veszélyt jelentenek a halandók társadalmára, és ezért irtják őket. Halandó létükre lefejezik a Halhatatlanokat, és így Élénkülésüket az éterbe engedik.

A Halhatatlanok gyógyulási folyamata kicsit kedvezőbben alakult, mint a többi halandónak. Az általa összeszedett sebzésekből körönként 1 sp-t gyógyul folyamatosan, tehát ha példaként a karakterünk egy harc végén 50 fp-éből 30-at elvesztett, akkor ahhoz, hogy teljesen gyógyult legyen, 30 kör szükséges. Egyetlen kivétel van, a Halhatatlan nyakán összeszedett sérülés, ami csak öngyógyítás varázslattal gyógyítható vagy hagyományos módon.

Halhatatlanok harcának célja a díj. Sajnos erről senki nem tud semmit, csak annyit, hogy a végén csak egy maradhat. A győztes, aki utoljára marad, birtokolni fogja az összes halhatatlan élénkülését. Sok pletyka terjed Halhatatlanok közt. Ilyen, pl., hogy az utolsó Istenné válik, bár erről nem tudunk semmit.

Fontos tudnivaló még, hogy a Halhatatlanoknak soha sem lehet utódjuk, bár lehet, hogy a Díj ezt is magába foglalja, tehát lehet, hogy az utolsóknak lehetnek majd gyermekei.

Észlelésdobás abban az esetben, ha az észlelendő halhatatlannak több az intelligenciája, mint a karakternek, akkor csak két sikeres intelligenciapróbával észleli a lényt, ha pedig alacsonyabb az észlelendő lény intelligenciája, akkor elég 1 sikeres próbadozás.

Sikerdobás

A sikerdobást úgy végezzük, hogy dobunk k6-tal. Ha 1-4-ig dobunk, akkor a dobás sikertelen, ha 5 vagy 6 jön ki, akkor sikeres a dobás. Ezt akkor kell dobni, ha használni akarjuk élénkülésünket valamilyen varázslatkor. Fontos, hogy minden élénkülés pontonként dobni kell, tehát ha a karakterünknek 6 az élénkülése, akkor hatszor kell dobnia, és fel kell jegyeznie a sikerei számát. Nagyon fontos, hogy minden ilyen

alkalomkor, amikor használja az élnkülését, bizonyos időt kell pihennie a Halhatatlannak. Ezt a számot a varázslatoknál leírjuk.

Halhatatlanok „varázslatai”

Az első, ami igazából nem is varázslat, az

Élnkülés érzékelése

Néhány Halhatatlan már az első halála előtt birtokában van ennek a képességnek, amit használva Halhatatlan észleli a közelében lévő sorstársát. Nem tudja, hogy ki az, sem azt, hogy hol van, csak azt, hogy közel. Az élnkülés érzékelésével a Csomópontokat („szent hely”) is tudja érzékelni a Halhatatlan. Néha más halhatatlan lényt is érzékelhet, de ehhez jó észlelésdobás kell. Természetesen a más Halhatatlanokat és a szent helyeket dobás nélkül is érzékeli.

Vízlégzés

Lásd a korábbi leírást.

Fegyver erősítése

Észlelésüket használva a Halhatatlanok nyers energiával tölthetik meg fegyverüket, extra sebést okozva, ami elektromos kisülésekben jelentkezik. Az éllel rendelkező fegyvereket lehet így erősíteni. Minden sikerdobás után +1 sp sebést kap az ellenfél a találataira.

Harc után a Halhatatlan a sikerektől függően siker/2 órát gyenge lesz, ereje 3-mal csökken.

Önerősítés

Az élnkülését használva egy Halhatatlan növelheti fizikai tulajdonságait, sikerenként egy ponttal. A hatás 5 körig tart. A képesség használata után a Halhatatlan gyengébb lesz, méghozzá a sikerpontnak megfelelő óráig.

Öngyógyítás

A Halhatatlan élnkülését kihasználva gyógyíthatja fel sebet, pl. a nyakán. Ezt akkor érdemes használnia, ha valami nagyobb sebesülést kapott és gyorsan be kell gyógyítania a sebet vagy sebeit. Ez a következőképpen használja. A kapott sebesülés után sikerdobást dob, és a megdobott pontokat használhatja fel egy sebe begyógyításához. Ez a varázslat, hasonlóan erőigényes, mint az önerősítés, tehát a sikereknek megfelelő órát gyengül le a Halhatatlan.

Az élnkülés érzékelése kapcsolatban van még egy erővel, aminek gúnyneve az utolsó. A nagyobb mennyiségű élnkülés képessé teszi a Halhatatlant, hogy ráhangolódjon a környezetére, a körülötte lévő életenergiákra, ami egy hatodik érzéket ad neki. Ez sokféleképpen megnyilvánulhat, de ennek sikerét mindig %-os dobást kell tenni, aminek sikerszázaléka a karakter élnkülése, tehát a karakter veszélyérzéke az élnkülése. Például karakterünket követi valaki, de ő még nem vette észre. Ekkor a KM dob egyet k100-zal, ha ez kevesebb vagy egyenlő, mint a követett karakter élnkülése, akkor a karakter megérzi, hogy valaki követi, bár azt a KM kell, hogy eldöntse, hogy mit és hogyan közöl a karakterrel. Ennek a képességnek értelemszerűen magasabb élnküléssel rendelkezve veheti hasznát a karakter.

Ugyanezt a képességét tudatosan is kihasználhatja a Halhatatlan, ha például egy állat életenergiájára akar ráhangolódni, hogy azt érezze, amit ő, azt hallja, azt lássa amit ő, így akár kikémlelheti az általa kiválasztott helyet. Mentál mágiaellenállással nem rendelkező élőlények ellen ezt a varázslatot gond nélkül alkalmazhatja a halhatatlan, azonban olyanok ellen akiknek van mentális mágiaellenállásuk, kissé bonyolultabb. Dobjunk sikert a megszokott módon. Ezután dobjunk k10-zel, és ha a dobott érték kisebb vagy egyenlő a sikerek számával, akkor sikerült látnunk és éreznünk a kijelölt személy érzékszerveivel, bár ebben az esetben a kijelölt személyt irányítani nem tudjuk!

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely