

Elf mágus



Egy kis történelem:

Az Elf-Aquir háborúk végén járunk egy repülőhajó 8 alakkal harcra készen, közeledik a tárna nyílásához. A következő pillanatban a 30 szolga jelenik meg aquir-nyílpuskával és löni, kezdenek az alakokra pár másodperccel később hangos éneklésbe, kezd három alak majd kettő közülük elf ijával kiterít két-két Szolgát. A harmadik, pedig csak énekel tovább. A szolgák rémülten állapítják meg fegyvermesterek de, csak hárman vannak ebben a pillanatban egy felvillanó fény majd két szolga fej újból leesik a szolgálfejekhez vajon ki lehet ez kérdik egymástól de már Od-dal akarnak reagálni a támadásra kimondja két szolga az Aquirrul a szót, hogy „vérköd”. Néhány a pillanatban mind kettejük testéből kifut a lélek amit társaik nem értenek. Majd valaki közülük újból próbálja az eredmény ugyan az... majdnem most még mellette két szolga is meghall a többiek, nem tudják, mire vélni és menekülőre fogják a dolgot.

Már csak 5 elf alak, van a nyílásnál a többi a hajóval elment. Elöl a két fegyvermester, mögöttük a 'táncos lábú' amellelt egy fizikálisan sérültnek látszó majd mögöttük a harmadik dalos.

A két fegyvermester hozzáfordulnak, és azt mondják neki, hogy:

–„már megint hoztad a formád Mágus, reméljük a valóvéréekkel se lesz gond... „

–A válasz nem várat magára- „Eljött a leszámolás ideje induljunk népszámlásra.” –majd kezével int egyet és csapatával, együtt már belülről szemléli a tárnát.

A fegyvermesterek és ő énekelni, "a táncos lábú" táncolni kezdet néhány másodperc alatt szolgák és korcsok tucatjainak vére folyt végig a tárna falain és padlóján. A mágus is harcolt de csak óvatosan éneklés közben így is 8 szolgát ölt meg. De még mindig nem varázsolt. Egy átjárón keresztül szolgák és korcsok százai próbálták törbe csalni mikor az átjáró titkos ajtaja finoman nyílt az elf mágus felé fordult és hirtelen átcsapott a szobán egy villámlánc majd még egy és még egy. Sikoltás közben már-már meg lehet süketülni, de a mágus csak énekel tovább. Egy se maradt talpon közülük mind meghalt köszönhetően az alattuk csordogáló pataknak.

Útjuk már tiszta volt a belső csarnokokig, ahol három valóvéré várta a valóban véres elfeket. És ők is meg szólaltak jól ismert hatalom szavaikon, ami nem volt hatással a már legelől álló fegyvertelen társaيرا és a mágusra aki még folytatatta énekét tovább a többiek nem mozdultak. Újabb hatalomszavak után az eredmény ugyan az Elfek : Aquirrok 1500 : 0.



Csend a mágus megszólal legnagyobb meglepetésre óaquirrúl ellenfeleinknek, mindig felajánljuk a menekülés lehetőségét ezért most ti is elmehettek, ha akartok Ediomadban még, van hely számotokra is. Az egyik Aquir nemes nevetésbe kezdet majd újabb és legerősebb több komponensű "támadásához" kezdet, azaz csak kezdet volna, mert az elf mágus kimondtam mindenki számára ismeretlen varázslatát mely kupolának formázott visszhang. Ezzel a maradék Aquir többszörösen halálra sebezte sajátmagát ekkor már önszóik, sem segíthettek rajtuk.

A csapat végre megtalálta, amit kereset „Capulet Draquis ez az Narmiarenre” -szólt a sérült majd folytatta „a szövetségesünk” és imádkozni kezdet megtartójához. Eközben a fegyvermesterek ereklyéket raktak két rúnával díszített dobozba, pakolták a friss Aquir ereklyéket, avagy maradékokat belőlük. Mikor bejezték a sérült szólalt meg ide nem elég az én megtartói mágiám ide Te kellesz Rainnen és a könnyek áldozata. A mágus oda ment a fejhez és könnyezni kezdet majd néhány pillanat múlva a koponyacsontból elkezdtek minden csepp könnytől egyre jobban és jobban tért vissza az őssárkány alakja. Két-három perccel később újra éledt az Elfek szövetségesé és megszólalt: - Köszönöm és nem marad el jutalmatok, sem ami az örök élet és tanítás jellemetek tanítványaitokon is jelentkezzen, és most haza viszlek benneteket.

Harmadkor végi krónika töredéke az egy elf mágusról és csapatáról

Elf mágusok kasztja:

Minden igazi Elf kolóniában él egy ősi tanokat tudó és az ősi hitet alkalmazó és hívő elf. Ők a mágusok. Tudományuk „apáról fiúra” száll évezredek óta. Ők távol élnek fajuktól kivéve az Elfendel Tudás-tornya béli és a sirenari Soilano területén élők.

A többiek soha sem kiszakadtak, hanem csak „kémként” figyelik az ynevi eseményeket ezért hosszú évek alatt, sokat tanulnak ebből. Általában a hosszú 220 éves spirituális, harci és mágikus képzés után elhagyják hazájukat és egy szabadon választott helyen, folytatják tanulmányaikat (pl.: Doran, Pyarron.. stb) általában varázshasználói szakon. Például: Findalas cirn Lithasin's'Kheron nem csak elf megtartó, hanem varázsló és boszorkánymesteri

képzésben is részesült majd Urria áldásával, azaz a halhatatlanság adományával visszatért a Szövetségbe tanítani.

A képzés mindig egy helyen álomtáncosok, és fegyvermesterek védelme alatt folyik. Egy mesterük van, aki jellemüket a Rend szellemében formálja és az aquirok ellen uszítja. Ezért jellemük minden esetben Rend alapú, és utálatot éreznek az aquirok iránt. Ynev történetében háromszor fordult elő, hogy nem csak aquirok ellen vetettekbe elf mágusokat őket hanem Dzsen-Ammund háborúk korában, Kyria megbuktatásához ill. egy kisebb törpékkel való összetűzés lezárásához.

Képzésük három részből áll a mágikus tanok, ahol többek lesznek, mint egy varázsló, titkos tanok, ahol beavatást nyernek különleges mágiájuk és pszijük minden titkába majd az utolsó harminc évben csak harci képzetéseket, tanulnak általában. Képzésük végén egy Rehinn vagy egy magas rangú elfendeli nemes jelentében ünnepélyes keretek között, történik, ahol minden elf megkapja saját fegyvereit és vértjét és egy áldást mely, összeköti országával és ezzel a kapcsolatot tart, szemmel tartják ill. utasítják. Ezen felül tanácsot és segítséget kérhet mestereitől.

Erő	2K10 (2x)
Állóképesség	2K6+6 (2x)
Gyorsaság	2K10
Ügyesség	K6+12
Egészség	3K6 (2x)
Szépség	3K6
Intelligencia	K10+10+Kf
Akaraterő	K10+10+Kf
Asztrál	K10+10+Kf
Érzékelés	K10+8

Különleges képességük:

- Infralátásukat érzékelés*10m-ig javítják képzésük alatt (ebben már a faji is szerepel).
- Érzékelni tudják az Od jelenlétét és használatát.
- Mágikus védelem bírnak éneklés közben ekkor TSz.*2 Op vagy

TSz.*10Mp-nyi védelmet jelent számukra és társaikra.

- Éneklés alatt Chi-harc módosítói érvényesek rájuk, harcolni ezekkel és csak koncentráció útján létre hozható varázslatot használhatnak. Ez alatt körönként csak egyszer támadhatnak és azt is utoljára****. A harc után tizenkétszer annyi időt kell pihenéssel töltenie, mint amit harcban töltött (6.TSz. után csak 6szor és 12Tsz. után már nem). Ekkor a mágikus fáradság módosítók érvényesek rájuk.

Faj:

- Az Elf mágus csak és kizárólag elf (éji, nemes, hold, általános...) fajtájú lehet, ki hithű az elfekhez, és továbbra is a két nagy birodalom szolgálatában áll. Ha nem az jellemvesztéssel jár (a jellemvesztésről később) ez alól kivételt képez a néhány megmaradt kráni mágus is (az ő jellemük is rend alapú kell, hogy legyen).

- Az elf mágusok 2+k6.-dik szinten átlényegülnek, amikor megkapják különleges varázslataikat és 50% próbát dobhatnak arra, hogy képesek használni az óelf mágiát. Siker esetén 20+2k10 Op van ekkor csak testük képes megkötni még az Odot.

- 15.szinten általában elkezdnek ő maguk is tanítani és letelepednek Soilano környékén Urria áldásával.

Harcértékek:

A Elf mágus harcértékei a leszámítva VÉ kiemelkedők egy harcoshoz képest de egy varázshasználóhoz képest kiválóak. Addig is szintenként (az elsón is) 7 pontot oszthat el, és 1-el a KÉ-t, valamint 2-vel a TÉ-t és VÉ-t kötelező növelni. Mint látszik a CÉ fajilag adott, és ezt nem is hagyják kihasználatlanul.

Életerő:

Mint látszik, a Elf mágus nem arról híresek, hogy sok sérülést bírnak, hanem arról, hogy nem sérülnek meg... Természetesen az első szinten az alaphoz hozzájárul az Állóképesség és az Akaraterő 10 feletti része, de ezen felül első szinten csak a felét kapják meg a szintenkénti FP értéknek (lefelé kerekítve).

Ké	6
Té	17
Vé	75
Cé	0 (+ faji)
HM/szint	7 (1,2,2)
Kp alap	6
Kp/szint	5
Ép alap	5
Fp alap	6
Fp/szint	K6+1

A százalékos képzettségekre (20+Ügy)%-ot oszthat szét szintenként. Tehát az ügyesség képesség értéke plussz 20%-ot. Ez is első szinten hozzá járul képzettségeihez.

Egyéb tényezők: Továbbá az elf mágusok a nem elf városoktól idegeneknek érzik magukat, ezért a városokban az alábbi módosítók érvényesek rájuk: -1 asztrál, -5 KÉ, -10 VÉ, -10 TÉ, -5 CÉ. Nem csoda, hogyha a elfek a városok parkjai, ligetei felé mennek, itt nem érzékelik annyira rosszul magukat, ezért a negatív módosítójuk itt megszűnik.

Képzettségek:

A képzettségeik helyenként változnak de fővonalában és, hogy az erdőben tanulják őket ezért erdei képzettségeket is kapnak.

Képzettség	Fok/%
Nyelvismeret (elf)	Af 5
Rúnamágia	Af
3 Fegyverhasználat (Elf íj, Allúnorn, Levéltör)	Af ***
Futás	Mf
Írás/olvasás	Mf
Rejtőzködés	15%
Lélek/élettan	Af
Célzás	Af
Vallásismeret (elf)	Af
Nyelvism. (Amund, Kráni, Dzsad, Pyarroni)	Af 3,3,4 (3,4)
Ösi nyelv ismerete (óelf, aquir)	Mf, Af
Pszi	elf, kyr
Történelemismeret*	Mf/Af *
Legendaismeret*	Mf/Af *
Kétkezes harc	Af
Alkímia	Af
Herbalizmus	Af
Éneklés(spec)	Af

Tsz. Képzettség	Fok/%
4. Sebgyógyítás	Af
5. Herbalizmus	Mf
6. Alkímia	Mf
6. Rúnamágia	Mf
7. Legendaismeret *	Af
8. Történelemismeret *	Mf
9. Éneklés	Mf****

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-300	1
301-650	2
651-1200	3
1201-2300	4
2301-5200	5
5201-10000	6
10001-18000	7
18001-35000	8
35001-70000	9
70001-120000	10
120001-180000	11
180001-250000	12
További szint:	60000

* Nem csak az Elf hanem egész Ynevre vonatkozóan, hiszen mestereik is bejárták már egész Ynevet és így többet, tudnak erről az átlagosnál.

**Még két szabad nyelvhasználatot kapnak 4 és 3 fokon már első szinte.

*** Egy fegyver mesterfokához elég - 10kp is elég. De csak egyszer!!!

**** A harcban már többször is támadhat saját támadásai és Chi-harcból jövő plussz támadásokat is használhatja.

Máshol tanult varázshasználóval nem számít ikerkasztúnak de, nem kapja meg képzettségeit újra.

A Jellemvesztés:

Amennyiben egy Elf mágus felfedi, kilétét vagy elárulja hitét, esetleg megtagadja feljebb valói vagy istenei parancsát akkor jellemvesztés áll fenn ill. ha nála 5 szinttel gyengébb ellenféllel kerül szembe és kihívja akkor*.

Ha egy Elf mágus jellemvesztésen esik át, megszűnik Elf mágusnak lenni, és csak idővel szerezheti vissza kasztját. Ilyenkor a harcértékek nem változnak, de elveszti különleges és harcképzettségeit, képességeit. Csak akkor szerezheti vissza kasztját, ha a következő teljes szinthez szükséges TP kétszeresét összegyűjti.

Amennyiben másodszor is elveszti kasztját, nincs rá mód, hogy visszaszerezze, és ezen túl legalább öt vele egyező, vagy magasabb TSZ-ű fegyvermester ered a nyomába, melyek elől nincs menekvés: mágikus módon képesek megállapítani helyét.

Különleges adottságok:

Pszi:

(ismerik és használják az összes kyr és pyarroni diszciplínát de a kisajtolást soha nem használják!!! ehelyett vagy az elf vagy gyökerezést használják mana töltésre)

Fájdalomcsillapítás:

Az elvesztett Fp-k okozta hátrány ideiglenes elnyomására szolgáló diszciplína.

Egy óra múltán a fájdalom visszatér. Ha ezáltal 0 alá kerül a karakter Fp-inek száma, akkor elájul, de ÉP-t nem sebzodik.

Telepátia:

A hálóra csatlakozott Elf pszi pont feláldozása nélkül is képesek üzeni egymásnak, akkor is, ha nem látják egymást, de nincsenek látótávnál messzebb egymástól. Képesek képet kérni, illetve mindenkinek egyszerre üzeni.

Lelassult idő:

Hasonló a belső idő diszciplínához, de mégis más. A diszciplína használója nem gyorsul fel, mint a harcművészek, csak képes belső ritmusát annyira lelassítani, hogy a világot, mintegy lassított felvételnél tudja figyelni. Hasznos, ha fontos események minden apró részletét meg kell figyelni, vagy az azonnali döntést igénylő döntéseknél mérlegelési időhöz juttatja az embert. 5 pszi pontért lassít le egy szegmenst 1 környi időtartamra, és nem annyira viseli meg a szervezetét mert tőlük ered ez a 30000 éves tudás.

Nyom nélkül járás:

5 Pszi pont/kör. Nem az alkalmazó testsúlyára, hanem a talpa alatt lévő földre hat. Így jutottak át a vadászok az Emír díszkertjének ágyásain nyom nélkül.

Gyökerezés:

A legspeciálisabb diszciplínák, közé tartozik így ezt csak nagyon kevesen, ismerik és más fajok soha nem tanulhatják meg!!!

Az elf 1k6 szegmenst koncentrációval tölt el ezalatt a természettel olyan kapcsolatot, alakít ki melyben lényegében sebezhetetlené válik átjárja a kozmikus energia 1k6 kör alatt 5k10 Manára tehet szert így akár harc közben is alkalmazhatja ekkor ME-sa ellenálló lesz Tsz.*5Op vagy Tsz.*50Mp érvényesek rá az ET. Tetszhalál jellemző is. Hátrány, hogy csak

naponta egyszer használhatja. Amennyiben egy nap többször használja úgy állóképesség próbát köteles dobni amennyiben elvétí, bár a töltődés sikeres lesz de -1 kap állóképességéből amíg egy megtartó vagy egy Nardel meg nem áldja.

Mágia:

Alapból az Elf mágusok nem használnak semmilyen nekromancia és tűz alapú varázslatokat (használat a legtöbb esetben jellem veszteséssel jár mert megtörik az ősi rend).

Ezen kívül Asztrál és Mentál mozaikokra +1E/szintenkaptak a fajin kívül

Különleges varázslatok (átlényegülés után):

Az Elf mágusok betekintést kapnak a Boszorkánymesteri mágiába, ezért kapnak K3+1**** a Bm. Villám mágiát és 3 betegségmágiát (csak gyógyításra különben jellemvesztés áll fenn kivételek ez alól az ősi ellenségek pl.: aquir) és K6 természet mágiát.

Visszhang (már az első szinten is)

Mana pont: 1 Mp/E

Varázslás ideje: 1 szegmens/ 2szegmens koncepcióval

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: -

Az meghatározása a következő képen történik Op száma*2 = E tehát ha egy nemes nyelven szóló aquir 4 Op használ akkor 8 Mp ellenhatásra van szükség körönként. Ha a mágus sikeres érzékelés próbát dob, akkor elegendő az adott számú Op*2 de ha nem sikerül akkor érdemes a maximumot tehát 10Mp-ot használni.

Surranó

Mana pont: 13

Erősség: 3

Varázslás ideje: 4 szegmens / 2 kör

Időtartam: 1 perc

Mágiaellenállás: -

Egy egyszerű lopakodó varázslat, amely segít az átjutáshoz szinte bárhol. Majd' egyenlők a varázslat tulajdonságai a jelentéktelenséggel. Az elfet árnyékszerűvé teszi. Bonuszok: Rejtőzködés +30% és Lopakodás +40%. 5Mp/E ezen felül.

Suttogás

Mana pont: 2

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens / -

Időtartam: végleges

Mágiaellenállás: -

Az elf szavait a kiszemelt állat érteni fogja és viszont. Ezzel a varázslattal képes magát megértetni a varázsló bármilyen természetes lényvel, amit nem mágia alkotott...

Könnyek áldozata

Mana pont: 70

Erősség: -

Varázslás ideje: 4 kör

Időtartam: végleges

Mágiaellenállás: -

A könnyek áldozata varázslat, annyi különbséggel, hogy az áldozat visszakapja lelkét, így életét, s nem hal meg, vagy feltámad és visszakapja Ép-inek és Fp-inek egy harmad részét.

Végső csapás (csak különleges helyzetekben használható)

Mana pont: összes

Erősség: halálos

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 20 láb, Tsz*2láb hosszú, 2 láb széles cső

Mágiaellenállás: -

Igen különleges varázslat, ha egyáltalán annak nevezhető. Nem mozaik, nem mozaikokból áll össze, magában létezik. A varázslók elméjük segítségével megzabolázzák az energiákat, amiket később aztán mozaikokká, utána pedig varázslatokká formáznak. Ezzel a formulával a varázsló összes energiáját egyetlen óriási irányított cső alakú formát képezve felszabadítja, borzalmas pusztítást okozva ezzel. A sebzést így lehet kiszámolni:

1 Mp = 1k6 Sp

1 Op = 2k10 Sp

1 Tsz = 1k10 Sp

3 pszi = 1k6 Sp

Minden okozott 6 Fp egy Ép elvesztését is magával vonja. Persze az energiák ilyen módon való felhasználása mind a testet, mind a lelket

borzalmasan megterhelik. A varázsló által elszenvedett sebzés egyenlő az energiaáradat által okozott sebzés negydelével (felfelé kerekítve). Ha a varázsló túléli a pusztítást, ezeket az elvesztett pontokat csak papi gyógyítással szerezheti vissza (Halállal fenyegető állapot!). A varázslatot csak legalább 4. Tsz-ű mágus alkalmazhatja.

Fegyverek

Elsősorban varázshasználók de ettől függetlenül saját elf fegyverzettel rendelkeznek. Elf tör

Leléltőr

Ké:9, Té:9, Vé:12, Sp:k6+1A mágus saját kezére készítve harcban Allonúrn együtt használva.(többit lásd Summárium).

Elf kard

Allonúrn: KÉ: 9 Té: 18 Vé: 18 sebzés: k6+6 Súly: 0.5 kg

Halvány kékes- ezüstös színű penge alkonyatkor egészen finoman (1E) kékesen dereng. Kinézetre leginkább a dzsenn szablyára és a jatagánra hajaz, de az ívek finomabbak, kecsesebbek. A különleges anyaga rendkívüli könnyedséget ad forgatójának (innen a magas KÉ), külső élre fent kard, de fokél itt is van (Szúrásra, gyors visszarántásos -vágásra). Keresztvasa akár a Khossas -é, csak a leveleknek bonyolultabban fonódnak, hogy a csuklót jobban védjék. Súlyja 0.5 kg, legalább 5 évig készül, kereskedelmi forgalomba sohasem kerül (Vagy magas rangú elf vagy és barátod a kovács, vagy felejtse el). Ha megölnék hordozóját, és mégis eladásra kerülne, úgy 100-140 aranyat kérnének érte a (mindjárt halott) orgazdák. A hordozó hasonló szertartás során válik eggyé a fegyverrel, mint más elf az íjával.

Különleges képességek:

- Aquir jelenlétére világosan dereng. (Mint a Babóban a Fullánk, bár az orkokat detektált)
- Démonok Életenergiáját (Ép -jét) képes elnyelni (ellenük duplán sebez, mint Drizzt kardja)
- Viselője naponta egyszer, ha úgy kívánja, egy csillogó ellipszist húzva vele térkaput nyithat egy megtartói ligetbe

Elf vért

Gho'mallan: SFÉ: 6 MGT: 0 súly:
5kg

Anyaga akár a kardé, szintén egész finoman dereng éjszaka. Rendkívül finom munka, mintha a viselőjére öntötték volna, követi minden mozdulatát. Habkönnyű, szinte együtt mozog a gazdájával. Sisak nem tartozik hozzá, legfeljebb egy (szintén nemesfém anyagokból készült) hajpántot szoktak a fejükre tenni Thíras Laitel követői. Szintén rengeteg időbe telik elkészítése, a legegyszerűbb, legdísztelenebb darabjaira is minimum 50 évet kell várnia a megrendelőnek. Ha valamilyen oknál fogva orgazdához kerülne, 500 – 1000 aranyat is megkérnének érte.

Különleges képességek:

- 10 Körönként 1 Ép -t regenerál, a sebek elfertőződésére az

esély 0, a vérző sebek 2 kör alatt összezárulnak, a mérgek ellen +6 -ot ad a mentődobásokra.

- 4 Od pontnyi hatalomszót semlegesít. (Mint egy gereznavért).

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely