

Árnymágus



Az árnymágusok ritkaságszámba mennek Ynev-szerte, hiszen egy magukat Éji embereknek hívó csoport tagjaiból kerülnek ki, kivétel nélkül. Természetesen a mágia megnevezés csak a mágia használatának képességét jelenti náluk is, a legtöbb varázshasználóhoz hasonlóan.

Mágiájuk meglehetősen önző: szinte kizárólag saját képességeik javítására használhatók – ebből is látszik, hogy nem elsőprő erejű varázslatok csapásaitól kell félniük ellenfeleiknek, sokkal inkább retteghetnek egy mágikusan megerősített kardcsapástól.

Rendjüket a Sheral-hegység déli vonulatai közt, félig a hegybe vágott erődként hozták létre, különnc nemesek és gazdag polgárok, akik félre akartak vonulni az emberi társadalomtól. (Az alapítók kikötötték, hogy nem emberi lény nem csatlakozhat az Éji emberekhez. Így sem elfel, sem orkkal, de még törpével sem találkozhatunk közöttük. Félelfek és féltörpök kis számban beálltak közéjük, de rájuk is igencsak rossz szemmel néznek.) Hogy az alapítás óta eltelt évszázadok alatt hogyan alakult ki különös életmódjuk és mágikus szakértelmük, alighanem örök rejtély marad – hiszen csak azok sajátíthatják el a tudást, akik maguk is belépnek a rendbe, és egyúttal némaságot is fogadnak. A Renden belül elsősorban az elfeledettnek hitt kyr árnyékistennő, Morgena tanait oktatják,

de nem tiltott más vallás gyakorlása sem – habár Adront, a fény istenét, Orwellát, Ranagolt, és a többi gonosznak titulált istenséget nemigen kedvelik.

Akik kalandozni vágnak közülük, többnyire új híveket toborozni – és nem mellékesen vérfrissítést hozni – távoznak. Amikor visszatérnek, dönthetnek, hogy folytatni akarják a felfedezést, vagy otthon maradnak. Az előbbi mellett döntöknek már nem feladata a toborzás, de a hazatérés joga sincs tiltva számukra.

Tanítatásuk magába foglalja a fegyveres harc és a déli legendák, történetek ismeretét, valamint (hiszen a társadalomtól elzárt csoportról van szó) az emberi viselkedés tanulmányozását is, valamint mindenkinek kötelező elsajátítani egy szakmát, a közösség érdekében.

Értékek

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



Harcérték

Az árnymágusokat alaposan kiképzik a harcra, nem csoda hát, ha más mágia-használókkal ellentétben megállják a helyüket nyílt, fegyveres összecsapásban is. Harcértékei azonban alacsonyabbak egy közönséges harcosénál, hiszen az elméjét is edzi, a testén felül. Az árnymágus KÉ alapja 10, TÉ alapja 19, VÉ alapja pedig 74. Célzó fegyvert nem használ, így CÉ-je 0.

Emellett szintenként 7 Harcérték Módosítót kap, amit szabadon eloszthat KÉ-je, TÉ-je, vagy VÉ-je között, ám TÉ-je és VÉ-je növelésére minden szinten köteles 2-2 pontot elkölteni. Mivel életmódja az éjszakához alkalmazkodott, sötétben harcoláskor minden értékéhez szintenként 1 adódik, viszont világosban (Napfény, megvilágított szoba, stb.) szintenként 1 értéket köteles levonni belőlük.

Életerő és Fájdalomtűrés

Az árnymágus életmódja lehetővé teszi számára a test egészségének és szívósságának megőrzését, ami meglehetősen erős akarattal párosítva a varázslók közt kiemelkedően magas Ép és Fp alapot, Fp fejlődést jelent. Ép alapja 5 (ehhez jön Egészsége 10 feletti része), Fp alapja 6 (ehhez jön Akaratereje és Állóképessége 10 feletti része), amihez Tapasztalati Szintenként még K6+3 járul.

Képzettségek

Az árnymágusok, míg elérik a kalandozáshoz elvárható életkort, sok mindent megtanulnak a Rendtől, és az így tanult tudásuk fejlesztése mellett nem marad túl sok idejük és energiájuk a tanulásra. Képzettség pontjaik száma közepesen alacsony: Kp alapjuk 6, amihez szintenként – már az 1.-n is – további 6 Kp járul.

Az árnymágus karakter az 1. Tapasztalati szinten a következő képzettségeket kapja:

Képzettség	Fok/%
3 Fegyverhasználat	Af
Kétkezes harc	Af
Pszi	Mf
Írás, olvasás	Af
3 Nyelvismeret	Af 4,3,2
Emberismeret	Af
Legendaismeret	Af
Sebgyógyítás	Af
Szakma/éneklés/zenélés/vadászat	Af

* csak pyarr/déli nyelv, de anyanyelvként bármilyen nyelv választható

A további szinteken az alábbi képzettségekben részesül:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
3.	Fegyverhasználat	Mf
4.	Szakma/ éneklés/ zenélés/ vadászat	Mf
5.	Legendaismeret	Mf
6.	Sebgyógyítás	Mf
8.	Kétkezes harc	Mf

Különleges képességek

Az árnymágusok elsődleges különleges képessége, hogy képesek az árnymágia használatára.

Az árnymágus max. Mp-je 1. TSZ-en 8, ami a továbbiakban szintenként 5+K3-mal növekszik.

Tapasztalati szint

Az árnymágusok, mivel kezdő kalandorként sok új ismerettel szembesülnek, alacsony szinteken meglehetősen gyorsan lépnek szintet, ez közepes szinteken lelassul, magasabb szinteken pedig igencsak nehezzé válik.

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-125	1
126-300	2
301-600	3
601-1350	4
1351-3400	5
3401-6400	6
6401-11500	7
11501-22000	8
22001-44000	9
44001-73000	10
73001-106000	11
106001-135000	12
További szint:	49000

Az árnymágus fegyvertára

Az árnymágusok az egykezes fegyvereket részesítik előnyben: rövid-, és hosszú kardokat, kézi fejszékét, buzogányokat, töröket.

Vértet nem hordanak, vallják ugyanis, hogy amíg a lélek és az akarat erős, a testben sem eshet bántalom.

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