

Villámmágus



Sok különös alakot fogadott már be a Dorani varázslóiskola. Köztük volt ez az igen magának való figura is: Milthiar Rahimov. Meglehetősen érzéketlen volt a világ dolgait tekintve, hideg és közönyös, mint egy szobor.

Társaitól elvonultan élt, de ez ott talán nem is volt annyira feltűnő, mivel Doranban egyáltalán nem voltak ritkák az ilyen alakok. Tehetséges tanítvány volt; amíg azt tanult amit ő akart. Nem, nem arról volt szó, hogy a mozaikmágia egyéb rejtelseit nem tudta volna befogadni elméje. Egyszerűen csak közönyös volt irántuk. Őt kizárólag a különböző kisülések, a természetes, és a mágikus elektromos fényalábok izgatták. A sok-sok év kitartó munkájának meg is lett a gyümölcse: Megtalálta a módját, hogy hogyan teremtsen, és irányítson villámokat. Persze néha akadtak bizonyos hátrányos mellékhatások, de a mesterei szemet hunytak mindezek felett, mivel ők is úgy tartották, hogy az sosem árt, ha valami új van felfedezendőben. Rahimov egészen belemerült a kutatásba, olyannyira, hogy ezt az egyéb tanulmányi kötelezettségei sínylették meg. Rahimov tudtán kívül pengeélen táncolt; közel járt hozzá hogy száműzzék a varázslóiskola falai közül. Talán el evickélt volna még jó pár évig, ha nincs az a végzetes baklövése...

Az egyik kísérlete ugyanis nem várt meglepetéssel szolgált. A varázsló egy hideg téli estén, véletlenül létrehozott/megidézett három wzystyt. Nos, egy olyan lény amiről itt doranban csak kevesen hallottak, villódzó, alakatlan fénykupac, amelyre csak néhány papi varázslat és csak az elemi sötétség hat; egy lény ami mágikus energiából táplálkozik... képzeljük el micsoda zűrzavart okozhat Doranban egy ilyen szörnyeteg feltűnése. A három lény több varázsló halálát is okozta, míg egy tudós magiszter elemi sötétséggel elpusztította a Wzysty-eket.

Ezután Rahimovot száműzték doranból. A közönyös varázslót ez nem viselte meg annyira. Talán még örült is, hogy végre szabadon kísérletezhet (bár a Dorani szellemi háttér hiánya hátráltatta egy kicsit). Közönyös jelleméhez méltóan, a Sherál hegység hófödte vidékeit tűzte ki úti célul. Bár nem túlzottan kedvelte a társaságot, a hosszú hónapok magánya őt is megviselte. Meglehetősen különös módját választotta a társaságszerzésnek. Néha néha betért egy-egy falvacskába és rossz sorsú, de intelligensnek tűnő gyermekeket rabolt el, vagy vásárolt meg magának. Körülbelül egy tucatnyian éltek szekeren. Rahimov útközben őket tanítgatta a mágia tudományára.



Egy szép napon megpillantották a havas sziklacsúcsokat. A Sheral hegység lábához értek. Innen még hosszú hetek teltek el, míg Rahimov rábukkant a megfelelő helyre. Egy jégvarázsló tornyát szemelte ki magának. A gyerekeket a szekér közelében vert sátrakban hagyta, egy elhagyott helyen, és útra kelt...

Pár nap múlva tért vissza, ezer sebtől vérezve... de élve! És inentől fogva nyugodtan szentelhetette életét a tanulásnak, és a tanításnak.

Természetesen a sors úgy akarta, hogy a villámmágia, mint új tudomány kilépjen a hófödte vidék határain túlra is. Több város is tudomást szerzett az új, egyedülálló mágusiskola létezéséről. És innen már egyenes az út, egy új mágiatípus kialakulásához.

Röviden ennyi lenne a háttere a Villámmágus karakter kialakulásának. Hogy a történet hogyan folytatódik; hogy hol, és milyen számban működnek a villámmágusok, azt döntse el a Kalandmester.

Útmutatóul talán csak annyi, hogy a villámmágusok magának való, érzéketlen, közönyös emberek. Nem érdeklik nagyon őket az emberi kapcsolatok, azonban kedvelik a hűvös, hófödte helyeket; rajonganak továbbá a különleges holmikért, a ritka és különleges tulajdonságokkal bíró varázstárgyakért. Jellemző lehet rájuk néhány különleges szokás (pl.: valamilyen művészet), amivel a szellemüket megdolgoztathatják. Általában fölényesen viselkednek másokkal szemben, jellemük szinte bármilyen lehet, ez az előtörténetüktől függ.

Harcérték

A villámmágusok általában szeretnek vándorolni, néha bizony a sors rákényszerítheti őket, hogy fegyvert ragadjanak, annak ellenére, hogy jobban szeretnek mágiával véget vetni a gondoknak. Értékeik a varázshasználók között közepesnek számít, KÉ-alapjuk 6, TÉ-alapjuk 17, VÉ-alapjuk 71, CÉ-alapjuk 0. Ezek között tapasztalati szintenként 7 harcérték módosítót oszthatnak szét, arra ügyelve, hogy a TÉ-jük, és a VÉ-jük növelésére szintenként 2-2 pontot kötelesek áldozni.

Képességek

A villámmágus úgy dobja ki képességeit, mint egy tűzvarázsló.

Életerő és fájdalomtűrés

Az edzett életmódjuk miatt a villámmágus más varázshasználókhoz képest jó egészségnek örvendenek, és a fájdalomtűrés határuk sem csökken az átlagos alá. Ép-alapjuk 6, Fp alapjuk 5, amihez szintenként k6+2 Fp adódik.

Képzettségek

A villámmágusok képzettségeinek száma nem túl nagy, de nem is használhatatlanul alacsony. Bár sok figyelmük elhasználódik a villámmágia megtanulására, kalandos életük folyamán mégis szerezhettek sokféle ismeretet. Képzettség pontjuk az első szinten 5, amihez a többi szinten (már az első szinten is) további 6 pont járul.

A villámmágus az első szinten a következő képzettségeket kapja:

Képzettség	Fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Pszi	Mf
Rúnamágia	Af
Írás-olvasás	Af
Nyelvismeret	Af 4,4
Lovaglás	Af
Helyismeret (hegyvidék)	Af
Időjósítás	Af
Művészet	Af
Mászás	15%

További szinteken:

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Sebgyógyítás	Af
3. Időjósítás	Mf

Különleges képességek:

A villámmágus különleges képzettsége a villámmágia használata. A villámmágus karakter Max. Mp-ja szintenként 7-tel növekszik (1. szinten 7, 2.-on 14, 3.on 21, és így tovább).

A villámmágus képes néhány alapvető tűzvarázslói varázslatra is. Ezek a következők:

Lángteremtés, tűzteremtés, időzített lángteremtés, időzített tűzteremtés, tűzbogarak, tűzfal, szalamadra bőre, tűztagadás.

A villámmágus játszható fajai:

- Félelf -engedélyezett
 - Elf - nem engedélyezett
 - Udvari Ork - nem engedélyezett
 - Törpe- csak kalandmesteri engedéllyel
 - A többi új fajról a KM dönt
- Feketebotos Khelben Arunsun

A Villámmágia

A villámmágus mana-pontjai.

A Villámmágus naponta 3-szor töltheti fel magát mana-pontokkal. Ezt egy különleges meditációval éri el. A villámmágus a földön hanyatt fekvé végzi a meditációját. Koncentrációval összegyűjti a testébe a környezet elektromosságát. Kísérőjelensége, hogy ilyenkor a mágus 10 percig rángatózik, mint egy epilepsziás. A karakter természetesen ilyenkor magatehetetlen, tehát érdemes jól megfontolni, hogy mikor gyűjt mana-pontokat.

A gyűjtés során a mágus elszenved k_6 Sp-t is, ami azonban a szokásosnál 3-szor gyorsabban gyógyul be, viszont csak mágikusan gyógytható, mivel belső sérülésről van szó.

A mágus végső esetben negyedszer is folyamodhat ehhez a mana gyűjtési módszerhez, de ez esetben bizonyos kockázatokkal kell számolnia, mivel a gyűjtés meglehetősen megviseli a testet. Hogy mi történik harmadszori próbálkozásnál, azt hatoldalú kockával kell kidobni:

1. A karakter fél órára kómába esik, és a mana pontjai sem térnek vissza
2. A karakter bódult lesz $k_6 \cdot 10$ percig, és a mana pontjainak a fele tér vissza

3. A karakter Sebződik $+2k_6$ -ot (az alap k_6 -on felül), és a mana pontjainak a $\frac{3}{4}$ -ede tér vissza

4. A mana pontok visszatérnek, de a tranz után egy óráig 50% esély van rá, hogy nem sikerülnek a karakter varázslatai (az összesnél dobni kell). A mana pontok visszatérnek

5. A karakter mana pontjai visszatérnek, de szenved még $+k_6$ -ot (az alap sebzésen túl)

6. A karakter pontjai sikeresen visszatérnek

A villámmágiáról

A villám egyfajta elemi kisülés, mely hathatós károkat okoz a környezetében. A villámmágiának szinte csak egy célja lehet: az ellenfél legyőzése, valamint saját testi épségének megóvása. A villámok gyorsak, könnyörtelenek, a pusztításon kívül sok más egyéb céljuk nemigen lehet.

Mivel a villámok és a tűz megidézési formája hasonló egymáshoz, a villámmágus képes néhány tűzvarázslatra is (lásd feljebb)

Alapvető villámmágia

Elektromos érintés

Típus: villámmágia

Mana pont: 4/0

Erősség: 1

Sebzés: K_6

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 1 szint/kör

Hatótáv: érintés

A mágus kezében elektromosság keletkezik, mellyel elég megérintenie valakit (támadó dobás), hogy a sebzés létrejöjjön. Alapesetben a sebzés k_6 Sp, melyet újabb 4 mana-pont ráfordítással kétszeresére, 8 mana-ponttal 3-szorosára... stb. lehet növelni.

Van egy másik módja is a varázslat felhasználására. Ilyenkor az áldozat csak egy kellemetlen áramütést érez, de nem sebződik. Ez a módszer nem igényel mana-pontokat.

Sokan haltak már bele abba, hogy kezet fogtak egy villámmágussal!

Villámtűk

Típus: villámmágia

Mana pont: 4

Erősség: 1

Sebzés: K6

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 10 méter

A varázsló ujjából apró villámok repülnek az áldozat felé. Összesen k6 darab, melyek egyenként 1Sp veszteséget okoznak. A sebzést a bőrpáncélok semlegesítik, a fémvértek viszont kétszerezik. Közönséges ruha nem véd ellene, ugyanis nemcsak elektromossággal sebeznek, hanem égetnek is. A ruha 10% eséllyel lánggra is kap. Az erősítés újabb 4 mana-ponttal növelhető, mellyel újabb k6 villám jelenik meg. Természetesen a gyulladás esélye is duplájára nő. A tűk Cé-je 30.

Villám I.

Típus: villámmágia

Mana pont: 6

Erősség: 1

Sebzés: K10

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 15 méter

A mágus kezéből villám csap az áldozatára, ezzel k10 Sp veszteséget okozva. A sebzés újabb 6 mana ponttal duplájára, 12 mana ponttal 3-szorosára... stb. növelhető. A bőrpáncél felezi a sebzést, míg a fém duplázza. A villám Cé-je 30. Az erősítés növekedésével a hatótáv is nő, mégpedig 10 méterrel, minden újabb erősség után.

Égi villám

Típus: villámmágia

Mana pont: 14

Erősség: 2

Sebzés: -

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 50 méter

A varázslattal a villámmágus nem az ujjából, hanem egyenesen az égből teremt villámot. Ez annyiban segíti őt, hogy a varázslat meglepetésszerű,

és pontosabb is, mint egy hagyományos villám. Cé-je 40, plusz a meglepetésből származó érték. Túlütés esetén nincs Ép sebzés, viszont egy erősítéssel növekszik a varázslat ereje. Az alapsebzés k10, ami újabb 10 mana ponttal növelhető. A mágusnak látnia kell az áldozatot. Ha valaki fém sisakot visel, akkor a sebzés 2-szeresére nő, ha bőr sisakot akkor a felére csökken.

Fénysugár

Típus: fénymágia

Mana pont: 4

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: látótávolság

A mágus mutatóujjából egy egyenes fényugár tör elő, melynek sebzése nincs, viszont segíti a varázslót a célzásban. Az alap Cé 15 ponttal növekszik. További mana-pontokkal nem lehet pontosabbá tenni a Cé-et. Ha az áldozat észreveszi a fénypontot, és megpróbálhat kitérni előle. Ez esetben a kitérésre összpontosító ellenfélre kell végrehajtani a célzó dobást. Persze egy küzdő ellenfél aligha vesz észre egy apró fénypontocskát a testén.

Villámvért

Típus: villámmágia

Mana pont: 6

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 4 kör

Hatótáv: érintés

A varázslat kékesen villódzó, nyers energiából álló, kékes aurát hoz létre a mágus körül, vagy akörül akit megérint. A varázslat időtartama alatt a villámvérrel felruházottak K10 sp-t okoznak azon, aki megérinti őket, vagy, akiket a vért viselője megérint. Ha így hajtanak végre ellene sikeres támadást, és a fegyver nincs szigetelve, akkor is sebződik a támadó.

További 6 mana-pontért a varázslat ereje 1E-vel növelhető, a sebzés pedig k10-zel.

Villámpenge

Típus: fénymágia

Mana pont: 6

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 6 kör

Hatótáv: érintés

A varázslattal nyers energiával övezhető egy tetszés szerinti kard pengéje. A fegyvert kékes derengés veszi körbe, és megégeti azokat, akin a fegyver sebet ejt. A fegyvert bárki megfoghatja, csak ügyelni kell arra, hogy megfelelően szigetelve legyen a markolat. Ha ezt elmulasztaná, ő is elszenvedi a sebzéseket. A nyers energia sebzése körönként k10 Sp.

A kard harcértékei nem változnak, az energia az időtartam lejáta után semmivé lesz. A varázslat erőssége 6 mana pontért 1E-vel növelhető, így a sebzés is nő k10-el.

Felsőbb szintű villámmágia

Villám II.

Típus: villámmágia

Mana pont: 24

Erősség: 1

Sebzés: K10

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 30 méter sugarú kör

A varázslat hasonlít a közönséges villámhoz, annyiban tér el tőle, hogy pontosabb, mint a közönséges villám. Célzó értéke 70, Sebzése pedig 1k10. A fénysugar nevű varázslattal nem növelhető tovább a célzó érték. További 6 Mp-ért, k10-el növelhető a sebzés

Villám III.

Típus: villámmágia

Mana pont: 34

Erősség: 1

Sebzés: K10

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 30 méter sugarú kör

Még pontosabb varázslat, a villám CÉ-je 100-ra növekszik, ami lehetővé teszi, hogy több fordulás után is pontos legyen a varázslat.

További 6 Mp-ért, k10-el növelhető a sebzés.

A Villámmágus ezeken felül képes még használni a boszorkánymesteri varázslatokat (forduló villám visszaverődő villám, villámlánc, kombináció, bebörtönzés, villámtagadás).

A villámmágia magasiskolája

Villám III.

Típus: villámmágia

Mana pont: 34

Erősség: 1

Sebzés: K10

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 30 méter sugarú kör

Még pontosabb varázslat, a villám CÉ-je 100-ra növekszik, ami lehetővé teszi, hogy több.

Gömbvillám

Típus: villámmágia

Mana pont: 38

Erősség: 1

Sebzés: K10

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: K6 perc

Hatótáv: 10 méter sugarú kör

A mágus egy fénylő, cikázó tuskéktől teletüzdelte gömböt hoz létre a levegőben. A gömb Meglehetősen lassú mozgású, alig gyorsabb, mint egy sétáló ember, viszont kiváló eszköz lehet több ellenfél számára. A Gömb ugyanis villámokat lövell ki minden körben, egyszerre maximum 6-ot, minden mozgó lényre, aki 10 méteren belül megközelíti a gömböt. Ezeknek a villámoknak a sebzése

egyenként k10. Természetesen ha csak egy személy tartózkodik a gömbön belül, akkor csak rá fejt ki hatását. A gömb egyedül a mágusra nem támad, mindenki másra villámokat lő ki. A villámgómböt a mágus tudatával irányíthatja, ehhez azonban koncentrálnia kell. Ellenkező esetben a gömb egy helyben lebeg, a földtől nagyjából egy méternyi magasságban.

Elektromos tér

Típus: villámmágia

Mana pont: 45

Erősség: 1

Sebzés: 6K10

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 2K6 perc

Hatótáv: 10 méter sugarú kör

A villámmágus elektromosságot gerjeszt, amit a levegőben összegyűjt egy térben. Ez a mágiaformák közül a falra hasonlít leginkább; nagyjából 2X2 méter területű. A különleges teret csak a villámmágus látja, illetve csak mágiaészleléssel lehet felfedezni. Mindenki más számára észlelhetetlen.

Aki belép a térbe, azt 6k10 Sp, veszteség éri, mely ellen még a bőrruha sem nyújt védelmet, viszont a páncél sem növeli a sebzést. A belépőnek egészségpróbát kell dobnia. Amennyiben nem sikerül, az illető lebénul. A lebénult áldozat természetesen minden körben újra elszenvedi a 6k10 Sp-t, egészen addig, amíg ki nem húzzák őt onnan. Ha elfogynak az Fp-i, és nem húzzák ki időben az illetőt, az áldozat meghal. Aki megpróbálja őt kihúzni, és nem szigeteli magát kellőképpen, szintén elszenvedi az elektromosság okozta sebzés pontokat.

Wysty idézése

Típus: villámmágia

Mana pont: 70

Erősség: 20

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 2K6 perc

Hatótáv: -

A villámmágia talán leghatásosabb fegyvere. A varázsló a levegőben cikázó, kékes, kör alakú kaput nyit, melyen át k3 Wysty (lásd bestiárium) érkezik, a mágus segítségére. A Wysty-k engedelmeskednek a mágusnak, de kizárólag csak a harcban segítik őt. Azaz a mágus kijelöli a célpontokat, és a Wysty őket fogja megtámadni. Az időtartam lejártá után, eltűnik, azaz visszatér oda ahonnan megidéztek; kivéve ha előtte végeznek vele.

Tapadó villám

Típus: villámmágia

Mana pont: 55

Erősség: 1

Sebzés: lásd a leírást

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 12 kör

Hatótáv: 10 méter

A tapadó villám egy igen hatásos, és félelmetes varázslat. A villámmágus ujjából villámfonál csap ki egyenesen a kijelölt célpont felé. Elugrani, kitérni előle gyakorlatilag lehetetlen, mivel a villám követi az áldozatát. A villám a találat után nem tűnik el, hanem folyamatosan jelen van, a mágus ujjai és az áldozat között. A villám 12 körig tapad a célpontra. A varázslónak eközben végig koncentrálnia kell, azaz nem harcolhat, nem védekezhet, nem használhat pszit. Vége szakad a varázslatnak abban az esetben, ha a mágust megzavarják a koncentrációjában, valamilyen fizikai vagy mentális hatással; illetve ha az áldozat és a mágus közé valamilyen akadály kerül. Természetesen a mágus bármikor megszüntetheti a varázslatot. Az áldozat nagyon nehezen tud mozogni, erőpróbát kell dobnia, hogy egyáltalán meg tud e moccanni, ha sikerül, akkor sem tud varázsolni, vagy pszit

használni, sem harcolni, csupán nehézkesen haladni valamerre (a normál sebessége 20%-ával). Az áldozat minden körben szenved k10 Sp-t. Ha legalább 7 körig sikeres a varázslat, az áldozat bénultan rogy össze, és k6*10 percig nem is tér magához.

A varázslat nem erősíthető, és nem kombinálható más villámvarázslatokkal (azaz nem lehet úgy használni, mint pl. visszaverődő villámot). A tapadó villám mindenképpen egyenes úton halad, azaz ha az áldozat fedezékben van, akkor a villám azt találja el.

2005.11.10.

Szerző: Hold

Forrás: Csaba MAGUS oldala

Szerkesztette: Magyar Gergely

Ez a cikk megjelent a Holdfényudvar oldalon

is.