

Crantai mágia

ŐSMÁGIA

A crantai mágia alapjaiban az elemek irányítására épül, természetesen a hagyományos varázslói módszer megmarad, de egy, csak a crantaiakra jellemző metódus is megjelenik, az elemek szellemeinek irányítása.

Elemek befolyásolása

Csak egybefüggő tárgyakra, jelenségekre használható, ez a víz, tűz, levegő esetében nem jelent problémát, azonban a földet, nehezebb egybefüggőnek tekinteni, egy kavicsra is lehet varázsolni, mert az önmagában külön áll mindentől, de ugyanígy egy sziklára is, de például egy hegyre csak a legritkábban(ritkán áll egy hegy egy összefüggő kőzetlemezről).

Nagyítás, kicsinyítés

Erősség: 1
Sebzés: nincs
Mana pont: 6
Időtartam: 1 perc
Varázslás ideje: 3 szegmens

A mágus képes az adott elem megidézett szellemének segítségével a közönséges elemeket kis mértékben befolyásolni. Képes csökkenteni, növelni a nagyságukat annyiszorosára (annyiadára) amennyi a varázslat erőssége. A változások 1 percig maradnak fenn, utána újra az eredeti méretére változik az adott elem. A személyes aura megvéd a varázslat esetleges mellékhatásaitól, tehát NEM

lehetséges valakire álmában "ránöveszteni" egy sziklát, azonban az megoldható, hogy a varázsló lekicsinyít a sziklát kavics méretűre, majd azt odaadja ellenfelének, akit az időtartam lejártá után agyonnyom a kő.

Irányítás

Erősség: 1
Sebzés: nincs
Mana pont: 8
Időtartam: 1 perc
Varázslás ideje: 1 szegmens

A mágus képes az adott elem megidézett szellemének segítségével az elemeket mozgatni. Így például egy pohárból ki lehet „csalni” a vizet és egy percig arra irányítani, amerre a varázsló kívánja. Mozgás közben az elem képlékeny lesz, szabadon formálható, DE a személyes aura ez ellen is véd. Még így is van egy „kiskapu”, például egy sziklát kezd el mozgatni a varázsló és azzal körbeveszi ellenfelét, az 1 perc lejártá után az elem újra megszilárdul, és rögzül, kész a kőbörtön. Van a varázslatnak egy még hasznosabb alkalmazási lehetősége, ez pedig a mágikus elemek irányítása. Így, amennyiben ezen varázslat erőssége meghaladja a befolyásolandó mágikus elem erősségét, a varázsló átveszi az uralmat felette, akár az ellenfél fegyverét a saját oldalára tudja állítani a mágus.



A varázslat erőssége a manapontok megduplázásával növelhető egyesével.

Elnyelés

Erősség: 1

Sebzés: nincs

Mana pont: 5

Időtartam: 2 kör/Tsz

Varázslás ideje: 1 szegmens

Ezen varázslattal az alkalmazó képessé válik a varázslat erejét nem meghaladó közönséges, vagy mágikus elemi hatások elnyelésére, és azok erejének saját hasznára fordítására. Körönként 2E-t tud elnyelni, minden E-t átalakít mágikus energiává (1E=1Mp). A varázslat ereje nem abban áll, hogy manapontot nyer a mágus, hanem abban, hogy például egy 3. tapasztalati szintű varázsló képes magába nyelni ellenfele által létrehozott ötös erejű vízauráját két kör alatt 25 manapontért, és még vissza is nyer 5-öt. Így egy 20 manából létrehozott vízaurat magába nyelt 20 manáért két kör alatt. Ez egy lassú és takarékos módszer, de van lehetőség egy energia pazarlóbb, de gyorsabb elnyelésre, ilyenkor kétszer annyi manapontot kell beleáldozni ugyanakkora erősségért, de képes az elemet azonnal magába szívni és átalakítani. Így lehetőség nyílik egy, a varázsló felé száguldó végzetes tűzgolyó elnyelésére is.

Elemek szellemeinek megidézése és formába parancsolása

A crantai ezen varázslataival megidézheti és uralma alá vonhatja az elemeket, alacsony manapont igényük annak köszönhető, hogy "csupán" a különböző hatalmú szellemeket idézi meg, és az anyag amiben azok testet öltenek már adott. Van egy másik mód is, ekkor a mágus maga teremti meg az őselemeket, a megszokott módon, és ezekbe idézi bele a szellemeket, ez ugyan több manapontot igényel, de a hatás nem marad el, ekkor a megidézett lények erőssége és sebzése azonos lesz az őselemével. A varázslatok közben a crantainak folyamatosan koncentrálnia kell, amennyiben kizökken, a szellem(ek) elhagyják az adott elemet és a mágia megszűnik. Mindegyik lénynek megvannak a maga harcértékei, kicsit magasabbak mint a természetes lényé, az értékek föld/tűz/víz/levegő

formában vannak feltüntetve. Megsebzéséhez mágia szükségeltetik, fájdalmat nem éreznek, csak Ép-jük van. Az ellentétes elemek sebzik őket, ahány E-el az ellentétes elem létrejött, annyival csökken az ő E-ük is, mikor mind elfogy, megszűnnek létezni.

Bogarak

Erősség: 1

Sebzés: K3

Mana pont: 2

Időtartam: 3 kör/Tsz

Varázslás ideje: 1 szegmens

Az elemek legkisebb hatalmú szellemeinek megidézése, és skarabeuszhoz hasonló formába parancsolása. A manapontok megduplázásával az erősség növelhető egyesével.

Ké	10	14	16	18
Té	24	26	20	20
Vé	40	40	46	44
T/k	1	1	1	2
Ép	6	5	5	4

Kígyó

Erősség: 2

Sebzés: K6

Mana pont: 4

Időtartam: 2 kör/Tsz

Varázslás ideje: 2 szegmens

Az elemek kishatalmú szellemeinek megidézése, és kígyó formába parancsolása. A befektetett manapontok megduplázásával az erősség növelhető egyesével.

Ké	36	40	42	44
Té	37	39	33	33
Vé	58	58	64	62
T/k	1	1	1	2
Ép	5	4	4	3

Sólyom

Erősség: 3

Sebzés: 2K6

Mana pont: 8

Időtartam: 1 kör/Tsz

Varázslás ideje: 2 szegmens

Az elemek átlagos hatalmú szellemeinek megidézése, és sólyom formába parancsolása. A manapontok megduplázásával a varázslat ereje növelhető egyesével.

Ké	13	17	19	21
Té	37	39	32	32
Vé	98	98	104	102
T/k	1	1	1	2
Ép	6	5	5	4

Farkas

Erősség: 4

Sebzés: 2K6

Mana pont: 10

Időtartam: 1 kör/2Tsz

Varázslás ideje: 2 szegmens

Az elemek átlagos hatalmú szellemeinek megidézése, és farkas formába parancsolása. A manapontok megduplázásával a varázslat ereje növelhető egyesével.

Ké	11	15	17	19
Té	46	46	42	42
Vé	68	68	74	72
T/k	1	1	2	2
Ép	6	5	5	4

Tigris

Erősség: 10

Sebzés: 4K6

Mana pont: 24

Időtartam: 1 kör/2Tsz

Varázslás ideje: 2 kör

Az elemek nagyhatalmú szellemeinek megidézése, és tigris formába parancsolása.

A manapontok megduplázásával a varázslat ereje növelhető egyesével.

Ké	31	35	37	39
Té	52	54	48	48
Vé	78	78	84	82
T/k	2	3	3	4
Ép	30	29	28	27

Sárkány

Erősség: 50

Sebzés: speciális

Mana pont: 90

Időtartam: 1 kör/3Tsz

Varázslás ideje: 6 kör

Az elemek leghatalmasabb szellemének megidézése, ez a mágia magasiskolája, ritka az olyan hatalmas varázsló, aki képes lenne egy ilyen energia igényes varázslat létrehozására, de aki megteheti, annak semmi se akadály többé. A támadó értékeit a különböző testrészek támadása alapján tüntetem fel(mancs/farok/harapás/lehelet), a védő érték : nyak/has,fej/szemek. Az elemtől függően, az alábbiak érvényesek. Föld : +10 Té, -10 Vé; Tűz : +20 Té, -10 Vé, +1 támadás manccsal; Víz : -10 Té, +20 Vé, +1 támadás manccsal; Levegő : -10 Té, +10 Vé, +1 támadás manccsal, +1 támadás harapással.

Ké	0			
Té	75	90	120	Cé:60
Vé	100	130	180	
T/k	4	5	5	6
Ép	120	110	90	80

A sárkány törzsét, lábát, farkát NEM lehet megsebezni, illetve, az ott szerzett seb csak Fp, amit mivel tökéletes energiából van, meg se érez!

Szolga hívása

Erősség: 25

Sebzés: nincs

Mana pont: 20

Időtartam: 2 kör/Tsz

Varázslás ideje: 3 kör

A mágia megidéz egy választott szolga elementált, ami az adott ideig a varázsló parancsait

követi. Az elementálok leírása a Bestiáriumban látható.

Harcos hívása

Erősség: 25

Sebzés: nincs

Mana pont: 40

Időtartam: 3 kör/Tsz

Varázslás ideje: 3 kör

A mágia megidéz egy választott harcos elementált, ami az adott ideig a varázsló parancsait követi. Az elementálok leírása a Bestiáriumban látható.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely