

Varázspárbaj



A varázspárbaj a következőket takarja: amikor két - vagy több - varázstudó egymás ellen akar varázsolni, és nem meglepetés helyzet áll fenn, akkor a két mágiahasználó ún. varázspárbajt vív. A lényege a következő: Szellemi energiáikat egymás ellen fordítják, úgy próbálják hatalmuk alá vonni a másikat. Ez NEM azt jelenti, hogy tűzlabdákat szórnak egymásra, még csak nem is azt, hogy mentális operációkkal próbálkoznak, hanem egyfajta láthatatlan vívás alakul ki közöttük. A párbajban minden fél az ún. Varázspontjaival (VP) vesz részt. A varázspont NEM egyenlő a manapontokkal! A VP a következő összetevőkből áll:

- az aktuális dinamikus pajzs értékéből
- az aktuális statikus pajzs értékéből
- az aktuális pszipontok számából
- az aktuális manapontok számából

A párbaj menete a következő: Mindkét fél dob 2K10-zel, ezt az összeget hozzáadja az aktuális VP-jéhez. Minden dobás előtt meg kell határozni, hogy asztrális, vagy mentális támadás-e. Amelyik fél kisebbet kap eredményül, az köteles levonni a VP-i mennyiségéből annyit, amennyit az ellenfele(i) dobta 2K10-en.

(Ha egyforma érték jön ki eredményül, akkor mind a ketten levonják a „sebzést”!). 1 szegmens alatt zajlik le egy ilyen „adok-kapok”, tehát körönként tíz forduló lehetséges.

Azért írtam „ellenfele(i)”-t, mert bármennyi varázshasználóra működik a párbaj, bármilyen felállásban. Mindig egyértelműen jelezni kell minden résztvevőnek a kör elején, hogy kire akar "támadni", és kire nem. Minden megtámadott félre ugyanaz a dobás lesz érvényes. Például: ha hárman vannak, akkor kettő egy ellen, de lehet mindenki, mindenki ellen is. Mindig csak annak a dobását kell levonnunk a VP-inkből, akinél kevesebb lett a dobott összegünk. Amikor csökken a VP-ink száma, akkor azok az értékek is csökkennek, amelyekből áll. Mégpedig olyan sorrendben, amilyen sorrendben felsoroltam azokat. Tehát először a dinamikus pajzs csökken, utána a statikus, azután a pszi-pontok, és végül a manapontok. Amennyiben az adott érték már 0, az egyel utána következő fog csökkenni.

FIGYELEM! Ha a támadás asztrális, hiába van mentális dinamikus pajzs, amennyiben asztrális pajzs nincs, akkor a statikus asztrálpajzs fog csökkenni!



Győzelem, vereség: Egyértelműen akkor győz valaki, ha az összes ellenfelének elfogytak a VP-i, vagy az összes ellenfél feladta a párbajt. Vereség: amennyiben az összes VP - vele együtt az összes mana, pszi, pajzsok pontjai - nullára redukálódnak, vagy feladja a párbajt. A párbaj feladása: Ha valamelyik fél feladja a párbajt, akkor az összes többi ellenfél - aki az előző dobáskor támadott rá - automatikusan 20-at dob ellene, és automatikusan „sebez” (levonódik a VP-ből, nincs ellendobás!)

Miután a párbaj lezajlott, a győztes fél valószínűleg könnyedén felülkerekedhet az ellenfelén (ellenfelein) apró varázslatok segítségével

is. **FIGYELEM!** Ez a fajta varázspárbaj - magas szinten - könnyen elhúzódhat

2003.02.11.

Szerző: Amon

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely