

## Mágiavadász



### *Motiváció a kaszt megalkotásához*

Kezdttem lassan unni azt, hogy a mágusban szinte már csak rossznak éri meg lenni. Egyre másra jelentek meg a táposabbnál táposabb kasztok a rossz oldalán: Kráni fejavadász. Kráni pusztító, Kráni Boszorkánymester, Kráni varázsló, Kráni elf lovagrendek, Kráni elf megtartók, Toroni pusztító, és ezeknek mind-mind Tápos tulajdonsággal felvértezve. (hatalomszavak stb.), így elhiszem, hogy a játékosnak elmegy a kedve a jót játszani, amikor az ellenség ellen semmi esélyem. Akkor én is gonosz leszek. Ez a bevett séma, de ennek mától vége ugyanis itt egy hasonlóképpen Tápos kaszt a jók számára, és annak a feltétele, hogy valaki ezzel a kaszttal akar játszani csupán egy valami, hogy kimondja és komolyan is gondolja: JÓ AKAROK LENNI.

### *Leírás*

A Mágiavadászok Shadon máig titkolt fegyverei, olyan tökéletesen képzett harcosok akik Istenük érdekét saját érdekeik felé helyezik, és Domvik parancsára szerte a világon irtják a mágia minden sötét formáját. Shadon, mivel Pyarront félig-meddig szövetségesének tekinti, csak a lehető legszükségesebb helyzetben ölik

varázstudóikat. A Mágiavadászok (Továbbiakban MV.) mind Shadonban, mind a határokon túl tevékenykednek, és Istenük közvetlen parancsára hajtják végre merényleteiket a gyanútlan feketemágusok ellen. (Persze ez nem azt jelenti, ha egy MV. szembetalálkozik egy boszorkánnyal azt nem vágja le, ha alkalma van rá.) E téren az MV.-k nagyon elővigyázatosak magányosan esetleg párban cserkészik be az ellenséget, és az amikor a legkevésbé számít rá akkor csapnak le. Maga az iskola a Shadoni-öböl mentén húzódó hegységekben van egy fennsíkon gondosan elrejtve a kíváncsiskodók elől. Külső ránézésre nem más, mint egy nagyobbacska kolostor, ahol szerzetesek laknak! Ám a kolostor alatt hatalmas kiképző központ terül el, ahol a kiválasztott ifjakat öt éves koruk óta nevelik. A 20 éve kiképzés alatt az ifjakat Intenzív általános harci képzésben részesítik, oda figyelve, hogy minden képességük egyformán tökéletes legyen, hiszen a kiképzés végén magukra maradnak. Állhatatos hitre nevelik őket megspékelve egy kis pszi képzéssel, és megtanítják nekik felismerni az ellenséget. Majd ezek után egy pár jó tanács kíséretében eleresztik őket, és sorsuk inntől már Domvik kezében van. Biztosítva azt, hogy a kiképzőközpont helye titokban maradjon az MV-k agyából örökre és visszafordíthatatlanul kitörlik a Bázis



pontos helyét egy ismeretlen módszer segítségével. Az MV csak annyit tud valahol Shadonban képeztek ki.

### ***Képességek:***

Ezzel nincs sok gond ugyanis a Shadoni Pusztító minden képességét K6+14(\*2)+kf-el dobja.

### ***Harcérték:***

A MV.-k kiváló harci kiképzést kaptak mely nem fogható szinte semmihez, ám az okos MV. ezt nem hangoztatja had higgye mindenki: "Én csak egy közönséges harcos vagyok" A MV. KÉ alapja: 12 TÉ alapja: 24 VÉ alapja: 80 CÉ alapja: 35 Ehhez szintenként (Már az elsón is) 14 HM-et kapnak melyből 3-3-at kell Té és VÉ-jük növelésére fordítani.

### ***Életerő és fájdalomtűrés:***

A MV.-ok rendkívül egészséges életet élnek, és igazán életerősek. Ezért Ép alapjuk 9 (+egészség tíz feletti része), és a kiképzés során hozzá szoktak ahhoz, hogy a fájdalom az életük része. Ezért Fp alapjuk 8 (+állóképesség és akaraterő tíz feletti része) amihez szintenként k6+6 (már az elsón is) Fp járul.

### ***Képzetségek:***

A MV nem kap túl sok képzettséget. Viszont vándorló életvitelük miatt rá vannak szorulva az állandó tovább képzésre, és Domvik kegyeiből kivételes felfogó képzettséggel rendelkeznek.

Képzetségek az első szinten:

- Két fegyverhasználat Af
- Vallásismeret Af
- Mágiaismeret Af (UT szerint)
- Érzékelés 15%
- Ugrás 10%
- Esés 5%
- Pszi Mf.

Kp alapjuk 10 amihez minden szinten már az elsón is 14 járul. ezen kívül kap 10%-ot melyet szintenként szabadon eloszthat százalékos képzettségei közül.

### ***Különleges képességek:***

A MV.-kre Domvik különleges figyelme vetül. Ők azok, akik elhozzák a rosszaknak a fekete angyal üzenetét. Domvik felruházta őket azzal a képességgel, hogy 100 méteres körzeten belül érzékeljenek minden rosszindulatú mágiaformát. A Mágiahasználókkal egyetemben. Ez annyit tesz, hogy az MV.-nek beüt az isteni szikra és hirtelen a mágiaforrás felé néz, és tudja merre van. Valamint egy különleges pszi Diszciplínát tanulnak meg a kiképzés folyamán, amely hasonlít a Slannek Dinamikus pszi pajzsára, csak hogy ez tényleg lebonthatatlan és 1Pp-ért 3E-es pajzs húzható fel. Valamint különleges ruhájuk is van. Nappal tejfehér mellkason egy fekete kereszttel, és éjjel ugyan ez fordítva. Ez nappal 10%-ot ad a lopózkodás képzettségre este pedig a rejtőzködésre is ad tízet.

### ***Fegyvertár:***

Csak direkt nekik készült felszerelésüket használják! Ez egy emlékező fém kardból áll, mely az MV. gondolati parancsára egy egyszerű vascsővé, vagy vissza alakul. (Így bárhová becsempészhető. Értékei: Tám/kör: 1 Ké: 8 Té: 18 VÉ: 18 Sebzés: K6+6 (Ez alkalmazkodik a ruhájukhoz.) Valamint mágikus. Minden gonosz varázshasználó meggyilkolása után a MV. kedve szerint választhat egyet a következőkből: +5 Té, +5 VÉ, +2 Ké, +1 sp. Persze csak akkor, ha kardjával ölte meg az illetőt. Valamint kap egy különleges fegyvert is mely a bal kesztyűjébe, építetett 3 visszahúzható pengéből áll értékei a kardéval egyenlők. Mágikus, de nincs hasonló bonusz, mint a kardnál. Valamint a pengéket gondolati parancsal ki is löheti egyenként. 25 méterre 10- es Cé- vel Pengénként K6 sebzéssel akár egy kör alatt! Valamint a tanulmányi eredménytől függően páncélt is kap, melyet k100-zal dob ki.

0-30	posztó vért	sfé:1	mgt:0
31-55	láncing	sfé:3	mgt:-1
56-75	abbitacél sodronying	sfé:4	mgt:0
76-95	teljes vértzet	sfé:6	mgt:-8
96-00	mirthill teljesvértzet	sfé:8	mgt:-4

Szintlépéshez a Fejvadászok táblázatát használják!

?.  
Szerző: ismeretlen  
Forrás: Atlantisz  
Szerkesztette: Magyar Gergely