

A kráni varázsló



A MAGUS -sal foglalkozók körében általános a nézet, hogy ha valaki kráni akkor gonosz - pedig nem, csak más. A kráni varázsló is más, általános jellemzője, hogy ő is a mozaikmágiát használja, csak hogy ő még pár különleges alkalmazását is elsajátítja, így pl. a Nekromanciát (nem az alapkönyvben leírt gyermekded módon) illetve a Mana-háló befolyásolását és irányítását. A kráni iskolák igen kemény elveikről és a belőlük kikerülő nagy tudásáról híresek. Ezek a varázslók igazodtak Krán követelményeihez, céljuk a túlélés és ennek érdekében bizony semmitől sem riadnak vissza. A mentorok az új tanulmányok oktatása során tökéletesen feltérképezik tanítványukat és a neki legmegfelelőbb úton terelgetik előre (a JK csak varázslóiskolából indulhat, mivel Kránban a magányos mester olyan mint a fehér holló) - ennek eredménye meg is látszik (gyakorlatilag a képzés 12 éves korban kezdődik, ha a tanítvány megfelelőnek bizonyul és körülbelül 20 év múltán fejeződik be). Az iskolák általában csak azonos fajba tartozóakat oktatnak, és vannak amund (őket Káosz-Thuragh szektáiban is szívesen látják), elf (hallottatok az elf halálmágiáról? ha még nem majd fogtok...), félelf (ők gyakran ember vagy elf iskolákban tanulnak), wier (a nekromancia igazi császárai) iskolák is.

Kidobása

Erő	3K6 (2x)
Állóképesség	3K6 (2x)
Gyorsaság	2K6+6
Ügyesség	2K6+6
Egészség	2K6+6
Szépség	3K6 (2x)
Intelligencia	K6+12+Kf
Akaraterő	K6+13+Kf
Asztrál	K6+12+Kf

Harcértékek

Ké	8
Té	19
Vé	74
Cé	10
HM/szint	8 (2)
Kp alap	4
Kp/szint	8
Ép alap	5
Fp alap	6
Fp/szint	K6+3

Megjegyzés: ez a táblázat emberre vonatkozik. Minden fajnál és minden dobásnál ha 18 jön ki dobható különleges felkészítés. Más fajok esetén a most következők irányadóak:

Amund: Szépség: K10+10, Asztrál: K6+14+Kf ill. Cé alap: 0, Té alap: 21.

Elf: Gyorsaság: K10+8, Szépség: K10+8, Ügyesség: K10+8 ill. Cé alap: 15, Té alap: 20, Ké alap: 10, Fp/Szint: K6+1.

Félelf: Gyorsaság: K10+8 ill. Kp/Szint 9.
 Wier: Egészség: K10+10, Szépség: K10+10
 ill. Ép alap 7 .

Szintlépés

Képzettségek:

Képzettség	Fok/%
Vallásismeret (Ranagol)	Af
3 fegyverhasználat	Af
Fegyverdobás	Af
Pszi - Kráni metódus	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Ősi nyelv (aquir)	Mf
Herbalizmus	Af
Élettan	Af
Rúnamágia	Af
Írás/olvasás	Af
Hátbaszúrás	Af
Alkímia	Af

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Élettan	Mf
2. Legendaismeret	Af
3. Történelemismeret	Af
3. Nyelvismeret	Af, 5,4
4. Demonológia	Af
4. Herbalizmus	Mf
5. Alkímia	Mf
5. Időjóslás	Af
6. Rúnamágia	Mf
6. Történelemismeret	Mf
7. Demonológia	Mf
14. Drágakőmágia	Mf

Különleges képességek:

A kráni varázslók elsődleges különleges képessége a mozaikmágia és a boszorkánymesteri Nekromancia (plusz az alább felsorolt új varázslatok) használata. A varázsló erre szintenként 10 Mana-pontot kap amit az Energiaszerzés kráni diszciplína szerint nyerhet vissza. (Egyébiránt ami az alapkönyvben le van írva a varázslók különleges képességeiről az e helyt is érvényes.)

