

## Trükkmágus



### (volt Illuzionista) (Új kaszt) V.0.7

(Varázshasználó vagy Szerencsevadász főkaszt)

Az Északi Városállamoktól délre, a Sheral lábainál található Pamnia kicsiny városa. A város különlegessége az ott működő Iskolának köszönhető. Alapítója, Xioxypha valaha Doranban tanult Mágiát, azonban már tanulóévei alatt kiderült, hogy bizonyos alapvető igazságokról alkotott véleménye gyökeresen eltér a tanítóiétól, így beavatás nélkül kellett elhagynia Dorant.

Csatlakozott egy kalandozó csapathoz, akikkel sokat utazott, sok veszélyes küldetésben részt vett. Különösen a csapat egyik tagját, Legrit, a bárdot kedvelte, hiszen a varázslással kapcsolatos elképzeléseik igen közel álltak egymáshoz. Mindketten meg voltak győződve arról, hogy amit Doranban előkelően Mágiának neveznek, és csak az általuk kiválasztott keveseknek oktatnak, az pusztán egy csomó trükk és szemfényvesztés. Bárki, megfelelően sok gyakorlással, képes lehet ilyen, mágikusnak tartott mutatóványok végrehajtására.

Xioxypha és Legri sok mindenre megtanították egymást és a csapat többi tagját hosszú kalandozásaik alatt. Mikor azután egy különösen veszélyes küldetés teljesítése során két társukat elvesztették, úgy döntöttek, hogy



letelepszenek. Kerestek egy ízlésüknek megfelelő, csendes kisvárost, és gondfeledten belevetettek magukat trükkjeik gyakorlásába és fejlesztésébe. Az érdeklődő gyerekeknek, fiataloknak is megmutattak trükkjeiket, míg végül néhány év alatt kialakult az Iskola.

Bárkit befogadtak ide, aki jó szándékkal érkezett, azonban mereven elutasítottak mindenkit, akit csak a hatalomvágy hajtott, és életek kioltására akarta volna használni tudását. Pénzre nem volt szükségük, hiszen kalandozó éveik során olyan vagyona tettek szert, ami életük végéig biztosította az iskola megélhetését, sőt, még Legri mértéktelen költekezésére is futotta.

Hatással voltak a város hangulatára is, hiszen mindenki láthatta a trükkjeiket, tréfáiknak bárki áldozatul eshetett. Akiket ez nagyon zavart, hamar elhagytak a várost, de a többség maradt, és élvezte a jó hangulatot.

Évente egyszer egy nagy ünnepség keretében a tanoncok bemutatják tudásukat a nagyközönségnek. Az ünnepség után a legjobb diákok elhagyják a várost, hogy új trükköket tanuljanak, és megszemléljék Ynev csodait. Megjelenésük gyakran katasztrófaszerű következményekkel jár, hiszen értékrendjük olyannyira eltér a hétköznapi emberekéétől. A pénzt nem sokra becsülik, hiszen



trükkjeikkel megszerzik, amire szükségük van. Mindenük a szórakozás, a kaland, különösen ha közben új dolgokat ismerhetnek meg.

Szeretik a rikító ruhákat, hangzatos neveket viselnek. Jellemükben nem szerepelhet sem a Rend, sem a Halál. A varázslókkal kölcsönösen lenézik egymást.

## Szintlépés

Mint a Varázslók.

## Képességek:

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

## Harcértékek, életerő és fájdalomtűrés

A harcot, ha tehetik, elkerülik, de különleges védekező harcmódoruk révén meg tudják magukat védeni, és a fájdalom elviselésére is felkészültek.

Ké	8
Té	15
Vé	75
Cé	0
HM/szint	6 (Vé: 3)
Kp alap	8
Kp/szint	12
Ép alap	5
Fp alap	5
Fp/szint	K6+3

## Képzetségek:

Rendkívül fogékonyak minden újdonságra. Kp alap 8, Kp/szint 12. Nem szeretik a harci képzettségeket, főleg a támadó jellegűeket.

Képzetség	Fok/%
Fegyverhasználat (furkósbot)	Af
2 Nyelvismeret	Af 3,2
Sebgyógyítás	Af
Emberismeret	Af
Pszi (pyarroni)	Af
Mágiaismeret	Af *
Mágiahasználat	Mf
Akrobatika	Af
Ugrás	20%

\* minden mágiafajtára, kivéve nekromancia, papi mágia.  
+ szintenként 5%.

Mp-jainak száma 1. szinten 10, utána plusz K6+4 szintenként. Ebben már szerepelnek a Mágiahasználatból járó manapontok, amiket nem kell külön számolni.

## Fegyvertár:

Ha csak tehetik elkerülik a harcot, ám trükkjeik áldozataiból gyakran hiányzik a humorérzék, így sokszor kénytelenek vándorbotjukat védekezésre emelni. Ilyenkor bámulatos ügyességgel ugrálnak, bukfaceznek és ingerlik ellenfeleiket, jókedvüket mindvégig megőrizve. Ez a ritkán látott harcmódor védekező harcban további +20 Vé-t jelent a szokásos módosítókön kívül. Az ellenfél túlerejéből adódó hátrányok sem vonatkoznak rájuk.

## Mágiájuk:

Saját elméletük szerint Mágia nem létezik. Amit mások így hívnak, az csak a világot alkotó "izé", manipulálása. Ezt viszont bárki megtanulhatja, csak odafigyelés és gyakorlat kérdése az egész. Egyedül a papok isteni hatalmát fogadják el valódinak. Játéktechnikailag mégis varázslásnak tekintjük a trükkjeiket. A végrehajtható varázslatok nehézségének a trükkök ismerete és begyakorlottsága szab határt, míg mennyiségének az alkalmazó fáradtsága. A játékban ezt Manapontokkal fejezzük ki.

Elvileg bármely kaszt bármely varázslatát megtanulhatják, de mindig a KM dönt. Nem

alkalmaznak feketemágiát, nekromanciát, papi varázslatokat. A bárd dalmágiájának megtanulásához mesterfokú Éneklés/zenélés képzettség szükséges.

A Mágiahasználat képzettségből járókon kívül első szinten a bárd fény- és hangmágiájából minden 10 Mp alatti varázslatot ismerhetnek, de legfeljebb összesen 30 varázslatot. (A KM válogat, vagy kockát dobál.) Utána minden varázslatra, amit megfigyelnek, (nem leplezett, látható, hallható..) van esélyük megtanulni. 3%, ha egyszer megfigyelhetik, 10% naponta, ha valaki tanítja őket, de legfeljebb 50% minden tapasztalati szinten. Ez alól az egyetlen kivétel, ha a tanító is trükkmágus, amikor napi 15% a siker esélye, korlátozás nélkül. Egy új varázslatot 10 napig gyakorolnak magukban, utána 50% eséllyel alkalmazzák éles helyzetben, amíg legalább 3-szor nem járnak sikerrel. Ezután a rontás esélye (Mp-5xTsz)% (ha ez negatív, akkor automatikusan sikerül). A fordított (káros) elsülés esélye a megadott érték fele.

Mindig csak olyan varázslatot tanulhatnak meg, aminek a végrehajtásához is van elég mana pontjuk. Az erősíthető varázslatokat csak egyféle erősítésen tanulják, más erősítéshez külön meg kell tanulni - erre kétszeres az esélyük. Az általuk ismert valamennyi varázslatot mozaikként kombinálhatják is - természetesen csak az ésszerűség és a KM szabta határok között.

Maguk is fejleszthetnek ki új trükköket, am ez főleg a már meglévő tudás új, szokatlan felhasználását jelenti. Előszertettel alkalmaznak nem mágikus trükköket is, mindenki mást megszegyenítő találékonyssággal. (Pl. egy zacskó bors a varázsló orra alá..) Sokszor csak ügyességüket, vagy intelligenciájukat és megfigyelőképességüket használják olyan eredményesen, hogy mások azt mágiának vélik. (Pl. a jó emberismeret gondolatolvasásnak tűnhet.) Ilyenkor a KM

előírhat Ügyesség vagy Intelligencia próbát, tetszőleges módosítókkal.

Manapontok befektetésével a KM engedélyezheti olyan trükkök végrehajtását, amik egyébként nem lennének lehetségesek. Természetesen a manapont igényt is a KM határozza meg, csak úgy, mint a rontás esélyét. Ilyenkor fő szempont az ötlet érdekessége, a játék színesítése.

A fő korlátozás, hogy szintlépéskor nem tudják automatikusan a nehezebb varázslatokat, hanem mindig kell valaki, aki megtanítja, vagy legalábbis akitől elleshetik. KM! A legtöbb mágiahasználó féltékenyen őrzi a tudását, így csak nagyon különleges esetben hajlandó mágiáját kívülállónak tanítani.

Manapontjaikat pihenéssel tudják feltölteni. Alvás közben óránként annyi manapont regenerálódik, ahányadik szintű a karakter, meditálás közben 10 percenként ugyanennyi regenerálódik. Állítólag létezik olyan módszer, amivel pszi pontok rááldozásával sokkal gyorsabban is lehetséges a regenerálódás. (10. szinten, ha visszamennek Pamniaba, megtaníthatják nekik a Kyr energiagyűjtést (kivonást), legalábbis valamit, ami ugyan úgy működik.)

## Elterjedésük

Yneven összesen néhány tucat trükkmágus kalandozik, egyetlen iskolájuk létezik. Mindannyian legalább látásból ismerik egymást, am ritkán találkoznak, mert mértéktelen kíváncsiságuk folyton járatlan utakra hajtja őket. Ugyan ezért Ynev bármely táján találkozhatunk velük.

?

Szerző: Ákos

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent a MAGUS-Site G-portal oldalon is, forrás vagy eredeti szerző feltüntetése nélkül.