

Mágikus kifáradás



A mágiahasználat kifárasztja a használóját. Ebből kiindulva gondoltam, hogy kifáradásos rendszerre próbálom meg átdolgozni a MAGUS mágiarendszerét. Eme íromány másik és főbb indíttatása az, hogy olvasom a könyvekben, hogy gyenge kezdő varázsló, a nagy világmegváltó főhős nekiáll elmondani a létező legnagyobb varázslatot és a végén majdnem holtként esik a földre. Ez némi túlzás, persze, de ez a lényeg, csak meg kell nézni a könyveket. Szóval ebből indultam ki, hogy első szintű varázsló is elmondhatja az örökkévalóságot, lehet, hogy nem sikerül és lehet, hogy összeesik, de ha sikerült elmondhatja, hogy igen neki sikerült, stb. Na ez az én véleményem, és most következnek maga a rendszerbe való belekontárkodás.

Nos úgy gondoltam, hogy ezt fejezzük ki százalékban. De nem minden kaszt képes azonos szinten befolyásolni a manahálót ezért nem mindenki képes azonos százalékban befolyásolni azt, de ez nagyban függ az egyéntől is. A következő táblázat mutatja melyik kaszt mennyi alapszázalékkal indul (az itt nem szereplő kasztokat csak akkor szabad átváltani, ha mágiahasználatuk és varázslási metódusuk nem mond ellent ennek a rendszernek, ellenkező esetben meg kell hagyni náluk a Mp-os rendszert, pl: álomtáncos):

Kaszt	Alap %
Varázslók	160
Boszorkánymesterek	140
Boszorkányok	145
Tűzvarázslók	130
Bárdok	Int×5+60
Papok	150
Paplovagok	135
Sámánok	Ake×5+60
Szerzetesek	155
Illuzionista	150
Druida	140
Fagyvarázsló	140
Vízvarázsló	Egs×5+60
Vajákos	135
Smaragdmágus	160
Napfényharcos	130
Erdőpille mágus ☺	150

Az alapszázalékból le kell vonni (20 - állóképesség)× 5 százalékot. Ezzel is jelképezve van a kifáradási tényező.

Így például adott egy 16-es állóképességgel rendelkező BM, ennek a kifáradás százaléka 120 %.

A mágiahasználó főkaszt, a bárdok illetve a pap főkasztba tartozók 20-intelligencia Kp-ért (minimum 1) vehetnek 1 %-ot illetve csökkenthetik 1-el a kifáradásküszöböt.



A megkapott %-ból ki kell vonni a varázslat Mp költségét és erre kell dobni k100-al. Ha megkapott % fölé dob akkor nem jött létre a varázslat. Ha nem jön létre a varázslat akkor az azt jelenti, hogy abban a pillanatban az a varázslat túlságosan is kifárasztja a mágiahasználót.

A százalékot minden elmondott varázslat is csökkenti (még a sikertelenek is) és ebből óránként visszaregenerálódik akaraterő tíz feletti részének a fele %-ban, de csak a maximumig. Illetve a Manafeltöltés is működik csak nem Mp-t hanem %-ot tölt, de ez alatt nincs automatikus regenerálódás.

Az előbbi BM intelligenciája 16-os. Tegyük fel, hogy az előbbi BM elmond egy 1E-s villámot akkor 113%-a van, ezt nem nehéz megdobni. De ezután egy órán belül elmond egy Fekete halál varázslatot alaperősítéssel, ekkor levon még 35%-ot. Marad 78%, ha ez alá dob akkor sikerült a varázslat, ha fölé nem.

Ezután két órával elmond egy élőhalott idézést marad 66%-a ($78+2\times 3-18$), ugyanígy működik a dobás.

Kifáradás küszöb: ha az eredeti százalék a $(20\text{-akaraterő})\times 10$ százalék alá esik, ez minimum 10 és maximum 90 (minden esetben lefelé kerekítve: pl.: $37.9=37$) akkor minden varázslat után Mp költség felének megfelelő számú Fp-t is veszít lefelé kerekítve de minimum 1-et.

A BM akaraterője 13-as. A 120%, 70%-a ($(20-13)\times 10$): 84, ha ez alá csökken a százalék minden varázslatáért Fp-vel is fizet ahogy az előbb leírtam.

Ha 10 vagy az alá csökken a % akkor Ép-vel fizet, és az a varázslat ami 10 alá csökkenti az 10% alatt már nem Fp hanem Ép levonással jár. (de itt már kérdéses a varázslat létrejötte.

Ha a mágiahasználó elrontja a varázslatra dobott százalékot és a KM megengedi (papoknál az istenük) akkor újra dobhatja de ez a gyors reagálás már olyan szinten megviseli a mágiahasználóját, hogy akármennyi százalékon is álljon elveszti a varázslat Mp értékének a felét (lefelé kerekítve) Fp-ben (nem kell levonni több százalékot).

Ha a mágiahasználó biztosra akar menni akkor egy varázslat erejéig megszapolhatja belső tartalékait: minden felhasznált Fp 2 plusz %-ot jelent a varázslatnál.

(Az alacsony % okozta kifáradás utáni „sebzés” az Fp-ből módosíthatatlanul kell figyelembe venni és csak miután kiszámolták, hogy mennyi marad, abból kell levonni a bebiztosításra szánt Fp-eket (lesd előző bekezdés).

Az utóbbi kettő szabály fáradtságban, fizikai kimerülésben jelenik meg, valamint nagy mennyiségű Fp felhasználásakor (max. Fp 70%-a-nem az aktuális!) komoly fejfájásban míg vissza nem gyógyulja (akármilyen módszerrel) az Fp-inek a felére addig a gyengeség módosítói lesznek rá érvényesek.

Szólni kell még a varázstárgyokról és mágikus rajzolatokról, tetoválásokról, stb. Ezeket csak akkor készítheti el a varázshasználó, ha százalékanak 100 feletti része elegendő rá. A következők tartoznak ide: Rúna-, Mester-, Drágakőmágikus tárgyak, mágikus tetoválások, varázslói jelmágia, a boszorkányok viaszbab-, gyertya- és a sámánok Zutgejt mágiája, valamint a tapasztalati úton készülő varázstárgyak (a hatalom amulettjébe egy 122%-os bárd csak 22%-ot tud belehelyezni). Ez azért van mert 100% alatt már kétes a varázslat sikeres kimenetele, de ezekben az esetekben a varázshasználónak biztosra kell mennie.

Nem esett szó még a fejlődésről. A százalék az intelligencia 10 feletti részével nő szintenként (a sámánoknak akaraterő, a vízvarázslóknak egészség 10 feletti részével). A papok, paplovagok és szerzeteseké kivétel, mert nekik intelligencia tíz feletti részével + egy 1k6-os dobással változtatott értékkel változik (dobások végeredménye: 1=-2, 2=-1, 3-4=változatlan, 5=+1, 6=+2), mivel ők istenük kegyétől is függenek.

Az előbbi BM-ünké 6-al nő szintenként, mivel 16-os az Intelligenciája.

A Sámánok ugyanúgy veszítik az Fp-t mint ha Mp-t használnának, de a kifáradás küszöbük a kiszámoltnak a fele. Pl: Állóképesség:14 Intelligencia:13 Akaraterő:14. : $130-(6\times 5)=100$ ennyi a százaléka.

A kifáradás küszöbje pedig 70% helyett (100-nak a 70%-a) csak 35 (70/2).

A Paplovagok ugyanazon megfontolásból indulnak alacsonyabb alapszázalékkal, minthogy nem használhatják a Nagy Arkánomot, nagyobb figyelmet fordítanak a harci képzésre.

A szerzetesek pedig azért indulnak többel mert ők még a papoknál is elmélyültebbek.

A speciális papi és paplovagi kasztok akik kevesebb Mp-vel indultak azok (9-az ő maximumuk)×10 %-al kevesebb alapszázalékkal indulnak.

Pl: egy Tooma-pap akinek a Mp-je első szinten 7, az 130 alap%-al indul (ebből még lejön az állóképességes módosító).

És a papokhoz, paplovagokhoz és szerzetesekhez csak annyit, hogy el kell használniuk legalább a százalékuk 30%-át, hogy fel tudják tölteni azt. Az imára vonatkozó megkötések továbbra is érvényesek ahogy az ETK-ban le van írva.

Ha valaki Kasztot vált illetve felvesz új kasztot (igaz ez ikerkasztú karakterrel indulóra is, abban az esetben is ha az egyik kasztja nem is lenne képes mágiát használni) akkor a százaléka visszaesik 30%-al. A váltott kasztnál ha a kaszt befolyásolja a varázslat E-jét vagy akármit az 3-al alacsonyabb szinten működik és másfélszer többbe kerülnek régi kasztjának varázslatai.

Egy Opcionális szabály: Ha egy varázshasználó jobb harcértékeket akar akkor 40-ügyesség %-ért vehet egy szintenkénti HM-et. Ezt a százalékot az alapszázalékból kell levonni, de később is

megteheti, de visszamenőleg nem kapja meg a HM-eket.

Vegyük alapul az előbbi BM-et: Úgy dönt, hogy +1 HM-et akar szintenként. A BM ügyessége 15. Így 115 az alapszázaléka (140-25) és ebből jön le a 20% a 16-os állóképesség miatt, így a BM 95 alap%-al indul. Ez komolyan befolyásolja a mágiahasználatát.

Akik a Mágiahasználat képzettséget vették fel azoknak ugyanúgy lehet Mp-t számolni de dobniuk kell 100- mp×(20-intelligencia) %-ra, hogy sikerült-e, ez nem csökken mindig ezzel a képlettel kell dobni. De csak annyi varázslatot hozhat létre amennyit a Mp-jai engednek, és ők nem regenerálnak (lásd: ETK, ÚT). Kifáradást náluk nem kell számolni, hiszen nem képesek nagyobb energiák mozgósítására. Ez a módszer vonatkozik az ETK-s és az ÚT-s szabályokra is

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely