

Csatamágus



A csatamágusok Ynev legtitokzatosabb figurái, bizonyosat csakis az tudhat róluk, akinek sikerült behatolnia egy rejtett erődjükbe. Ám még az itt megszerzett ismeretek sem lehetnek elegendők, hiszen a csatamágusok legtöbbje titokzatos, magányos mesterektől szerzi a tudást. Őket pedig igazán csakis azok képesek megközelíteni, akiket ők maguk engednek közelebb. Mindenüvé testőrök hada kíséri őket, hisz az általuk használt mágia a végsőkig kiszipolyozza a testüket, gyakorta okoz testi deformációt, s általában nem teszi lehetővé, hogy akár a legelemibb dolgokat is egyedül végezzék.

Számuk meglehetősen csekély, ám hatalmuk annál nagyobb. Félig már meg is nyerte az ütközetet az, akinek sikerült egy csatamágust a szolgálatába csábítani. Feladatuk az ellenség meggyöngyítése, a stratégiai pontok védelme, avagy koncentrált támadása, illetve a csataterék mana-mentesítése. Ez utóbbira akkor lehet szükség, ha az ellenfél egyébként képes lenne hatékonyabb varázslatok alkalmazására is.

Varázslataikat a közhiedelemmel ellentétben nem mozaikokból formálják, mana-pontjaikat pedig rendkívül különböző módon nyerik vissza. Ennek mikéntjéről általában fel is lehet ismerni, hogy melyik csatamágus mely erődben vagy mesternél tanult. Vannak olyanok, akik a pszi erőiket alkalmazva

frissítik fel a hatalmukat, megint mások bizonyos ételek vagy italok segítségével töltkeznek fel újra, stb.

Ennyit általánosságban. Körülbelül ennyit tudhat egy kalandozó a csatamágusokról Ynev földjén. Csatamágusokat erődkben csak három helyen képeznek Yneven: Doranban, Pyarronban és Toronban.

A csatamágia története röviden

A Godoni birodalom bukása után az ország lakói szétszéledtek Ynev hatalmas kontinensén a szélrózsa minden irányába. A hatalmas birodalom tudománya elveszett, pedig nem egy krónika szól arról, hogy abban az országban szinte mindent mágia mozzgatott. Még a csaták legtöbbjét is pusztán mágiával vívták. Fölösleges lett volna felvonultatni hadseregeket, mert már az első másodpercekben elvérzett volna mindenki. Ennek a hatalmas tudásnak volt birtokában a Godoni birodalom és ez a hatalmas tudás veszett el, mikor Krán aquirjai és démonjai elpusztították ezt az országot.

Ám nem minden merül feledésbe. Azok a varázslók, akik ki tudtak menekülni Godonból, átruházhatták leszármazottjaikra ezt a hatalmat, vagy legalábbis egy részét. Az idő múlásával a könyv lapjai megsárgulnak és a tinta kiszárad. Ez a mágiafajta vesztett értékéből. Már korántsem olyan hatalmas, mint volt, de még mindig iszonyatos erőket



képes felszabadítani.

Ynev nagyhatalmai kezdtek figyelni olyan varázshasználókra, akik ezt a mágiaformát használták. Meglátták a kínáló lehetőséget arra, hogy előnyre tegyenek szert a harcmezőn. Először Toron gyűjtött be sok csatamágust és nem egy csatában bizonyította, hogy ez jó húzás volt. A csatamágiának az a nagy előnye, hogy gyorsabban tanulható mágiaforma, mint a varázslói mágia és a boszorkánymesteri varázslatoknál gyorsabban lehet bevetni. Ennek ellenére a nagy hadseregekben megmaradtak a varázslók és a boszorkánymesterek, de kisebb létszámú hadseregben, már csak csatamágusok találhatók, sőt egyszerre több is. A csatamágus gyorsabban fejlődik, mint a többi mágiahasználó, hisz gyakrabban van tűzvonalban és nem is nagyon figyel másra.

A mai csatamágusok már felhasználói mágiát űznek és nem látják át a mágia valódi törvényeit. Ez a mágia nagy pusztítást visz végbe rövid idő alatt, de nagyon kiszipolyozza a mágus szervezetét. Csak a godoniak tudták, hogyan kell úgy varázsolni, hogy az kevésbé érintse az egészséget és erőnlétet.

Körülbelül minden öt év után egy bizonyos torzulás áll be a szervezetben. (KM dönt, hogy milyen) Ez az ötvenedik életév elérése után felgyorsul, már háromévente áll be valami torzulás. A hatvanadik után kétévente... De a maximumális éves torzulás egy lehet. Ezeket nem lehet hagyományos módon vagy mágiával gyógyítani.

Egy csatamágus látványa korántsem olyan szép, mint egy ilanori pejé, főleg hatvan éves kor fölött. Ezért a legtöbb csatamágus élete alkonyán már csak csatákban vesz részt és oktatja a felnövekvő generációt. Nem nagyon él világi életet, ha él egyáltalán még. Mert a csatamágusok legtöbbször maximum, Egészségnyi évvel éli túl az ötven éves kort. Akik többet használják a mágiát, azok jobban megüthetik a bokájukat. Ugyanis a csatamágusok a mágikus kifáradása másképpen történik, mint más mágiahasználóknál. Ők minden öt elvesztett Fp után elvesztenek egy Ép-t az aktuális Ép mennyiségből. Minden ötödik Ép vesztes torzulással jár és minden tizedik Ép vesztesnél öregszik a karakter. Ez úgy történik, hogy egy kategóriát kell ugrania fölfelé az életkor táblázaton.

A csatamágusoknak elég változatos a jellemük, hisz nem mind tanult erődökben, de akik viszont igen, azok maradéktalanul azonosulnak az ottani eszmével. Gyakorlatilag bármilyen fajta

jellem előfordulhat. Ahány csatamágus, annyi jellem.

Csatamágus csak Ember és Wier lehet.

Harcértékek

Mint a varázslónál.

Életerő és fájdalomtűrés

A csatamágusok életerejük elég gyenge, mert ez a mágiaforma nagyon kiszipolyozza a szervezetüket. Ezért Ép alapjuk csak 2. Ehhez jön Egészségük tíz feletti része. Míg fájdalomtűrésük elég nagy a varázshasználókéhoz képest. Fp alapjuk 5. Ehhez jön állóképességük és akaraterjük tíz feletti része, valamint k6+2 pont szintenként.

Képzettségek

A csatamágus leginkább a harcászat elméleti képzettségeivel van tisztában. Tudnia kell, hogy mit kell varázsolnia, amikor egy csapat alakzatot vált. Esetleg fedezze a mágiával őket, vagy várjon és később használja fel mana-pontjait. Ezen felül jártas gyógyító képzettségekben is, hátha erre is szükség lehet a csatamezőn. Mivel a mágiája könnyen elsajátítható és harci képzettségekre sem fordít időt, magas a kp alapja és még a szintenként kapott érték is magas. Kp alapja nyolc, míg szintenként tíz Kp-t kap, már az első szinten is. Az első szinten a következő képzettségekkel rendelkezik:

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

A következő szinteken az alábbi képzettségeket kapják meg:

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat	Af
2 Nyelvismeret	Af 5,4
Írás/olvasás	Af
Sebgyógyítás	Af
Hadvezetés	Af
Alkímia	Af
Térképészet	Af
Pszi (kyr)	Mf

Tsz. Képzettség	Fok/%
3. Élettan	Af
4. Herbalizmus	Af
6. Alkímia	Mf
6. Térképészet	Mf
8. Hadvezetés	Mf
9. Ősi nyelv ismerete	Af

Fegyvertár

A csatamágusok fegyvertára nem éppen változatos. Sokan nem is használnak fegyvert. Leggyakoribb fegyverük a tör. Egyszerű, könnyen kezelhető fegyver és bárhol elér. Vértet szinte sosem öltenek, inkább mágiájukkal próbálják megvédeni magukat.

Különleges képességek

A csatamágusok legfontosabb különleges képessége: a csatamágia használata. A másik különleges képességük a pszi kyr metódusának használata, bár ez utóbbit nem mind ismerik. Ők a hatalom italával nyerik vissza mana-pontjaikat, mint a boszorkánymesterek. A különbség viszont az, hogy a csatamágusok egészségéből, csak kettőt vesz le. (Az egészség visszanyerését lásd: Et. 70.o.) Az a csatamágus, amelyik a „Hatalom italával” nyeri vissza mana-pontjait, csak a Pyarroni Pszi-t ismeri mesterfokon. A csatamágusok szintenként 9 mana-pontot kapnak.

Tapasztalati szint

A csatamágus a boszorkányhoz hasonlóan lép szintet, ezért a boszorkány tapasztalati pont táblázatát használja.

?01.25.

Szerző: Ramses

Forrás: MAGUS RPG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent a MAGUS-Site G-portal oldalon is.