

Táltos



A táltosokról általában

A hittérítő papok, miután visszatértek keletről, beszámoltak különös emberekről, akiket táltosoknak neveztek. Ők a sámánok leszármazottai voltak olyan törzsekben, ahol a lélekszám már igen alacsony. Ám a sámánokkal szemben, akiknek mindig saját érdekeik az elsődlegesek, a táltosok minden esetben a törzset és a harcosokat segítették varázslataikkal, valamint a papok igen sok tudást nekik köszönhetnek, hiszen ők voltak azok akik természetüknél fogva nyitottak voltak az új fajta tudás felé. A törzs táltosát mindig a szellemek okítják, és ők választják ki. Ennek köszönhetően van jó néhány egyedi varázslatuk, de nem egyet képesek használni a sámánok varázslatai közül. A táltos jellemében mindig szerepelnie kell az életnek. Leggyakrabban a káosz-élet jellemet hordozzák szívükben, hiszen a szabadságot, a szókimondást tartják a legtöbbre. Ebből is látszik, hogy igen heves vérmérsékletűek de képesek kontrolálni magukat, ha a helyzet úgy kívánja. Sohasem ölnének meg egyetlen élőlényt sem. Fegyverként csak és kizárólag botot forgathatnak, valamint minden esetben védekező harcot folytatnak. Soha nem akarták megtanulni a támadási módszereket, csak és kizárólag a védelemre összpontosítottak mikor megtanulták forgatni egyetlen fegyverüket,

a hosszú botot, azonban úgy tartják, ha ellenelük mindenképp a vesztüket akarja, joguk van megvédeni magukat. Ez azt jelenti, hogy botjukkal elsöprik ellenfelük lábát, vagy ritkábban megpróbálják ellenfelüket elkábítani (harc az ellenfél elfogásáért módosítóival támadhatnak). Előszeretettel használnak pajzsokat és alkarvédőket, amennyiben fegyverüket nincs módjukban használni. Minden esetben a békés megoldás mellett kardoskodnak, ám ha valóban nincs más megoldás, akkor önnön energiáikat felhasználva segítik harcosaikat, átveszik fájdalmukat, meggyógyítják őket a helyzettől függően. Egy törzsben több (3-4) táltos is lehet hiszen hatalmuk kisebb mint a sámánoké, így egyetlen táltos nem lenne képes ellátni ugyanazt a feladatot.

Különleges képességek

A táltos elsődleges képessége a táltosmágia és a sámánmágia bizonyos elemeinek használata.

Mivel a táltosok, mint fentebb látható, csak és kizárólag a védekezésre összpontosítanak, Af-ú fegyverhasználatnál is +10-et kapnak a VÉ-hez, Mf-ú fegyverhasználatnál pedig nem kapnak +t a TÉ-hez, viszont a VÉ-hez +20-at kapnak.



Ha egy varázslat, vagy valamilyen bódító szer hatására meg kellene támadniuk valakit, akaraterő dobásra jogosultak, hogy legyőzzék a gyilkolási vágyukat, mivel az élete mindennél szentebbnek tartják. Ellenfeleik életét amikor csak lehet megkímélik, és igen rossz szemmel nézik a vérontást, még az élet jelleműek között is. Gondolkodásmódjuk szerint az ellenfelet megölni mindenki képes és ez a gyengeség, a szégyen jele. Viszont legyőzni az ellenfelet dicsőség.

Képességek

A táltosok a barbár törzsek fizikailag leggyengébb tagjai, ám akaraterőjük és kitartásuk igen nagy. Szükségük is van erre a szívósságra, hiszen a sámánok praktikáitól éppúgy védeniük kell magukat, ahogyan varázserejük visszanyeréséhez is szükséges ez a fajta erő. Általában nem okosabbak a törzs többi tagjánál, viszont általában igen jó diplomáciai érzéssel rendelkeznek és amikor csak lehet ezt ki is használják. A vadont nem ismerik annyira mint a harcosok, éržekeik közel sem olyan kifinomultak.

Erő	3K6
Állóképesség	2K6+6
Gyorsaság	3K6 (2x)
Ügyesség	3K6 (2x)
Egészség	2K6+6
Szépség	3K6 (2x)
Intelligencia	3K6
Akaraterő	K6+14+Kf
Asztrál	K6+12

A harcban a védekezés játszik fő szerepet az oldalukról. Távolsági fegyvereket nem használnak, mert becsstelen aljas eszközöknek tartják őket. A HM-ből tehát nem fordíthatnak pontot sem a támadásra sem pedig a célzásra, hiszen ezeket megvetik.

Kpjükből akármit vásárolhatnak maguknak, kivéve fegyveres szakértelmeket. Ezek közül kivétel a pajzshasználat, a hárító fegyver használat és lehetséges még a földharc felvétele, ám ez utóbbi igen ritka.

Ké	4
Té	10
Vé	65
Cé	0
HM/szint	5 (1 Ké, 1 Vé)
Kp alap	4
Kp/szint	5

Életerejüket igencsak megfogyasztja aszkéta életmódjuk, Ép alapjuk ezért 3. Ezzel szemben testük igen szívós és igénytelen, ami miatt Fp alapjuk 4, ami szintenként k6+5-el növekszik.

Varázserejüket védőtotemjeiknek köszönhetik, melyek szintről szintre változnak. Mikor a táltos szintet lép elindul az asztrális síkon, ahol új pártfogolókat keres magának. Régi totemállatai megmaradnak, ám azokat ritkán hívja segítségül, csakis akkor, amikor mágikus energiáinak minden cseppjére szüksége van. A táltossal mindig együtt jár az éppen aktuális totemállata, aki megvédi őt, amennyiben megítélése szerint képes rá (tehát egy egértotem nem fog szembeszállni egy egész ork hadsereggel). Néha, amíg a táltos az igazak álmát alussza, homályos utalásokat ad a jövővel kapcsolatban, vagy hogy mit tegyen a táltos ha egy adott helyzetbe kerül. Ezek mindig nagyon kuszák és még a tapasztalt táltosok sem tudják mindig megfejteni, pontosan mit is jelentenek. Ezeket az álmokat a táltosok látásoknak nevezik. Tulajdonképpen ilyenkor öntudatlanul használják jóslás képzettségüket. A táltos nem minden alvásnál van látása, az hogy mikor sejthet meg ezáltal dolgokat kizárólag a KM megítélésébe tartozik!

Ép alap	3
Fp alap	4
Fp/szint	K6+5
Mp alap	5
Mp/szint	5

A táltos képzettségeiben az egyik leggyengébb kaszt ám a gyógyításhoz nagyon jól értenek, valamint életmódjukból adódóan jól túrik a kínzásokat is. Kpjükből akármit vásárolhatnak maguknak, kivéve fegyveres szakértelmeket. Ezek közül kivétel a

pajzshasználat, a háritó fegyver használat és lehetséges még a földharc felvétele, ám ez utóbbi igen ritka.

Képzettségek 1. szinten:

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat (bot)	Af
Herbalizmus	Af
Sebgyógyítás	Af
Erdőjárás	Af
Kínzás elviselése	Af
Jóslás	10%
Méregsemlegesítés	Af
Lefegyverzés	Af
Pajzshasználat	Af

A táltos szintenként +5%-ot kap a jóslás képzettségére

Képzettségek további szinteken:

Tsz. Képzettség	Fok/%
3. Herbalizmus	Mf
4. Kínzás elviselése	Mf
4. Lefegyverzés	Mf
5. Fegyverhasználat (hosszú bot)	Mf
5. Demonológia	Af
5. Lefegyverzés	Mf
6. Méregsemlegesítés	Mf
6. Erdőjárás	Mf

A táltos varázslatai

A táltos varázslatai többnyire a táltos védelmét, a harcosok fájdalmának csökkentését szolgálják, támadó varázslat pedig egyáltalán nincs köztük.

A táltos saját varázslatain kívül a következő sámánmágiák alkalmazására képes az ott leírtak szerint. Ha egy áldozati állat vére lenne szükséges, ahelyett saját vérére használja: Átokűzés, Átokfejtés, Betegségfejtés, Betegség elhárítás, Méregtelenítés, Méregpajzs, Idéző mágia, Delej, Átváltozás, Természetmágia (amelyik megöli/megsebesíti az ellenfelet a nem), Állatszellem idézés.

Sanyarú sors

Mana pont: 1

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: lásd a leírást

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a táltos önkívületi állapotba kergeti magát melynek során visszanyerheti mannapontjait 5 szegmens/ Mp sebességgel. A varázslat időtartama alatt a táltos a tetszhalál állapotába kerül és nem tér magához egészen addig, amíg elméje teljesen fel nem töltődött. Ezt a varázslatot manna pont nélkül is végrehajthatja de ekkor 2k6+3 Fp-jébe kerül.

A harcos alkuja

Mana pont: 5

Erősség: 3

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 10 kör

Hatótáv: célpont személy

Mágiaellenállás: -

A varázslattal a táltos átveheti valamely harcostársa szenvedését ezzel segítve azt a harcban. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy ha a harcos megsebesül a seb megjelenik rajta, de a fájdalmat és az azzal járó fp veszteséget a táltos fogja elszenvedni. A varázslattal az ép sebzés is átvehető, ám ehhez kétszeres mennyiségű mp-t kell elköltenie a táltosnak. A varázslat közben hangosan kántálnia kell, azonban a célpontot nem kell látnia!

A védelmező védelme

Mana pont: 10

Erősség: 10

Varázslás ideje: 8 szegmens

Időtartam: 5 kör

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a táltos egy külső tudatot teremt magának, amely nem képes másra, mint a test mozgatására harc közben, ám sohasem fog támadni, csak és kizárólag védekezik. A táltos akkor alkalmazza ezt a varázslatot, ha egyszerre varázsolnia és harcolnia kellene. Így a külső tudat

elvégezni helyette a test felügyeletét, míg saját elméjével varázslatokat hozhat létre. Az időtartam lejárta után a táltosra k10x10 percig a kábultság módosítói lesznek érvényesek, mivel a varázslat során tulajdonképpen két részre osztja elméjét.

Gyógyítás

Mana pont: speciális

Erősség: 1

Varázslás ideje: speciális

Időtartam: végleges

Hatótáv: célpont személy

Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a táltos sebesült társait gyógyíthatja meg saját testi energiái felhasználásával vagy kizárólag mágikus energiái befektetésével. Az első módszer 5 Mp-t és annyi Fp-t / ép-t igényel, amennyit a sebesültön gyógyítani szándékozik a táltos. Ennél a módszernél egy ép feláldozásával 4 Fp-t gyógyíthat a sérülten. A második módszernél a táltos egy Fp-t egy mannapontért és egy ép-t három mannapontért gyógyíthat.

Egy ép sebet 5 szegmens alatt gyógyít meg mindkét módszerrel. A második módszerrel egy Fp-t 2 szegmens alatt, az első módszerrel pedig egy Fp-t 1 szegmens alatt gyógyít. Ezt a varázslatot magukon soha nem alkalmazzák.

Átkos szívósság

Mana pont: 7

Erősség: 10

Varázslás ideje: 6 szegmens

Időtartam: 2 perc

Hatótáv: célpont személy

Mágiaellenállás: nincs vagy mentális

A táltos képes elérni, hogy társa a harc közben ne érezze a sebeket, ám az Időtartam lejártával, sokkal erősebb fájdalom lesz úrrá rajta. Ez azt jelenti, hogy akire ezt a varázslatot alkalmazzák, nem fog fp sérülést kapni az időtartam lejártáig, ám azután az eredeti sérülés másfélszeresét szenved el a célpont. Ha a célpont megengedi, hogy létrehozzák rajta a varázslatot (tudatában van annak hogy alkalmazni fogják rajta) akkor nincs helye ellenállásnak ám ezen kívül minden esetben mentális mágia ellenállásra jogosult a célpont.

Életmentő

Mana pont: speciális

Erősség: 3

Varázslás ideje: 6 perc

Időtartam: lásd a leírást

Hatótáv: célpont tárgy

Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a táltos a harcosok fegyverét töltheti fel életerővel. Ha a harcos végzetes sebet kapna (ha eszméletlen is) a fegyver úgymond bele pumpálja a harcosba (vagy akinek a fegyverébe belemondták a varázslatot) a benne lévő életerő. Azt hogy egy fegyverbe maximálisan mennyi ép tölthető bele a Km határozza meg. Egy ép betöltéséhez a táltosnak 2 mp-ra és egy ép-re van szüksége.

Óvó lepel

Mana pont: 20

Erősség: 8

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 5 kör

Hatótáv: célpont személy

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a célpont körül egy erőburok alakul ki. Ez mindenhol befedi a célpontot, de az képes lélegezni rajta keresztül. A burok sfé-je 3-as mgt-je nincs, de mivel a burok anyaga tejszerűen fehér a benne lévő nem lát át rajta rendesen, ezért a harc félhomályban módosítóival harcol tovább.

A természet kegyeltje

Mana pont: 25

Erősség: 10

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 8 perc

Hatótáv: 3 méter sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A varázslat utolsó szavának elhangzása utána célpont személyt egy 3m sugarú kéregfal veszi körül, amely a másodperc tört része alatt emelkedik ki a földből. A kéregnek 45 ép-je van, ha ezt leütik, akkor a kéreg „szétrobban” és a kifelé repülő darabok megsebesítik a két méteren belül állókat, 2K6 Fp-t sebezve. Ha a

kérget belülről verték szét, a darabok a kör közepén álló személyt sebesítik meg. A vérték SFÉ-je normálisan érvényesül. Az időtartam lejártával a kéregfal visszahúzódik a földre.

Táltosok pajzsa

Mana pont: 25

Erősség: 10

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 8 kör

Hatótáv: 2 m sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A levegőben egy vastag fa pajzs manifesztálódik a táltos előtt, és a táltost védi az időtartam lejártáig. A pajzs kis pajzsként növeli a táltos Vé-jét, ám mivel a pajzsot nem a táltos mozgatja ezért -10-et kap minden támadására. A pajzs maximum 2m-re távolodik el a táltostól. Van rá esély (5%) hogy a pajzs a táltos felé dobott/lőtt fegyvert felfogja. A táltos a pajzs mögül semmi esetben sem varázsolhat olyan személyre, aki a pajzs előtt áll mivel nem látja azt.

A természet fogja

Mana pont: 35

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 8 kör

Hatótáv: 2 m sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A varázsszavak kimondása után a célpont körül egy 2m sugarú körben a növények rácsként fonódnak össze. A növények acélkeménységűek lesznek, de az időtartam lejártával teljesen normálissá válnak. A ketrec tökéletesen körbezárja a célpontot. Sikeres ügyességpróbával el lehet kerülni a bebörtönzést.

A természet ajándéka

Mana pont: 5

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: végleges

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A varázslat az élelemgondokat oldhatja meg. Hatására 3 ember számára elegendő élelem materializálódik, valamit ugyanennyi víz. Az élelem és a víz egy napig eltartható, ezután mindenképpen fogyaszthatatlanná válik.

Állati segedelem

Mana pont: 18

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 óra/Tsz

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A táltos ezzel a varázslattal egy lovat vagy más háttas állatot hív magához, amely 3k6 percen belül megjelenik. Az állat 3 óráig fogja teljesíteni a táltos parancsait és ezt az időtartamot akár végig is vágtaázhatja! A táltosok ritkán használja ezt a varázslatot, mert úgy érzik, ezzel kizsákmányolják az állatot, de ha sietniük kell, habozás nélkül alkalmazzák.

Állatsereg

Mana pont: 26

Erősség: 4

Varázslás ideje: 9 szegmens

Időtartam: 4 kör

Hatótáv: célpont személy (ek)

Mágiaellenállás: -

A mágia hívására érkező rengeteg apró erdei állat (egér, görény, menyét) megtámadja a célpontot (okat) és körönként 3K6 Sp-t sebeznek rajtuk. Ez a varázslat csak olyan helyen alkalmazható, ahol valóban élnek a kisebb (kutyánál nem nagyobb) állatok. Az időtartam lejártával az állatok nem menekülnek el feltétlenül, hanem a Km döntése szerint cselekednek.

Állathívás

Mana pont: 34

Erősség: 4

Varázslás ideje: 1 kör 5 szegmens

Időtartam: 4 kör

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására egy, az adott vidéken honos állat jelenik meg, és harcol a táltos oldalán. Értékei a Bestiáriumban leírtak szerint alakulnak. Az időtartam lejártával az állat a km döntése szerint cselekszik, de akár el is menekülhet. Ezzel a varázslattal nagyobb testű állatok hívhatók (farkas, bakkecske esetleg medve). Az állatot a táltos irányítani nem tudja, az dönti el kit támad meg és kit nem, azonban a táltost és társait minden esetben védelmezni fogja.

Tűztelen fény

Mana pont: 7

Erősség: 3

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 10 perc/Tsz

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A táltos egyik karja sárgás fénnel világít és így körül-belül akkora fényt ad, mint egy fáklya. Ha valamilyen tárgy lefedné a táltos karját, az ugyanúgy izzani fog, amíg le nem veszik a táltosról. A varázslatot a táltos az időtartam lejártá előtt bármikor megszüntetheti.

Fénytelen tűz

Mana pont: 10

Erősség: 3

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 2 kör/Tsz

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A táltos egyik karja igen magas hőmérsékletre hevül, így akit, amit megfog vele 3K6 sebzést szenved el. A táltos karja az éghető tárgyakat lángra gyújtja. Normális vízzel nem, csak elemi vízzel hűthető le ideiglenesen a kéz. A varázslat hátránya hogy minden 2. körben a táltos is veszít 2K6 fp-t

mivel nem a karja sugározza a hőt hanem akörül létesül egy igen nagy hőmérsékletű burok.

Homokvihar

Mana pont: 27

Erősség: 5

Varázslás ideje: 6 szegmens

Időtartam: 8 kör

Hatótáv: 10 m sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A varázslatnak homokos, poros helyen kell elhangzania, mivel a kívánt hatás csak így érhető el. A varázslat hatására a homok/por sűrű felhőt alkotva fog kavarni egy 10 m sugarú körön belül. A benne állók a vakarc szabályai szerint harcolnak tovább, és ha nincs rajtuk elég vastag ruha, akkor körönként 2K6 Fp sebződést szenvednek el.

Növekedés

Mana pont: 28

Erősség: 1

Varázslás ideje: 10 perc

Időtartam: végleges

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

A varázslatot a táltos minden év elején használja, növelve ezzel az év végi hozamot. Gyakorlatilag akármekkora egybefüggő földterület termékenyvé tehető vele. A varázslat hatására az adott terület terményhozama a normális másfélszerese lesz.

A harcok ereje

Mana pont: 15

Erősség: 4

Varázslás ideje: 7 szegmens

Időtartam: 8 kör

Hatótáv: célpont személy

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a harcost jó szándékú szellemek szállják meg és segítik a harcban. A varázslat időtartama alatt a harcok a következő módosítókkal harcol: Ké:+3 Té:+15 Vé:+20. Az időtartam lejártával a harcok fáradtnak érzik

magát és K6/2 óráig a kábultság módosítói érvényesek.

Példázatok emléke

Mana pont: 2

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 kör

Időtartam: lásd a leírást

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A táltos ezzel a varázslattal felidézheti mestere történeteit. Ezek mindig tanító célzatúak, ám a tanulság minden esetben burkoltan jelenik meg bennük, sosem egyértelmű. A varázslattal akármikor pontosan felidézhető egy hely vagy egy személy képe is, ha a táltosnak erre van szüksége. Ha történetet idéznek fel vele akkor az időtartam addig tart ameddig a történetet meséli a táltos. A képeket egy percig látja, azután eltűnnek.

Kíméletes elemek

Mana pont: 30

Erősség: 5

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 8 kör

Hatótáv: önmaga + lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

A táltosok gyakran tapasztalták hogy testük milyen sebezhető is az elemek-a föld, a tűz, a víz, és a levegő által-vagy éppen

ennek hiányában. Emiatt fejlesztették ki hosszú és fáradtságos munkával eme varázslatot. A táltos, amíg a varázslat tart képes lesz elviselni bármilyen fizikai hatást. A tűz E-jét a táltos szempontjából a varázslat felére csökkenti (lefelé kerekítve), a levegő hiányában sem fullad meg (tehát víz alatt sem) és bármilyen esés energiáját is elnyeli némiképp a varázslat.(ez azt jelenti, hogy a sebzésből 5 levonandó). A varázslat a szúró és vágó fegyverek sebzését nem csökkenti. A varázslat hatására a tűz meggyengül, a víz szinte szétválik (igen nagy területen szétterül) a föld pedig olyan formát vesz fel, hogy a lehető legkisebb sebzést okozza a táltosnak. Ez főleg akkor látványos, ha a táltos 10 méter magasról leugrik és a föld mintegy kitüremkedik, megemelkedik alatta. A pontos sebzések meghatározása mindig a Km feladata. Vigyázat: a varázslat nem a táltos testét teszi ellenállóbbá.

?

Szerző: Gem Kapocs

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely