

Harcművészmágia



A harcművészet - tanítványait egész Yneven legendaként tisztelik. Azonban csak nagyon kevesen tudják, honnan erednek a legendák a Slanek erejéről, ám ok oly féltve őrzik titkukat, hogy előbb vágnák el saját torkukat, semmint kiadnák a titkot.

Létezik Yneven néhány harcművészeti ág, amely képessé vált a Chi energiának felszabadítása mellett az univerzumot körbefogó energiákkal is manipulálni, tehát mágiát alkalmazni. Ezek az ágak sohasem a rend nevérol, illetve a mester származásától függ, hiszen a harcművész stílusa a döntő tényező: a Nisen-nid-to mesterei tanítják. Ez a mágia Niaréból ered, és nem veheti fel a versenyt a varázslók formuláival, ám jóval erősebb, mint a tolvajok varázs trükkjei.

Elsajátításának módja sokban hasonlít a tolvajok trükkjeihez. (Rúna III/4) Csak Elyában oktatják, kizárólag a Nisen-nid-to stílus nagymesterei az arra alkalmas tanítványoknak. A beavatottak mind legalább 5. Tapasztalati Szintűek, Akaraterejük és Asztráljuk 15 felett van, míg Intelligenciájuk eléri a 17-et. Ha valakit megtanítottak a mágia használatára, az szintenként az Intelligenciája 15 feletti részével megegyező számú Mp-t kap. Ezen felül viszont nem ismernek minden varázslatot automatikusan, meg kell tanulniuk. Mégpedig úgy, hogy egy varázslat Mp-igényének háromszorosát kell áldozniuk Kp-ik számából.

Azaz egy 4 Mp-os varázslat 12 Kp-ba „kerül”.

A varázslatok:

Villám

Mana pont: 5

Erősség: 5

Sebzés: K6

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: egyszeri vagy 5 kör

Nemrég kifejlesztett varázslat, aminek két alkalmazását oktatják. Az első szinte semmiben sem különbözik a Boszorkánymesterek Villámvarázs II nevű mágiaformulájától. A Slan testét 1 szegmens alatt villámok járják végig, majd a következő szegmensben a tenyerében összegyűlve, egy pontból csap ki a villám. A villám Cé-je 50, sebzése alapesetben 1K6. Figyelem! A villám Ép-t nem sebezhet! Azonban minden 40 Fp sebzés után az áldozatnak kötelező Egészségpróbát tennie, ha elvétí, teste K6 körre görcsbe áll, minden körben k6 Fp-t sebződik. A villám ellen nem tehető ME, nem érvényesül a páncélok SFÉ-je, és félreütni sem lehet. Az erősítés (a K6-ok száma a sebzésben) nem haladhatja meg az alkalmazó Tapasztalati Szintjét.

A másik alkalmazás csak megfélemlítésre szolgál. A Slan testén ártalmatlan villámok fognak cikázni, mintegy 5 körig.



Ez ellen Intelligencia-próba tehető, ám kizárólag akkor, ha már legalább egyszer találkozott ilyennel az illető. Ha elvétí, vagy ha először lát ilyet, az áldozat (hacsak nem JK) félni fog a harcművésztől. Ez mind harcértékeiben, mind viselkedésében megmutatkozik. A varázslat minden nehézség nélkül használható harc közben, ám az első típusú használat után a harcértékek 10-zel csökkennek, annyi körre, amennyi az erősítése volt.

Energiagömb

Mana pont: 10

Erősség: 10

Sebzés: K10

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Egy viszonylag egyszerűnek mondható varázslat. A Slan egy olyan gömböt hoz létre, ami leginkább egy csóvára hasonlít, ám erejét csak a célba éréskor használja fel. Tehát amikor a célponthoz ütközik, felrobban, mint egy ilyen erősségű kitörés. A támadás a Slan két tenyere közül indul ki, amint függőlegesen nyitja azokat. A gömb kb. 0,5 láb átmérőjű, zöld, vibráló energiából épül föl. Ez valójában az Elemi Erő egyik különleges megtestesülése. Sebzése 1k10, de mivel Elemi Erőként sebez, Ép veszteséget is okozhat, ha túlütnek vele. A támadáshoz mindössze egy Sikeres Támadó dobást kell tenni, DE a célpont védőértékéhez adódnak mindazok a módosítók, amik a Célzás résznél le vannak írva. Íme egy példa:

A Slan célba vett egy mérgező rovar, ami kiszámíthatatlanul repül. Védőértéke eredetileg 40 (ez egy ismerősöm agyszüleménye), ehhez jön +65 (pénzérme nagyságú) +35 (kiszámíthatatlanul mozog). A Védőértéke tehát 140. Sok szerencsét!

A fent leírt szabály a harc közbeni alkalmazásról itt is érvényes.

Száguldó rúgás

Mana pont: 20

Erősség: 20

Sebzés: eredeti +K6/2

Varázslás ideje: 10 szegmens

Időtartam: egyszeri

Egy rendkívül bonyolult és összetett támadás. A Slan a Belső idő nevű diszciplínát kombinálja

ezzel a varázslattal (azaz a 20 Mp-on kívül még 10 Pszi-pontot is igényel), így az eredmény az lesz, hogy a Slan rúgása hihetetlenül gyors lesz, miközben a lába látszólag a talajon csúszik mindenféle erő kifejtés nélkül. Lehetetlen védekezni ellene, tehát túlütésnek minősül, Ép veszteséget okoz és a Slan eredeti sebzéséhez még +k6/2 járul. Az áldozat szemszögéből a Slan elmosódik egy csíkká, majd egy szempillantás múlva a rúgást érzi meg. A diszciplína nem erősíthető, a levonások, ami a Belső Idő után érvényesek, itt is fennállnak!

Lángcsóva

Mana pont: 5

Erősség: 5

Sebzés: K6

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

A varázslat hatására egy láng-gömb jelenik meg a Slan teste előtt és becsapódik az áldozatba. Támadó dobást nem igényel, de szinte mindig célba talál, mert csak akkor téveszt célt, ha a dobás 10 vagy annál kisebb. Minden tekintetben megegyezik egy varázslói tűzcsóvával, (azaz mágikus tűznek számít) kivéve, hogy ez egyetlen gömbben fejt ki hatását.

Láthatatlanság

Mana pont: 2

Erősség: 5

Sebzés: -

Varázslás ideje: 10 szegmens

Időtartam: 5 kör

Mágiaellenállás: mentál

Minden tekintetben megegyezik a hasonló nevű boszorkányvarázslattal, csak az időtartam és a varázslás ideje „gyengíti”. (a boszorkányvarázslatot lásd: E.T. 216.o.)

Repülés

Mana pont: 2/3 kör

Erősség: 10

Sebzés: -

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

A Slan képes lesz e varázslat segítségével a levegőbe emelkedni, ott pedig bármi olyan cselekedni, amit a földön tenne. (pl. futni, harcolni, stb). Egyfajta könnyű koncentrációt igényel, akárcsak a Dinamikus Pszi-pajzs, ezért a kettőt nem lehet együtt alkalmazni erős, folyamatos koncentrációt igénylő feladatokkal, mint pl. a Chi-harc. Ha valaki mégis megpróbálná, az egyik hatás abban a pillanatban megszűnik létezni. (a KM-re van bízva, hogy melyik)

A varázslatnak semmi köze a légiességhez. A Slant a levegőben minden fegyver ugyanúgy sebz, mintha a földön harcolna, csupán a súlyát lesz képes irányítani. Azonban szem előtt kell tartania, hogy nem emelkedhet 50 láb magasságnál följebb.

Pajzs

Mana pont: 3/kör

Erősség: 5

Sebzés: -

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására egyfajta furcsa Elemi Erő aura övezi a Slant: mindössze annyiban különbözik a varázslók alkotta aurától, hogy kb. 20 cm-re a Slan testétől van a vonala és az időtartam lejártáig áttörhetetlen. Ez természetesen magába foglalja azt is, hogy a Slan sem képes kilépni belőle: mintha egy fal zárná el a külvilágtól. A hatás csak a támadások ellen érvényes: hallani, látni, szagolni ugyanúgy képes, mint a pajzs nélkül.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: ismeretlen

Szerkesztette: Magyar Gergely