Álmodók II.

Az Álmodók nem egy kaszt, hanem egy különös képességekkel megáldott ember. (Az álmodó ember lehet, vagy udvari ork.) Két változata van, a varázsló és a harcos. Megegyeznek a különleges képességükben, és abban, hogy egész életüket egyfajta álomvilágban töltik, ha nincs valami, ami kimozdítja őket.

Az álmodók jellemző tulajdonsága, hogy asztráltestük állandóan felülkerekedik a jóval gyengébb mentálon.

Kidobásuk:

Erő, ügyesség, gyorsaság., állóképesség, egészség, szépség, intelligencia.: 3K6,

de amilyen a neveltetésük, két képességet 2K6+6-al, egyet K10+8-al dobhatnak. (választható)

asztrál: K6+14

mentál: 3K6-2 (min. 3)

Különleges képességük:

I.

Pszi pontok helyett asztrál-pontokat kapnak, melyek nagyban hasonlítanak a pszi-re. pszit nem tanulhatnak.

1.szinten annyi Ap-t kapnak amennyi az ASZTRÁL értékük ez minden további szinten 5-tel nő.

Ebből használhatnak asztrális mágiákat. Ezek a mozaikmágia asztrál mágiái közül kerülnek ki. Erősítésük minden esetben 1, és nem erősíthető. Egyszerre több személyre is hathat. Annyi Ap-ba kerül, amennyi személyre próbál hatni.

Van néhány képességük, amiből valamire rájönnek, valamire nem.(ASZTRÁL próba) ezek erőssége (ha nincs kiemelve) első szinten 10e majd ez szintenként 2-vel nő.

Fájdalomokozás: 1fp/1Ap

Ellencsapás: 10Ap + (1Ap/1E) képes gyengíteni, vagy akar semlegesíteni egy asztrális támadást.

Asztrálfátyol: 12Ap (5 perc/szint) E-nyi védelmet ad asztrális támadások ellen.

Asztrálpöröly: 6Ap (5 perc/szint) E-nyi rést üt valakinek az asztrális ellenállásán.

Hatodik érzék: 14Ap (5 perc/ szint) bár egy emberen láthatja a gyilkos szándékot, egy kidőlő fán semmi érzelmet nem lát, ezért lehet esetleg hasznos. Mindenben megfelel a pyarroni pszi 6.érzéknek.

Ezeket megtanulhatja elvileg egy másik álmodótól, de évente dobhat egyre (KM határozza meg melyikre). Persze ha akarjátok, beszéljétek meg mi legyen, és akkor nem kell dobni.

II.

Alkalmazhatják az asztrál szem diszciplinát, de maximum 1 e erősségben. Ha pajzsok védik az alanyt, akkor is jóval többet tud meg, mint egy varázsló. Ez nem kerül ap-ba.

III.

TUDATALATTI asztrális mágia-ellenállásuk duplázódik.

IV.

Képes érzékelni a közvetlen halálos veszélyt.

V.

Bár képes hazudni, ezt emberismert nélkül is mindig meg lehet rajta látni.

Innentől kétfelé válik:

	Harcos	Varázsló
Ké	8	5
Té	19	15
Vé	72	70
Cé	0	0
HM/szint	8 (0)	4 (1,0,0,0)
Kp alap	10	5
Kp/szint	12	10
Ép alap	5	3
Fp alap	4	2
Fp/szint	K6+3	K6
Mana pont	5	5

Az álmodó nem tud semmiben igazán jó lenni, soha nincs elég akaratereje, hogy tanuljon, elég neki, ha elképzeli mit fog tenni. Ezért kell valami különleges esemény, ami kirántja az álmodozásból. Ekkor sem lesz jó semmiben, mindig a középszer alatt fog maradni, de legalábbis nagyon lassan fejlődik.

Szintlépes

A varázsló kaszt szerint.

Nem lehet iker/váltott kasztú, mivel nem lehet hagyományos értelemben vett kasztja.

Ha harcos, akkor alapjai lehetnek 7/15/70/15 is, de akkor min 3 CÉ/szint. A varázsló valamely tapasztalati mágiát űző kaszt mágiáját használhatja, semmiképpen nem ismeri az összes varázslatot. Valószínűleg boszorkány lesz, vagy bárd, a sötét tudományok nem állnak közel hozzá, tűzvarázsló meg minek lenne!

Illetve nem lesz az, csak azt a mágiát tanulja. A mp kinyerése megegyezik a mágiafajtával.

Képzettségek:

Teljesen kötetlen, bár általában megegyezik a hasonló kasztéval.

pl. Boszorkány

herbalizmus MF. Sebgyógyítás, méregkeverés, írás/olvasás, szakma: színész, fegyverhasználat (tőr).

1. szint: 1 MF, 7 Af. Ha nincs MF képzettsége beválthatja 2 Af-ra.

5. szint: egy képzettség ami AF volt 1. szinten MF-re fejlődik.

Az álmodó nem tud semmiben igazan jó lenni, soha nincs elég akaratereje, hogy tanuljon, elég neki ha elképzeli mit fog tenni. Ezért kell valami különleges esemény ami kirántja az álmodozásból. Ekkor sem lesz jó semmiben, mindig a középszer alatt fog maradni. De legalább is nagyon lassan fejlődik.

Szintlépés

A varázsló kaszt szerint.

Nem lehet iker/ váltott kasztú, mivel nem lehet hagyományos értelemben vett kasztja.

Példa

Anhor 1.szintű álmodó. Egy vadász fiaként nőtt fel a romváros melletti faluban. Naponta ábrándozott, hogy felkutatja a romvárost, és a kincsen amit ott talál sok ékszert vesz magának, majd elmegy a fővárosba és mindenkit legyőz a nemzeti íjászversenyen. Egy napon azonban kalandozók érkeztek a faluba, kerestek valakit, aki elvezeti őket a romvároshoz...

Vadász Anhor 1.szint, Álmodó

10/ 13 (2x) /17 (3x) /8 /12(2x) / 13/ 11/ 7/ 18

Választ képzettségeket:

- Erdőjárás Af
- Vadászat Af
- Nyomolvasás Af
- Szakma földműves Af
- Nyúzás Af

- Lovaglás Af
- Fegyverhasználat, rövid íj Af
- Csapdállítás Af
- Idomítás Af

Mint látható semminek nem a mestere, viszont több dologhoz ért. De még megvan a Kp is: alap+ INT 10+ UGY10+ 1 szint= 31 Kp.

Ebből:

- Fegyverhasználat, kés Af
- Csomózás Af
- Szakma, íjkészítő Af
- Éneklés-zenélés Af
- Ökölharc Af
- +15% lopózás
- +15% rejtőzés

ASZTRÁL.

Első szinten 18 Ap je van ebből tudja alkalmazni:

- Ellencsapás
- Asztrálfátyol
- Hatodik érzék

De leginkább az íjásztudására büszke, nézzük hát.

	Alap	Tőr vagy íj
Ké	5	
Té	20	30
Vé	80	82
Cé	30	36

(nem is olyan rossz első szinten)

Éppen ezért inkább az íjában bízik mint a képességeiben, amelyek számára megmagyarázhatatlanok, és némiképpen ijesztőek.

1997.11.24.
Szerző: Király Attila
Forrás: MAGUS Lista
Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk lényegében az Álmodók (Király Attila, Mlista) című írás továbbfejlesztett változatának tekinthető.

A cikk a „Példa” fejezet nélkül megjelent az Atlantisz oldalon, Álmodók címmel, a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.