

Aqir eredetű diszciplínák



Előszó: a lentebb bemutatott diszciplínák nem éppen saját ötletek, mostanában egy kicsit sokat játszottam a Jedi Academy-vel, és a Sötét Jedi-k erőit igyekeztem kibővíteni, és némi módosítással átültetni a MAGUS világába. Később azért igyekszem majd bővíteni a kínálatot, főleg a Jó diszciplínák terén. Igyekszem a továbbiakban elkészíteni a kráni, elf, és egyéb speciális pszi metódusokat, és diszciplínákat.

Aqir eredetű diszciplínák

Csak Kránban, illetve elvétve Gorvik területén lehet találni megfelelő tanárt. A Típus mellett van felsorolva, hogy mely pszi metódust ismerők sajátíthatják el. Csak Halál jellemű karakterek képesek a diszciplínákat használni, a többieknek minden használatkor Asztrál-próbát kell dobniuk, melynek sikertelensége esetén nem jön létre a hatás.

Villám

Típus: kyr

Pszi pont: 7/E

ME: -

Meditáció ideje: 3 szegmens

Hatótáv: 25 lépés

Időtartam: egyszeri

A varázsló kinyújtott ujjából energiavillámok csapódnak az áldozat testébe, erősségenként k10 Fp sebez okozva.



Hatásaiban megegyezik a boszorkánymesteri villámmágiával (ET 241.old)

Fojtogatás

Típus: slan, kyr, pszi mester

Pszi pont: 4/kör

ME: asztrális

Meditáció ideje: 2 szegmens

Hatótáv: 25 lépés

Időtartam: kör/szint

A használó akarata torkon ragadja az áldozatot. Amennyiben rendelkezik Asztrális pajzsokkal, úgy azok erőssége (először a dinamikus, majd a statikus) körönként k6 ponttal csökken, és az áldozat alig kap levegőt, a Kábulat módosítói érvényesek rá. Ha nincsenek pajzsok, akkor az áldozat egyáltalán nem kap levegőt, és a Rosszullét módosítói érvényesek rá, valamint a 2. kör után körönként, összeadó -1 módosítóval Állóképesség-próbát kell dobnia, melynek elrontása esetén meghal. A diszciplína használata folyamatos koncentrációt igényel, valamint az egyik kézzel szimbolikusan meg kell ragadni az áldozat torkát (lásd Darth Vader)



Életerő-szívás

Típus: Tharr pszi-mesterei

Pszi pont: 7/kör

ME: -

Meditáció ideje: 2 szegmens

Hatótáv: érintés

Időtartam: max. kör/Tsz

A diszciplína sikeres alkalmazásához meg kell ragadni az áldozatot, amihez -50 TÉ módosítóval végrehajtott sikeres támadás szükséges. A harcművész a megragadott áldozatnak elkezd ezután kiszívni az életerejét. Körönként k10 Fp sebet okoz, minden 6 Fp 1 Ép elvesztésével jár. 1 Fp rablásával 1 Fp-t, 1 Ép rablásával 1 Ép-t vagy 4 Fp-t gyógyíthat magán. A diszciplína alkalmazásakor vörös, villámszerű energia áramlik az áldozatból a használó testébe. Az így elrabolt Ép és Fp pontokat az áldozat kétszer olyan nehezen gyógyulja, legyen szó mágikus vagy természetes gyógyításról. Az áldozatra a Görcs és a Kábulat együttes, összesített módosítói érvényesek (bármelyik értéke vagy tulajdonsága 0-ra csökkenésekor elájul), de egy sikeres támadással kiszabadulhat. A harcművész ilyenkor csak alap VÉ-t használhatja a fegyveres harcban, valamint a Harc helyhez kötve módosítói érvényesek rá. Szabadulás után az áldozatra még 3 körig a Bódulat módosítói érvényesek rá. A diszciplína nem erősíthető.

Taszítás

Típus: ?

Pszi pont: 8

ME: -

Meditáció ideje: 1 szegmens

Hatótáv: 3 lépés

Időtartam: pillanatnyi

A diszciplína hatására egy kiválasztott személyt vagy tárgyat az alkalmazó 6 lépéssel távolabbra lök el maga felől. A lökés hatására az áldozat elveszít k6 Fp-t (SFÉ nem érvényesül), és sikeres Ügyesség próbát kell tennie, vagy elesik. Amennyiben a repülő test/tárgy akadályba ütközik (fal, oszlop, ajtó, ember, stb.), további k6 Fp sebet kap és okoz. Tárgyak esetén a súly nem számít, csak az, hogy a tárgy rögzítve van e. Azaz egy több tonnás szikladarabot, szekrényt, lovas kocsit el tud

taszítani a használó, egy házat azonban nem, viszont nagyobb kapuk, ablakok kitárására használhatja (a lökés ereje az erősebb zárat is könnyedén szétfeszíti, a kapuk akár még a zsanérjaikról is leszakadhatnak). Ez nem olyan, mintha a tárgyat elemi erővel vagy pszivel megtaszítaná az alkalmazó, hanem mintha az fizikailag el akarna távolodni a közeléből. A hatás ellen Elemi Erővel védekezni nem lehet, azonban az áldozatok 8 pszi pont felhasználásával közömbösíthetik a hatást. A Személyes Aurák védelme alatt álló tárgyakat (pl. kard, pajzs, kalap, lant, lámpás) ugyanúgy kell kezelni, mintha az illetőt próbálná a használó eltaszítani, azaz 8 pszi ponttal semlegesíthető a hatás.

Kannibalizmus

Típus: nekromanta pszi

Pszi pont: 6

ME: -

Meditáció ideje: 1 kör

Hatótáv: önmaga

Időtartam: max. 1 óra

Az egyik legönpusztítóbb és legveszélyesebb diszciplína. A használó képes arra, hogy szükséges esetén életerejét alakítsa manává és pszi pontokká. Tehát amikor varázsol, vagy pszit használ közvetlenül fájdalompontjaiból képes azt megcselekedni. Minden 2 Fp 2 Pszi pontnak, vagy 1 Mana pontnak felel meg. Minden 10 Fp elvesztése, 1 Ép elvesztését is magával vonzza. Nem képes a maximális pszi vagy mana pontjainál többet felhasználni. A diszciplína használatának külső jelei is vannak, a használónak esetenként elkezd folyni a vér az orrából, füléből, szájából, szeméből, körmei alól, a felhasznált pontok mennyiségétől függően. A diszciplína hatása alatt semmilyen Életerő-szívó mágia vagy diszciplína használata nem lehetséges.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely