

## Vajákos



Vajákosok őseit a rég letűnt korok homályában kell keresni. Azokban az időkben, mikor még a mágia ősi, töményebb szele vette körül e világot és a mára „letűnt” fajoknak a szavai is átítatódtak erejével. A kaszt ősei minden bizonnyal azon emberek közül kerültek ki, akik a mágia erejét anélkül próbálták megszelídíteni, hogy értették volna azt. Tehát a vajákosokhoz mágia-rendszerként legközelebbi varázshasználókat napjaink boszorkányai és boszorkánymesterei közt találhatjuk.

Sokakban merülhet fel az a kérdés, hogy miért is tuntek el a mindennapok színpadáról e kaszt képviselői? Ennek három fő oka ismeretes. Először is, a vajákosok sosem rendelkeztek iskolákkal. Tudásukat mester-tanítvány kapcsolatokon át hagyományozták az utókorra. A hetedkor történelmében nincs adat arra vonatkozólag, hogy a kontinensen bárhol is vajákos rend működött volna. E kaszt megmaradt képviselői eltérő célok által vezérelve éltek mindennapjaikat, és ezek csak nagy ritkán vannak kapcsolatban a történelem- és hatalomformáló tényezőkkel. Másodsorban a későbbiekben felvázoltak miatt a vajákosok előnyben részesítik a magányt. Inkább elvonultan, a háttérben maradvan éltek le mindennapjaikat. Olykor féltékenyen őrizve őseik hagyományát és saját eredményeiket. A harmadik igen lényeges és nyomós

érvük a társadalomtól történő eltávolodásra az, hogy szinte Ynev minden területén, igaz eltérő mértékben, de üldözik őket. És mivel nem tömörülnek „szervezetekbe” könnyű prédává válhatnak. A legfőbb ellenségeik Domvik elvakult követői, akik olykor - ám nem minden alap nélkül - boszorkánymestereknek vélik őket. Ahogy a későbbiekben látni fogjuk nem egy vajákos mágikus repertoárja sötét elemekkel (Átok mágia) tarkított. Ebből adódóan azokban a civilizációkban, ahol a Fekete mágiát üldözik „szelektív” tisztogatás folyik a vajákosok sorai közt. Másutt - főként, ahol Tharr hite dominál - gyakran a boszorkánymesterek irtják tüzzel-vassal e kaszt képviselőit, mely ellentétnek eredete minden bizonnyal a „szakmai” féltékenységben gyökeredzik. Napjainkra három menekülési alternatíva létezik a vajákosok számára. Sokuk felhagy a mágikus praktikák gyakorlásával és mint füvesember, herbalista, gyógyító vagy felcser keres nyugalmat. E megoldás azonban a régi (mágikus) hagyományok kiveszésével fenyeget. Mások különféle - sokszor alvilági - testvériségek ölében keres menedéket. A többség azonban elvonul a világtól és a civilizációtól távol remeteként próbál életben maradni, bár ez a megoldás sem garancia a tudás túlélésére.



Valójában a vajákosok jellemrajzát sem lehet egy mondatral elintézni. Mestereiktől és kultúrájukból más-más értékeket visznek magukkal a nagyvilágba. Épp úgy megtaláljuk köztük a velejéig romlott lelketlen feketemágusokat, mint az emberszerető, segítőkész személyeket. Az idegenekkel szemben azonban - a fentiek miatt - mindegyikük bizalmatlan és jól megfontolják kinek, miben és hogyan segítenek, már ha szándékukban áll.

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

Ké	4
Té	15
Vé	70
Cé	0
HM/szint	5 (1)
Kp alap	6
Kp/szint	8
Ép alap	4
Fp alap	4
Fp/szint	K6+1

## Harcértékek és fájdalomtűrés

A vajákosok kizárólag a mágikus praktikáikban bíznak. Mindent megtesznek annak érdekében, hogy elkerüljék a fegyveres harcot. Harcértékük is ezt tükrözi: KÉ alapjuk 4, TÉ alapjuk 15, VÉ alapjuk 70, CÉ alapjuk 0. Ezen túl szintenként 5 Harcérték Módosítót kapnak, amiből 1-1 pontot kötelesek a TÉ-jükre és VÉ-jükre áldozni minden szinten. A vajákosok - a többi varázshasználóhoz hasonlóan - nem jeleskednek az életerő és fájdalomtűrés terén. Emiatt Ép alapjuk 4, Fp alapjuk 4, amihez tapasztalati szintenként K6+1 Fp járul. A vajákosok nem bírnak túl sok képzettséggel induláskor. Egyedei eltérő érdeklődési

körrel rendelkezhetnek, ezért a karakterek csak a vajákosok számára elengedhetetlen képzettségeket tudják magukénak. Ez indokolja, hogy a Kp alapjuk 6, és minden Tapasztalati Szinten (már az elsőn is!) további 8-at kapnak.

## Képzettségek

Egy átlagos vajákos kasztú karakter az 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket birtokolja:

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat	Af
Időjósítás	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af 4,3
Herbalizmus	Af
Sebgyógyítás	Mf
Alkímia	Af
Erdőjárás	Af
Éneklés/zenélés	Af

A további szinteken a következő képzettségekben részesül:

Tsz. Képzettség	Fok/%
3. Időjósítás	Mf
4. Herbalizmus	Mf
5. Élettan	Af

## Tapasztalati szint

A vajákosok eleinte közepesen nehéz ütemben lépnek Tapasztalati Szintet, majd az ötödik Szinttől ez egyre nehezebbé válik. Ennek megfelelően, bár közvetlen kapcsolat nincs köztük, de a sámánok szintlépési táblázatát kell alkalmazni esetükben.

## Különleges képességek

Minden vajákos éveken keresztül vár, amíg egy, az ő elvárásainak megfelelő tanítvánnyal találkozik. Ha valaki nem rendelkezik a mágikus készségek gyakorlásának képességével, abból nem lehet vajákos. Ebből adódóan vajákosnak születni kell. A kaszt tagjainak többsége átlag tíz éven keresztül készül sajátítja el mindazt, amire egy

igazi vajákosnak szüksége van. Olykor előfordul, hogy egy-egy képviselőjük mégsem rendelkezik mágikus tehetséggel. Így varázserejük minden esetben megegyezik az Akaraterejük tíz feletti részével, ami persze szintenként ugyanezzel az értékkel emelkedik.

Ami egyedivé teszi őket a manapontjaik visszanyerésének módszere(i). Minden vajákos a szintjével megegyező manaponthoz jut egy ynevi nap (20 óra) alatt. Pl.: első Tsz.-en 20 óránként, második Tsz.-en 10 óránként, harmadik Tsz.-en 6 óra 40 percenként, ... Emellett a vajákosok - a boszorkányokhoz és boszorkánymesterekhez hasonlóan - képesek Hatalom italát is készíteni. Ez azonban 5 ponttal csökkenti használatának egészségét és a vajákosok számára szokatlanul hirtelen mágikus feltöltődés miatt, kb 6 percig tartó kábulatot eredményez. További negatívuma a Hatalom italával történő feltöltődésnek az, hogy a vajákos természetes feltöltődése is szünetel az után, hogy az italt használta. Ennek időtartama megegyezik a Hatalom italával visszanyert manapontoknak és az egy manapont természetes ütemű visszanyerésének szorzatával. Pl.: a 2. Tsz.-ű vajákos 8 Mp-t nyer vissza a Hatalom italával, ennek következtében 8 (Mp) x 10 (20óra/2Tsz) óra = 80 multán kezdődik meg ismét a természetes manapont regeneráció, ami 4 Ynevi napnak felel meg. Természetesen lehetséges egymást követően több Hatalom italát is használni, sőt egyes vajákosok sosem várják meg a természetes manapont regeneráció megindulását, ám ez idővel a függővé teszi őket a fent említett kábulat érzéséhez, ami így végül a halálukat eredményezheti. A vajákosok mágiája a boszorkánymesterek(Bm) és a boszorkányok(Bosz) néhány varázslatából áll. Az általuk használt varázslatok száma igen csak megcsappant napjainkra. /OPCIONÁLIS szabály, amely azt próbálja meg visszaadni, hogy a lentebb felsorolt mágiaformákat egytől-egyig egy vajákos sem ismeri teljes mértékben. Az, hogy egy karakter mely varázslatot milyen eséllyel

tudta megtanulni mesterétől a következők szerint tudjuk meghatározni. Egy-egy varázslat ismeretének esélye: 80 - varázslat minimális Mp igénye %./

- Alapvető varázslatok: Rovarfelhő(Bosz), Madártávlat(Bosz), Hasadék(Bosz), Mágia felfedezése(Bosz), Láthatatlanság(Bosz), Összetartozás(Bosz), Bagolyszem (Bm), Láthatatlanság felfedezése(Bm), Varázstárgy készítés\*(Bm)
- Rontás(Bm)
- Betegség mágia(Bm)
- Átkok: Jellemtorzító átkok(Bosz), Átokfejtés(Bm), Átoküzés(Bm), Átokvarázs(Bm)

### A varázstárgyról

A vajákosok legfőbb erőssége abban áll, hogy igen sokféle varázstárgyat képesek készíteni. Napjainkban is gyakorolt ősi örökségük a varázstárgyak készítésének speciális módja, amit a fent felsorolt Varázstárgy készítési módon túl gyakorolhatnak. Ők a papokhoz vagy a boszorkányokhoz hasonlóan nem gyűl(het)nek egybe egy-egy varázstárgy alkotásához, és nem gyakorolnak olyan sötét módszereket, mint a boszorkánymestereket. Így kifejlesztettek egy másik módszert. Ez abban áll, hogy a vajákos napokra elvonul a világtól. Ez idő alatt nem varázsolhat, nem is érintkezhet másokkal. Füstölőkkel és litániákkal előidézett meditációs transzba merül, amiből bármely külső hatás kikölkentheti. Minden meditációval töltött nap ideiglenesen egy ponttal növeli a karakter Akaraterejét, ami semmilyen más játéktechnikai hatással nem jár. E módon az Akaraterő tíz feletti része legfeljebb megduplázódhat, de maximum a faji legmagasabb értékig, ami az embernél 20. A meditáció végére a vajákos manapontjainak száma megegyezik a megemelt Akaraterő és a Tapasztalati Szint szorzatával, ami csak az előre meghatározott varázstárgy elkészítésére fordítható. Pl.: 5. Tsz.-ű 14-es Akaraterejű vajákos alapesetben 20 Mp-ból készíthet varázstárgyokat, ám e módszerrel 4 nap alatt Akaraterejét 18-ra emelheti és így 40 Mp-ból gazdálkodhat. Ellenben, ha egy 5. Tsz.-ű 16-os Akaraterejű vajákosról van szó, az 20-ra (faji max.) emelheti Akaraterejét és így 30-ról 50-re nő az elkölthető Mp.

Fontos, hogy a transzba lépés csak akkor kezdődhet meg, ha a karakter maximális manaponton van és képes a természetes manapont regenerációra, vagyis nem használt Hatalom italát az elmúlt napokban. Készíthető varázstárgyak:

- Gyógyital
- Istenek itala
- Bátorság itala
- Hatalom itala
- Sebezhetetlenség itala
- Átváltozás itala
- Jellemtorzítás itala(Bosz)
- Kapcsolat főzete(Bosz)
- Mérgektől óvó amulett
- Rontás elhárító amulett
- Átoktól óvó amulett

### A vajákosok fegyvertára

A vajákosok - bár semmilyen kötöttséggel nem bírnak - elsősorban tőrrel vagy bottal hadakoznak. Ám származásukból adódóan bármely más fegyvert is kezükbe vehetnek. A kaszt tagjai szinte soha, semmilyen pajzsot nem használnak és semmilyen vértet nem viselnek.

### Játszható fajok

A vajákosok szinte kivétel nélkül az emberi faj egyedei közül kerülnek ki. Ha mégis más faj egyedei kívánnak elmélyülni a titkos tanokban, azoknak is az emberi kultúrából kell "kikerülniük", abban kell nevelkedniük. Ebből kifolyólag KM-i engedéllyel a félelfek, az udvari orkok és a wierek lehetnek tagjai a vajákosok kasztjának.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely