Vízvarázsló

A **vízvarázslók** rendje az egyik legkisebb és legkülönlegesebb Varázshasználó kaszt, amely Ynev földjét tapodja. Egyetlen iskolájuk – amely csak a kiválasztottak számára biztosít képzést – Gianagban az Északi Szövetség területén található. Az égbe nyúló hegyek közt fekvő uralkodói székhely, Sinog Kul ad helyet a vízvarázslók rendjének. A komor, négyszögletű tornyok alatt rejtőző iskola, amelynek létezéséről még a szövetségen belül is kevesen tudnak, egy hatalmas, föld alatti tó partján álló épületegyüttesben működik.

Létüknél már csak mágiájuk eredete az ami még inkább a titkok fátyla mögé bújik. A beavatottak is csak Magnus Deynek az iskola alapítójának megemlékezéseiből próbálnak eligazodni e kérdésben. Az első mester szerint a vízvarázslók tudományát a leghatalmasabb vízelementálúr osztotta meg az emberekkel, pontosabban egy igen rátermett varázslóval, sok-sok emberöltővel ezelőtt. Attól kezdve ez a tudás mesterről tanítványra öröklődött. Sokat hozzátettek és még többet elhagytak belőle művelői. Mindvégig fennmaradását fenyegette az, hogy egy mester halálával a tudás elveszik Ynev lakói számára. Magnus Dey felismervén ennek veszélyét alkut kötött Gianag hercegével. Cserében a rend működési lehetőségeinek megteremtéséért örök hűséget fogadott a vízvarázslók nevében a mindenkori hercegnek.

Bár a kontinens minden országában szívesen látták volna őket, a mester belátta, hogy az arany középutat kell választania. Hiszen ha túl gyenge világi hatalom mellett tör lándzsát, annak bukása a varázslók bukását is jelentené. Míg ha egy erős féllel köt szövetséget, könnyen kiforgathatják tudásából és szolgákká alázhatják utódjait. Számára egy olyan hely volt az ideális, ahol háttérben tudnak maradni és amely távol van minden más erős varázstudó rendtől. Ahol a béke és nyugalom az iskola felemelkedését tudja majd segíteni a többi nagy varázstudó rend közé. Ezeknek a szempontoknak Gianag tökéletesen megfelelt és itt a vízvarázslók már évek óta vigyázzák és növelik hatalmukat.

A vízvarázslókat „hazájukban” mégis idegenkedve nézik, ami külső megjelenésük mellett annak is köszönhető, hogy külországiak is akadnak köztük szépszámmal. Főként a szövetség országaiból fogadnak tanítványokat, de kizárólag azokat, akik képesek megfelelni a szigorú fizikai és mentális követelményeknek. Ebbe még a hercegnek sincs beleszólása. Tudásukat féltékenyen őrzik a többi hatalomtól, ezért igen aprólékos vizsgálaton kell átesnie annak, aki soraikba kíván tartozni.

Mágiájuk igen kifinomult, egyes vonatkozásaiban már-már Sogron szolgáiéval vetekszik, bár a vízvarázslók is csak tapasztalati

szinten űzik. Ellentétben a tűzvarázslókkal, náluk semmilyen vallási elvárást sem támasztanak a rend tagjaival szemben, bár az nagy szégyen volna az oktatók számára ha Tharr - vagy erkölcseiben hasonló felfogással bíró isten - követői be tudnának szivárogni közéjük. E kaszt tagjai sokféle erkölcsi normát követnek, egyedül a halál jelleműeket keressük hiába köztük. Annak okát, hogy a pár száz fős rend tagjai közül csak minden tizedik nő, abban kell keresni, hogy a vízmágia gyakorlása igencsak előnytelen külső megjelenést eredményez. Használói szervezetének folyadékháztartása hihetetlen mértékben ingadozik. Míg varázserejük teljében bőrük feszes és felpüffedt, addig ellenkező esetbenráncos aszott múmiákra emlékeztetnek. Ezt leplezvén bő, csuklyás köpenyt viselnek, ha elhagyják rendjük épületét.

Vízvarázsló Kaszt Karakteralkotási Táblázata

Erő	2K6+6
Állóképesség	K10+8
Gyorsaság	3K6 (2x)
Ügyesség	3K6 (2x)
Egészség	K6+12
Szépség	3K6-3
Intelligencia	2K6+6
Akaraterő	K10+8
Asztrál	2K6+6
Érzékelés	2K6+6

Ké	6
Té	15
Vé	72
Cé	0
HM/szint	6 (1)
Kp alap	4
Kp/szint	7
Ép alap	4
Fp alap	3
Fp/szint	K6+1

*ha valaki látta, a Szerencse 3k6(2x)

Játszható fajok

A **vízvarázslók** szinte kivétel nélkül az emberi faj egyedei közül kerülnek ki. Amikor mégis más faj képviselői kívánnak a rendbe lépni, azoknak a félelfek közül kell kikerülniük. Vagyis ekkor kell kikérni a KM hozzájárulását.

Harcértékek

A **vízvarázslók** más varázshasználókhoz hasonlóan nem jeleskednek a fegyveres harcban. Amennyiben fegyveres küzdelembe bonyolódnak sokkal inkább számíthat ellenfelük valamilyen mágikus csapásra. Ezzel együtt megpróbálják elkerülni a fegyveres harcot. Harcértékeik: KÉ alapjuk 6, TÉ alapjuk 15, VÉ alapjuk 72, CÉ alapjuk 0. Ezen túl szintenként 6 Harcérték Módosítót kapnak, amiből 1-1 pontot kötelesek a TÉ-jükre és VÉ-jükre áldozni minden szinten.

Életerő és fájdalomtűrés

A **vízvarázsló** – a többi varázshasználóhoz hasonlóan – az életerő és fájdalomtűrés terén sem jeleskednek. Testüket gyakran komoly próbatételek elé állítja mágiájuk. Ebből adódóan Ép alapjuk 4, Fp alapjuk 3, amihez tapasztalati szintenként K6+1 Fp járul.

Képzettségek

A **vízvarázslók** – komoly mágikus képzésük miatt – nem bírnak túl sok képzettséggel. Vízmágiájuk gyakorlása rengeteg időt és gyakorlást követel meg tőlük. Ez indokolja, hogy a Kp alapjuk 4, és minden Tapasztalati Szinten (már az elsőn is!) további 7-et kapnak.

A vízvarázsló kasztú karakter az 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket birtokolja:

Képzettség	**Fok/%**
Fegyverhasználat (hulámtőr)	Af
Időjóslás	Af
Pszi	Mf
Írás/olvasás	Af
Úszás	Mf
Nyelvismeret	Af (5)
Élettan	Af

Tapasztalati szint (Tsz)

A vízvarázslók – mivel tudományuk gyakorlása és fejlesztése sok időt igényel –

nehezen és lassan lépnek Tapasztalati Szintet. Így e karaktereknek még a többi kaszthoz képest is sok Tp-t kell összegyűjtenie. Ennek megfelelően ők, a tűzvarázslók szintlépési táblázatát használják.

Különleges képességek

A vízvarázslók elsődleges különleges képessége, hogy a Vízmágia varázslatait használják: Mp-je minden Tapasztalati Szinten az Egészségük tíz feletti részével növekszik. Az elhasznált Mana-pontjaikat csak akkor nyerik vissza, ha képesek elegendő folyadékot (vizet) fogyasztani. Ennek mennyisége minimum 1 litert jelent óránként. A varázsló így minden eltelt 2 óra után Tapasztalati Szintjével megegyező számú Mana-pontot nyer vissza. A mágiahasználatuk egyik káros mellékhatása az, hogy minden Tapasztalat Szintnyi elvesztett Mana-pontjuk után ideiglenesen csökken a vízvarázslók egészségének értéke 1 ponttal, és ennek következményeként a karakter max. Ép-je is módosul. Ezen negatívumok csak a visszanyert Mana-pontok arányában szűnnek meg később.

A harmadik Tapasztalati Szinttől – amikortól is kiérdemlik a rendtől a vízmesteri rangot – a varázslók képessé válnak még tovább kitolni testük fizikai tűrőképességének határait. Amennyiben a varázsló elhasználta már minden Mana-pontját, vagy az alkalmazandó varázslat Mana-pont értékét már nem tudja fedezni, mindenegyes „becserélt” Egészség pont fedez számára 1 Mana-pontnyi varázserőt. Persze ennek is meg van a maga negatívuma, hisz minden egyes feláldozott pontnyi Egészség után 1 ponttal csökken a karakter Szépsége. Ezeket az áldozatokat a szervezet még nehezebben képes kiheverni. Ekkor ugyanis a Tulajdonságok értéke csak 1 ponttal regenerálódik naponta, feltéve ha a varázsló legalább 5 liter vizet tud elfogyasztani ezalatt. Fontos megjegyezni, hogy az előző bekezdésben taglalt varázserő visszanyerési metódus csak akkor funkcionál, ha a vízvarázsló feláldozott Egészség pontjai már visszaálltak 10-re.

Nem szabad elfelejteni azt sem, hogy ha egy karakter valamely Tulajdonsága 3 alá csökken, akkor az a karakter elájul, valamint ha nullára csökken ELHALÁLOZIK.

A Vízvarázslók fegyvertára

A vízvarázslók – bár semmilyen kötöttséggel nem bírnak – szinte kizárólag a rend tradicionális fegyverét a hullámtőrt használják közelharcba. Ennek értékei a következők:

Hullámtőr: Tám.: 2, Ké: 9, Té: 8, Vé: 3, Sebzés: K6, Súly: 0,4kg, Ár: 2e

A kaszt tagjai soha, semmilyen pajzsot nem használnak és semmilyen vértet nem viselnek.

2002.12.03.
Szerző: Sztankó Tamás
Forrás: Kalandozok.hu
Szerkesztette: Magyar Gergely

Ez a cikk az Elfeledett pergamenek (Sztankó Tamás, LFG) című kiegészítő kivonata.