

Csatamágus



A csatamágus Ynev egyik legrejtélyesebb kasztja. Biztosat csak az mondhatna felőlük, aki közójük tartozik. A legtöbbben renegát mesterektől szerzik tudásukat, bár akadnak olyanok is akik valamely titkos erődjükből kerülnek ki. A renegát mestereket szinte csak azok képesek megközelíteni akiket a mester közel enged magához. Általában testőrök hada kíséri őket mindenhová hisz az általuk használt mágia a végsőkig kiszipolyozza testüket, akár testi deformációt is okozhat, még az is előfordulhat hogy a legalapabb dolgokat sem képesek egyedül végrehajtani. Hatalmuk nagy, félig már meg is nyerte a csatát az akinek sikerült egy ilyen mágust az oldalára állítania. Feladatuk az ellenség meggyengítése, a stratégiai pontok védelme vagy épp támadása, illetve a csataterék manamentesítése Ez utóbbi hasznos lehet ha az ellenség egyébként képes lenne hatékonyabb varázslatokat alkalmazni. Jellemük igen változó.

| | |
|----------------|----------|
| Erő: | 3K6 |
| Állóképesség: | 3K6 (2x) |
| Gyorsaság: | 3K6 (2x) |
| Ügyesség: | 3k6 |
| Egészség: | 2K6+6 |
| Szépség: | 3K6 |
| Intelligencia: | K6+12 |
| Akaraterő: | K6+12 |
| Asztrál: | K6+12 |

Harcértékek

A csatamágusok ritkán vesznek a kezükbe fegyvert, ha mégis akkor tört, botot vagy hosszú kardot. Másféle fegyvert nem is viselnek. Ez alól vannak azért - ritka - kivételek: A Dzsen szarmazásúak például gyakran forgatják hagyományos szabljájukat, és néhány - inkább fejvadászklánból kiszakadt - kráni, aki sequorral küzd. Mivel ritkán harcolnak testközelből, ezért nem csoda, ha nem is túl jók benne. Harcértékeik: KÉ alapjuk 8, TÉ alapjuk 17, VÉ alapjuk 72, Célzó értékük 5. A felsoroltak között szintenként 6 Harcérték Módosítót oszthatnak szét, melyből 1-1 pontot kötelesek a KÉ-jük, illetve VÉ-jükre fordítani.

Életerő és fájdalomtűrés

A csatamágusok bár általában tanulmányaik mellett nem jut idejük a testük edzésére, mágiájuk elég gyakran okoz nekik fizikai fájdalmat. A fájdalmat összeszorított fogakkal tűrik. A csatamágus ÉP alapja 3 (ehhez még az Egészségük tíz feletti része is hozzájárul), FP alapja pedig 5, amihez (Állóképességük és Akaraterőjük tíz feletti hányadán túl) még szintenként K6+2 adódik.



Képzettségek

A csatamágusok meglepően gyorsan, és könnyen tanulnak. Összességében képzettségeik száma, hatékonysága talán csak a varázslókéval, tolvajokéval mérhető. A csatamágus KP alapja 6, amihez minden szinten (már az elsőn is) további 8 járul. A csatamágusok 1. TSz-en a következő képzettségeket kapják meg:

| Képzettség | fok/% |
|-------------------------|-------|
| 1 fegyverhasználat | Af |
| 3 nyelv tudása (5.5.4.) | Af |
| Pszí | Mf |
| Ősi nyelv ismerete | Af |
| Időjósítás | Af |
| Írás/olvasás | Af |
| Legendaismeret | Af |
| Történelemismeret | Af |
| Hadrend | Af |

További szinteken pedig a következő képzettségeket sajátítják el:

| Tsz | Képzettség | fok/% |
|-----|--------------------|-------|
| 4. | 1 Nyelvtudás (5.) | Af |
| 4. | Sebgyógyítás | Af |
| 5. | 1 Nyelvtudás | Mf |
| 7. | Legendaismeret | Mf |
| 7. | Történelemismeret | Mf |
| 9. | Ősi nyelv ismerete | Mf |
| 9. | Hadrend | Mf |

Különleges képességek

A csatamágusok elsődleges különleges képessége, hogy képesek a csatamágusi varázslatok alkalmazására. A karakter Max. Mp-je minden tapasztalatszinten 10-zel nő. Nagyon érdekes hogy ahányféle csatamágusi erőd létezik annyiféle módszert, oktatnak a tanítványoknak a Mp-ik visszaszerzésére. Vannak, akik különböző ételek, vagy italok segítségével töltik fel elméjüket (ezek minden esetben 3-mal csökkentik a mágus egészségét, persze csak átmenetileg) de vannak olyanok is akik a tisztább, meditációt(2Mp/kör) vagy pszi erőiket használják (ez nem csökkenti az egészséget). Képesek egy 1 körös koncentrációval plusz mannapontokat préselni elméjükbe-

pontosabban annyi pluszt Mp-ot amennyi a karakter max. Mp-jainak + a karakter egészségének a tíz feletti részének + a karakter tapasztalati szintjének az összege, s így ha csak átmenetileg is de képesek túllépni max. Mp-jait. A bepréslt mannapontokat (itt jegyezném, meg hogy csak azok a mannapontok számítanak beprésltnek, amik túlmennek a mágus max. Mp-in) a mágus 1 percig (6 körig) képes benntartani elméjében. Az időtartam lejártá után azok fokozatosan kiszivárognak a mágus elméjéből (körönként 10 Mp szivárog ki). A bepréslés a mágusnak valós fájdalmat okoz -k6 Ép, és dupla annyi Fp veszteséget valamint 3 ponttal csökken az egészség is, ideiglenesen, tehát kiadós alvásig - nem egy mágus tette magát tönkre, mert túl sokat használta ezt a képességét. Egy csatamágus max Mp-jainak hatszorosát képes mágikus kifáradás nélkül felhasználni.

Csatamágus fegyvertára

Már említettem, hogy a csatamágusok - általában - egy tört, botot vagy hosszú kardot, ezek nemritkán rúnázottak. Ez alól természetesen kivételek azok, akik hagyományos fegyvert forgatnak. Egy valamit azonban szigorúan betartanak, csak olyan páncélt, viselnek, aminek 1-nél kisebb az MGT-je. Egyrésztől nagyon kényelmetlen és esetlen, másrésztől nem is stílusos.

Tapasztalati szint

| Tapasztalati Pont | TSZ |
|--------------------------|-------|
| 0-200 | 1. |
| 201-400 | 2. |
| 401-800 | 3. |
| 801-1600 | 4. |
| 1601-4000 | 5. |
| 4001-8000 | 6. |
| 8001-16000 | 7. |
| 16001-32000 | 8. |
| 32001-59000 | 9. |
| 59001-90500 | 10. |
| 90501-140000 | 11. |
| 140001-190000 | 12. |
| Minden további szinthez: | 55000 |

Csatamágusi varázslatok

A csatamágusok bár a közhiedelemmel ellentétben nem mozaik hanem vulgármágiát használnak képesek a varázslóknál, leirt elemi mágia mozaikjait (a tűzvarázslókhöz hasonlóan) önálló varázslatokként alkalmazni. Ezen kívül ez a speciális varázsló iskola a többiből is merít. Tartalmazza: A boszorkánymesterek természeti mágiáját valamint a villámmágiából a villámlánc és villámtűk, a papi mágia gyógyítás és vihar, a boszorkány mágia hasadék és lángoszlopok, varázslatokat.

Egyedi varázslatok

Apokalipszis

Erősség: 1

Sebzés: 5K6

Mana pont: 20 Mp és 10 Pszi pont/ 1E

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 10 szegmens

Az Apokalipszis, egy teljesen új varázslói varázslat, mely az elemi mágián alapszik. A lényege, hogy a mágus magához hívja a közelében (1 mérföldes sugarú gömb) lévő elemekből az őselemi részt (a Tűzet, a Vizet, a Földet és a Levegőt), majd a mindent átító Erőt. Ezen formázás egy igen kellemetlen megnyilvánulása az elemi mágiának, mert nagy területre hat, és könnyen a társak halálát okozhatja, mert hatóterülete sokkal nagyobb, mint a varázsló zónája - majdnem ötven láb sugarú körben hat. Fontos hozzátenni, hogy az Apocalyps varázslat, szigorúan FEKETE MÁGIA, mert megsérti „A csak a kiszemelt áldozatot lödd ki...” törvényt.

Költsége azért ilyen, mert a 20 Mp-ért megszólítja az elemeket, és a Pszi-pontokért pedig irányítja; erősítése a költségek többszörözésével növelhető, mellyel egyetemben a sebzés is nő. Nem esett szó még a hatásáról, illetve a

használatáról. Ez a varázslat, leginkább csatamágusi varázslat, hiszen egyetlen varázslással akár ötvenhatvan élőlény is „átteskelhető” a másvilágra. Mikor a mágus bejelenti varázslási szándékát azonnal el kell költeni a Mp-okat és a Pszi-pontokat is. A varázslás ideje alatt a varázsló el kezd egyre jobban izzani - ez órá semmilyen hatással sincs, viszont a 2. kör végére, mikorra befejezi a varázslatot déli verőfényben ragyog, melyet gyengíteni még elemi Sötétséggel sem lehet. Ez idő alatt a környékről a varázsló köré gyűlnek az elemek, mindegyik a saját színében kis részecskeként tündököl. Ha a varázslás befejeződött a varázslónak már csak fel kell tartania a kezét, és a nyers energia kiszabadul (a varázsló bármikor feltarthatja a kezét, de ennek vannak hátrányai is - ld. később). Ekkor a felgyülemlt energia 75cm magasan egy síkban elkezd terjedni, ötven méteres sugarú körben, hol a kitérés epicentruma a varázsló. Az elemek 2 szegmens alatt elérik a terjedés határát, és ekkor eloszlik az első őselem; ám ugyanebben a pillanatban útjára indul a következő. A varázsló határozza meg a sorrendet, de az elemi Erőnek kell utoljára maradnia. A robbanás mindig hatalmas hang, és fény robajjal történik, mely akár még tíz mérföldes körzetben is hallható az ember számára. Minden elem szépen kiosztja a saját sebzését, majd a végén az elemi Erő csak 1E esetében a kör szélére repíti az áldozatokat, ez sebez rajtuk k6 Sp-t. Kellemetlen hatása a mágusra nézve, hogy minden 1E után 10% esély van arra, hogy a varázsló a manőver végén elájul, Fp-it elveszti. Ha a varázsló magában tartja az energiát minden 2 szegmens után állóképesség próbát kell dobnia egyre nagyobb mínusz módosítóval (eloszor nincs, aztán -1, majd -2 stb.), ha elvétí a varázslat kiszabadul, és az esély arra nézve, hogy elájul-e, a háromszorosára nő. Ha ezt elvétí még az Ép-i felét is elveszti (lefelé kerekítve), mert a manahálóból való kiszakítás jelentősen roncsolja a szervezetét. A varázslat elsütését 10 mérföldes körzetben minden állat, elf, törpe, és varázsló megérzi, mivel a Mana-hálót igen nagy energiával megrázza és a természetből az elvonja az elemeket.

Manavihar

Erősség: 125

Sebzés: 2 Sp/ 1 Mp

Mana pont: lásd a leírást

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör

Borzasztóan kegyetlen varázslat. Ez is igazi csatamágusi varázslat, mely magas szinten válik igazán halálöss. Ez a varázslat egy JK esetében gyakran a társak halálát is okozza, ezért érdemes őket kiküldeni a Zónából, mert csak a varázsló zónáján belül hat. A varázslat lényege, hogy az alkalmazó minden meglévő Mp-ját szabadon engedi, és ez egyféle rángást idéz elő a Mana-hálóban, mely az Elsődleges Anyagi Síkon, az élő szervezetek pusztulását is jelentheti. Ez alól csak az alkalmazó kaphat kivételt, mert ő az a Mana-fókusz, melyen keresztül a nyers energia az Elsődleges anyagi síkra tör.

Ennél még brutálisabb dolog az, ha elmond egy időmágiát, időzíti két szegmessel későbbre, majd elmondja a varázslatot (azért ilyen szigorú a sorrend, mert mindenképpen az összes Mp-ját fel kell használnia). Sajnálatos módon a varázslóra is van káros hatása, márpedig az, hogy elveszti az összes Mp-ját, és ennek következtében hirtelen fáradtság száll a varázslóra, ami addig tart, amíg vissza nem gyűjti a Mp-jait, vagy ki nem alussza magát rendesen (a negatív módosítókat a KM szabhatja meg), éppen ezért célszerű a varázslatot tekeres formában tárolni, és magunkkal vinni, mert így nem a csata kellős közepén tör ki rajtunk a fáradtság.

Fontos: A Manavihar szigorúan FEKETE MÁGIA.

Mágikus varázsjelek

Mana-fókusz

Erősség: végtelen

Mana pont: 100

Rajzolási idő: 1 óra

Időtartam: egyszeri

A varázsló ezzel a varázslattal kizárhatja a Pszi-t a Mp regenerálódásból. Ez persze egyébként

is jól jön, de a megszokott módszerhez képest igen-igen lassú. A lényege, hogy a varázsló egy olyan pénzérme nagyságú tetoválást rajzol fel a halántékára, ami képes a Mana-háló és az Elsődleges Anyagi Sík érintésére, és az előzőből az utóbbiba, úgymond fókuszálni az energiát. Ezt a jelet kizárólag varázsló rajzolhatja, és ennek sikerességének érdekében Ügyesség-próbát kell dobnia, ha elvétí, a rajz nem sikerült, és a befektetett Mana-pontok elszállnak. Ha sikerül, akkor az egyszeri időtartammal kialakul egy kapcsolat a két sík között, ami ez után, még a jel megtörésével és a varázsló elmozdulásával, sem szűnik meg, a hatalmas energiaátáramlás miatt (egyféle mágneses kapocs, amit nem lehet megszüntetni). Ez a Személyes Aura haláláig tart, ami annyit jelent, hogy a kapu csak akkor zárul be, ha az illető lelke távozik a testből, vagy elaltatják a lelkét. Hatása nem más, minthogy a varázsló minden hatás ellenére 1 Mp-ot kap vissza percenként. Ezt a jelet minden varázshasználó ki tudja használni, kivéve a papokat (és a paplovagokat) mert ők nem a Mana-hálóból, hanem istenüktől nyerik a hatalmukat. Az embernek két halántéka van :-)! Tehát két jelet lehet felhasználni, aminek következtében az illető percenként két Mp-ot regenerálódhat.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: ismeretlen (NET)

Szerkesztette: Magyar Gergely