

# Csatamágus



## Miért?

A Papok, Paplovagok végén található hirdetés szerint az Új Tekercseknek tartalmaznia kellett volna ezt a kasztot. Mivel nem tette, ezért azonnal neki álltam, és elkészítettem azt, teljes részletességgel. Utóbb úgy hallottam, valahol mégis megjelent, de én még nem láttam, és mivel egy igen jó kasztot hoztam létre - tesztcsapatom szerint is - így nem akartam, hogy kárba vesszen.

## A Kasztról

A Csatamágusok elsősorban a varázslatok nagy pusztításra való felhasználását végzik, és ilyen szerepükben Ynev szinte minden civilizált hadseregében megtalálhatók. Mágiájuk nagyban a mozaikmágiára alapszik - voltaképp annak mozaikjaiból készült varázslatok kevesebb energiával való felhasználásáról van szó -, de a Csatamágusok egyáltalán nem értenek a mágia belső törvényeihez, minden szempontból felhasználói a dorani mágiszterek munkájának.

Varázslataikat elsősorban az elemi mágia témaköréből hozzák létre, de vannak a Természetes Anyag mágiájával, Térmágiával, sőt Asztrálmágiával rokon igéik is.

## Képességek

A Csatamágusok elsősorban elméleti emberek - bár ilyen téren sem érik fel a legtöbb mágiahasználót, de fizikai képességeik némileg jobbak kasztársaikénál.

### Karakteralkotás I.:

Erő	3K6 (2x)
Állóképesség	3K6 (2x)
Gyorsaság	2K6+6
Ügyesség	2K6+6
Egészség	K10+8
Szépség	3K6
Intelligencia	K6+14
Akaraterő	K10+8+Kf
Asztrál	2K6+6
Érzékelés	2K6+6

### Karakteralkotás II.:

Ké	8
Té	18
Vé	70
Cé	5
HM/szint	6 (0,0,2,0)
Kp alap	10
Kp/szint	6
Ép alap	3
Fp alap	2
Fp/szint	K6+2





## Harcértékek

A Csatamágusok nem szoktak hozzá a harchoz - hisz mágiájuk sokszorosán felülmúlja a legerősebb keleti barbár hadászati értékét is. Ennek ellenére azért harcolnak is - főleg, hogy mana-pontjaik elfogytával visszavonulhassanak.

KÉ alapjuk 3, TÉ alapjuk 18, VÉ alapjuk 70, CÉ alapjuk 5, amely értékek alig jobbák a Varázslókéinál, de szintenként 6 harcérték-módosítót oszthatnak el ezen értékek közt, amiből kettőt VÉ-jükre kell áldozniuk.

## Életerő és fájdalomtűrés

A Csatamágusok sem különösképp életerősek, és a fájdalmat sem tűrik igazán, így Ép alapjuk 3, Fp alapja pedig 2. De a csatatéren való számtalan részvétel idővel megedzi testüket és lelküket, így szintenként K6+2 Fp-t kaphatnak.

## Képzettségek

A Csatamágusok amellet, hogy számtalan képzettségre van szükségük a munkájukhoz, sokat vannak katonai táborokban, vonulnak a seregekkel, így rendkívül kevés idejük marad tanulásra, szintenként 6 Kp-t kaphatnak. Ám mielőtt elhagynák iskolájukat, még specializálhatják magukat, ennek érdekében Kp alapjuk 10, amihez már első szinten is megkapják a 6 Kp-t. Első szinten a következő képzettségek birtokába jutnak:

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat	Af
Írás/olvasás	Af
3 Nyelvtudás	Af 5,4,3
Ősi nyelv ismerete	Af
Építészet	Af
Méregsemlegesítés**	Af
Pszi (+ kyr spec)	Mf
Rúnamágia	Af
Hajózás	Af
Mechanika	Af
4 Helyismeret	Af
2 Kultúra	Af
Titkosajtókeresés	8%*
Csapdafelfedezés	14%*

\* A Csatamágus minden szinten kap 10 %-ot, melyet eloszthat a két százalékos jártasság között

\*\* A Csatamágus, ha valamely gonosz erőt szolgálja (Toron, Abaszisz, Gorvik - Krán tilalmas), akkor második szinten megkapja a Méregkeverést is Af-on. Emellett minden Csatamágus ismeri és el tudja készíteni a Méregbomba varázslatnál leírt mérget.

A későbbi szinteken a következő képzettségek birtokába jutnak:

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Építészet	Mf
2. Hadvezetés	Af
3. Térképészet	Af
3. Csapdaállítás	Af
4. Lovaglás	Af
6. Rúnamágia	Mf

## Különleges képességek

A Csatamágusok elsődleges különleges képessége a A Csatamágusok mágiájának (~60 kB) alkalmazása, melyhez a mana-pontokat kizárólag az Energiagyűjtés diszciplína Kivonás (vagy sötét Csatamágusok esetén a Kisajtolás) módszerével nyerhet - a Meditációs formula tilalmas a számukra.

A Csatamágus minden szempontból Mesterfokú Pszivel rendelkeznek, kivéve a fent említett Energiagyűjtést, valamint a Kyr módszerű Pszi-ostromot, melyet a többi varázshasználóhoz hasonlóan alkalmazhatnak, és a Kyr transz diszciplínát, melynek használatával varázstárgyakat alkothat.

A Csatamágusok 2. TSZ-től megérik a zónájukban működő mágiákat, ám ezek természetére nem derül fény, illetve 6. TSZ-től bármely Őselemi mágiáról megmondják a jelenlevő őselem mennyiségét (kivéve a tűzvarázslók által befolyásolt, lohasztott, választott, színezett lángokat).

A Csatamágusok Maximális Mana-pontja minden tapasztalati szinten az Intelligenciájuk 10 feletti rész + K3-mal növekszik.

## Tapasztalati szint

A Csatamágusok eleinte a varázslókéhoz mérhető tempóban lépnek szintet, hisz ilyenkor hatalmuk fejlődésével lényeges számú új

varázslatot kell megtanulniuk, közepes szinteken pedig tovább nehezül a dolguk, ahogy az Asztrálmágia nagyhatalmú varázslatainak birtokába jutnak, ezután azonban fellélegezhetnek, és dolguk kifejezetten könnyűvé válik.

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-210	1
211-475	2
476-950	3
951-1900	4
1901-4800	5
4801-9300	6
9301-19000	7
19001-32000	8
32001-61000	9
61001-135000	10
135001-185000	11
185001-275000	12
További szint:	70000

## A Csatamágusok fegyvertára

A Csatamágusok legtöbbször lánc- vagy sodronyínggel védik magukat, amiket magasabb szinteken maguk tesznek mágikussá, míg fegyverként rövidkardot, vagy szintén magas szinteken Sárkánybotot használnak.

A Csatamágus karakter minden bizonnyal a rövid idő alatt legtöbbet pusztítani képes varázshasználó, tudása vetekszik a Tűzvarázslókéval - és hozzájuk hasonlóan a harcokból is kiveszi a részét. Megszorításai miatt azonban csak a tapasztaltabb játékosoknak tudom ajánlani.

Szerző: ismeretlen  
 Forrás: Kalandmagus  
 Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent az Atlantisz oldalon is.