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-270	1
271-550	2
551-1200	3
1201-2600	4
2601-6000	5
6001-13000	6
13001-25000	7
25001-50000	8
50001-80000	9
80001-130000	10
130001-210000	11
210001-310000	12
További szint:	110000

A varázslók fegyvertára:

A kráni varázslók mindenfajta fegyvert forgatnak (cél a túlélés), de a nehéz, kétkezes fegyverektől idegenkednek. Vértként maximum lemezzértet viselnek, kedvelik a könnyű, mágikus fémből készült vérteteket, ám ezt mindig ruha alatt hordják. A kráni varázslók mindig második szinten hagyják el iskolájukat (figyeljünk oda, hogy ekkor már többségük a III. kateóriában van!), előbb soha. Mikor elhagyják kapnak egy mágikus láncinget, melyben benne van az iskola szimbóluma, és két fegyvert amit képesek használni . 4. szinten megkapják törjüket (ezt mindenképpen tudják használni) ami olyan mint a varázslóbot a pyarronitáknál. (A tör változatos alakú és anyagú, azonban mindenképpen mágikus és elpusztíthatatlan (míg a gazdája él) - de lásd még lejjebb!).

Dobás K100-on:	A láncing anyaga:	Értékek
01-60	Abbit-acél	0 MGT, 3 SFÉ
61-80	Mithrill	0 MGT, 4 SFÉ
81-89	Lunir	0 MGT, 5 SFÉ
90-97	Meteoracél	0 MGT, 5 SFÉ, +10 VÉ
98-00	Adamantium	0 MGT, 6 SFÉ, +20 VÉ, nem mágikus fegyver 25%-ban eltörik, ha megüti a vértet

Megjegyzés: Ez a láncing mindig csak a törzset és a felkart védi.

A varázsló töre

A varázslónak töre annak a jelképe, hogy sikeresen kiállta a beavatási próbát és most ahhoz az iskolához tartozik. Az azonos tartományban élők (mint ahol az iskola van) a töréről felismerik, hogy ő abban az iskolában varázsló, az iskola tagjai pedig névről ismerik a karaktert. A varázsló töre különleges darab, szomjazik a vérre, tehát mikor ezzel öl (mellesleg ez nagy dicsőség) a tör magába szívja a vért. A tör tulajdonságaiban minimum olyan, mintha 5. szinten lenne rúnázva, azonban az anyaga még ezt módosíthatja (a tör anyagát mindig a varázslónak kell megtalálnia, ez lehet egy külön modul is), valamint képes 4 Ép-t tárolni magában, amiből a varázsló szabadon gyógyíthatja magát (de napi maximum egyszer) és csak magát. Egyebekben célszerű, ha a KM és a JK együtt dolgozza ki a tört.

Megjegyzések: A varázslót Kránban nem karitatív tevékenységből tanítják ki. Vagy akkora tehetség, hogy az iskola érdemesnek találja oktatni (ez esetben minimum kettő tulajdonságának kell 18-asnak lennie és nem lehet egy sem 10 alatt), vagy egy klán, nemes, vagy gazdag úr számlájára tanítatják ki. Természetesen ekkor az ő szolgálja(juk) lesz élete végéig, így ez nehezíti a vele való játékot, azt javaslom ezt a KM és a JK rendezze el egymás között (esetleg a gazda meg is halhat...).

A Hatalomszavak használatáról

Mivel az iskolában minden lehetőséget kicsiszolnak, ezért mód van arra, hogy az aquir vérrel rendelkezők ezen tudásukat is gyakorolhatóvá tegyék (minden varázslónak 15% esélye van rá, hogy rendelkezik aquir vérrel). A Hatalomszók használatáról a 11. oldalon olvashattok bővebben. A varázslók aquir vérüket úgy dobják mint ahogy az a 11. oldalon az általános fejezetnél le van írva. A varázslók ekkor már 1. szinten megkapják a Beszéd Korcsnyelven képzettséget és ekkor képesek lesznek az Egyszók és a védelem használatára. 5. szinttől az Önszókat és a Többszókat is képesek lesznek használni, majd 10. szinttől az összes hatalomszófajtat. A szintlépés ekkor az alábbiak szerint módosul:

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-300	1
301-600	2
601-1200	3
1201-3000	4
3001-8000	5
8001-15000	6
15001-27000	7
27001-50000	8
50001-100000	9
100001-160000	10
160001-230000	11
230001-340000	12
További szint:	120000

Az új varázslói varázslatok

Nekromancia

Halálkéz

Típus: nekromancia

Mana pont: 20

Erősség: 10

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: egészségpróba

A varázslat erőssége	Hatása
10 (-2 az Egészségpróbára)	A célpont elveszít K10 Fp -t és 2 órára elájul.
20 (-2 az Egészségpróbára)	A célpont elveszít 2K10 Fp -t és 1 napra elájul.
30 (-3 az Egészségpróbára)	A célpont elveszít 3K10 Fp -t és 1K6 Ép -t és 1 hétre kómába esik.
40 (-3 az Egészségpróbára)	A célpont elveszít 4K10 Fp -t és 1k8 Ép -t és 1K6 hónapra kómába esik.
50 (-4 az Egészségpróbára)	A célpont meghal.

Az ily módon elvesztett Fp ill. Ép 4x olyan lassan tér vissza, és mielőtt gyógyítanának a sebesülésen a papnak meg kell gyógyítania a célponton egy Biztosan Halálos méretű betegséget (90 Mp, de természetesen nem beteg, csak ily módon kell leküzdenie a Nekromancia hatását). A varázslat a Mana-pontok duplázásával erősíthető (így az erőssége is duplázódik). Ahol a varázsló megérinti a célpontot, ott a bőr fekete lesz, és ez már nem múlik el soha. Ha a célpont megdobja a próbát, csak égető fájdalmat érez, ami 1K10 Fp veszteséggént jelentkezik (és normálisan gyógyul).

Az élőhalott átka

Típus: nekromancia

Mana pont: 20

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a célpont elátkozódik, és halála után élőhalott lesz. Hogy milyen típusú, azt a KM dönti el. A célpont nem lesz tudatában ennek, de ha belép egy templomba, az összes bent tartózkodó és oda tartozó pap tudni fogja ezt róla.

A varázslat célja az célszemély megölése. Ehhez a varázslónak sikeresen meg kell érintenie a célpontot (vagyis sikeres támadódobást kell tennie), ezután a célpontnak egészségpróbát kell tennie halál ellen -2-es módosítóval. Amennyiben ez nem sikerül az alábbi táblázat szerint történik vele valami:

Ezek után a varázslat semlegesíthető egy 90 Mp-os gyógyítással, majd a célpont megáldásával.

A halál szele

Típus: nekromancia

Mana pont: 15

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 2 kör

Hatótáv: a zónán belül bárhol

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására egy kb. 3 méter magas, felül 3 méter átmérőjű forgószélörvény jelenik meg ott, ahol a varázsló akarja (de a zónáján belül). A forgószél fekete, és ahol elmegy, ott kiég a fű, elszárad a növényzet, elpusztulnak az állatok. A forgószél megjelenése után a varázsló ellenfeleit (akik nyíltan kimutatják) fogja pusztítani addig, míg a varázslat ideje le nem jár. A forgószél sebzése 3K6 Fp, és minden 10 Fp után 1 Ép. Ha valaki 1 körön át bennáll a forgószélben ezt a sebést 4-szer szenvedni el. A varázslat ellen mentődobás nem tehető, támadni nem lehet. Fontos, hogy felszentelt területen a varázslat nem hozható létre, és a varázslat csak élőkre

sebez. A forgósél sebessége 200 (L). A varázslat sebzése 10 Mp-onként 1K6 Fp-vel nő.

Energiamágia

Bármilyen fajta energiamágia használata előtt fel kell térképezni a Mana - hálót (vagyis el kell varázsolni a Mana-háló detekció nevű kráni diszciplínát)

Mana-háló zavarása

Típus: energiamágia

Mana pont: 10

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 óra

Hatótáv: 20 méter sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A varázsló ezzel a varázslattal megpróbálja a Mana-háló szálait összebogozni. Ez egyes erősítés esetén azt jelenti, hogy 5%-a lesz arra, hogy senkinek a varázslata nem jön létre (csak egyszer kell dobni, ezután senki nem varázsolhat az időtartam lejártáig, még a varázsló sem). A varázslat 10 Mp-onként erősíthető, így +5%-al javul a tönkretétel esélye.

Mana-háló összpontosítása

Típus: energiamágia

Mana pont: 12

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 5 kör

Hatótáv: a varázsló maga

Mágiaellenállás: -

Segítségével a varázsló szorosabban fonja maga körül a Mana-hálót ennek hatására jóval könnyebben fog varázsolni, ámde sebezhetőbbé válik a mágiától. Vagyis 1 -es erősségnél a varázsló varázslatai 5 kör ideig 1-el nagyobb erősséggel jönnek létre ámde ezalatt minden rá irányuló varázslat is 1-el erősebben hat. A varázslat erőssége 6 Mp-onként 1-el nő.

Támadás a mana-hálón keresztül

Típus: energiamágia

Mana pont: 6

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 20 méter sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A varázslat egy támadás a Mana-hálón keresztül és célja a célpont begyűjtött Mana-készletének felszabadítása, és a hálóba ürítése. A varázslat 1 -es erősítéssel K8 Mana-pontot rabol el a célponttól. A varázslat által elvett Mana mennyisége 6 Mana - pontért K8-cal növelhető.

Védekezés mana-hálón keresztül

Típus: energiamágia

Mana pont: 7

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 óra

Hatótáv: a varázsló maga

Mágiaellenállás: -

A varázslat módszere, hogy a védekező körül a Mana-háló szálait ritkábbra fonja és a ritkább szálakat lefoglalja (azokon csak a varázsló tud majd varázsolni, tehát az általa létrehozott varázslatok nem gyengülnek), ennek hatására minden rá irányuló mágia (nem ártó szándékú is) 1E-vel gyengébben jön létre, a varázslat 7 Mp-onként erősíthető.

Mana zsákmányolása

Típus: energiamágia

Mana pont: 8

Erősség: 1

Varázslás ideje: 8 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: a varázsló zónája

Mágiaellenállás: akaraterőpróba

A varázslat hatására a varázsló elrabolja a maga számára a célpont tárolt Mana-pontjait. A varázsló így K12 Mana-pontot tud elvonni a célszemélytől, aki viszont Akaraterőpróbával ellenállhat, de negatív módosító lesz a varázsló szintje.

Védekezés az ősi tudás ellen

Típus: energiamágia

Mana pont: 50

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 óra

Hatótáv: a varázsló zónája

Mágiaellenállás: -

A kráni varázslók évezredekig tanulmányozták az aquir hatalomszavakat és felépítésüket mire egy hatásos ellenvarázslatot tudtak létrehozni. A varázslat képes semlegesíteni egy 1 E-s hatalomszót, a varázslat 10 Mp -onként 1E-vel erősíthető. Azonban mert a mágia ősi formája sokkal erősebb ezért az ellen hatalomszó csak 75%-ban jön létre.

Mana-háló építése

Típus: energiamágia

Mana pont: 30

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 kör

Időtartam: 20 kör

Hatótáv: a varázsló zónája

Mágiaellenállás: -

A kráni varázsló elég sokszor kerültek bajba amiatt, hogy egy hatalomszó tönkretette a Mana-hálót és ők nem tudták emiatt használni hatalmukat. Ezzel a varázslattal képesek egy rövid ideig a Mana-

háló roncsaiból egy közel tökéleteset létrehozni. A varázslat 6 Mp -onként erősíthető 1 E-vel és ekkor az időtartam 4 körrel nő. Azonban egy ilyen 1 E-s varázslat csak csekély mozgástartományt enged a varázslónak, mégpedig: csak a zónáján belül építi fel a Mana-hálót, és ez a hatótáv nem növelhető, a Mana-háló maximum 1 óráig lesz jelen (ez az erősítés felső határa), és csak a varázslat erősségével megegyező erősségű varázslatokat lehet majd létrehozni (tehát ha ez a varázslat 3 E-s akkor csak 3 E-ig lehet létrehozni varázslatokat), valamint a varázslatok csak 75%-ban jönnek létre.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: ismeretlen

Szerkesztette: Magyar Gergely

Ez a cikk a Kráni fejtámadás (Neuburger István, Mlista) című írás kivonata.