

Mágia

Mivel a mágia úgymond megszűnt a világban mikor egy nagyhatalmú mágus isten akart lenni minden mágikus tudást magába szívót hogy beférközzön az istenek panteonjába. Ekkor vette kezdetét az istenek és halandók harca mely ugyan úgy megrázta az anyag létsíkot, mint az istenek panteonját. Több mint 100 évig folytak a háborúk. Az anyagi létsík nagyon megszenvedte a háborút. Több száz darabra esett szét de valami titokzatos erő mégis a helyén tartja a darabokat. Amit nem lehet elmondani az istenek panteonjáról. Nem lehet tudni, hogy elpusztult teljesen vagy nem de az istenek már nem szólnak és figyelnek a teremtményeikhez.

300 évvel később oltárok tűntek fel a föld minden pontján, lehet az egy város főtere vagy egy elhagyatott bányá. Ezekkel az oltárokkal egyidőben jelentek meg a dajlongok ők kezdték terjeszteni Iftsna hitét. Ezekhez az oltárokhöz imádkoztak. 30 évvel később az ő nevében igázták le az összes földet.

Úgyanebben az időben megjelentek emberek, akik valamilyen oknál fogva növényekbe öltöznek és a természetet hívták segítségül a dajlongok ellen.

Druidáknak nevezik magukat.

20 év kemény háború és kisebb gerillatámadásokkal patthelyzet alakult ki a két fél között.

Dajlongok démonok és élőholtakat hívnak segítségül varázslataikkal melyeket az Iftsna-hoz intézet imáikkal hoznak létre. Druidák lázadó emberekből ellenállást hoztak létre és a kezükbe adták hatalmukat, hogy ellentudjanak szegülni a dajlongok ivadékaival.

Ezekben a nehéz időkben újabb oltárok (Ynnos) jelentek meg a régi istenek templomaikban, amelyeknek még a nevére se emlékeznek az emberek.

Így alapvetően három mágiatípus van. Ezen kívül van még egy fajta, ami sehová

nem lehet becsoportosítani. Ez a csillagokból származó erő.

Ynnos a tűz és az élet megtestesítője. A papok és a tűzmágusok követik.

Iftsna a hatalom megszállottja. Idéző mágusok követik.

Sheran a természet ura. A druidák és az átváltoztató mágus követik.

Csillag erő mely stonehenge-ből származik. Az év pár napján különleges erők jönnek létre ezeken a helyeken.

Varázslatok

Varázslat neve

Varázslat leírása

Ősi tudás: menyit kel hozzá

Mana: ennyiért lehet elvarázsolni

Állóképesség: varázslat létrejöttkor ennyit lekel vonni. Ha varázslás miatt fogy el az állóképesség a mágus elájul.

Mp: ennyi másodpercbe kerül a varázslat elmondása

Életerő: mikor megtanulja a mágus a varázslatot ennyi max életerőbe kerül

Követelmény: aminek meg kell felelnie a mágusnak

Tp: ennyi tanuló pontba kerül

Isteni mágia

Fény

Egy egyszerű fény gömb. Ami világításra alkalmas, mint egy fáklya de ezt 30 méter el lehet küldeni bármilyen irányba.

Ősi tudás: 5

Mana: 10

Állóképesség: 5

Mp: 1

Életerő: 3

Követelmény: nincs

Tp: 3

Betegség gyógyítása

Nem mágikus betegséget gyógyít. De csak saját magára tudja alkalmazni a mágus.

Ősi tudás: 15

Mana: 20

Állóképesség: 10

Mp: 10
Életerő: 5
Követelmény: fény
Tp: 5

Méreg gyógyítása

Nem mágikus mérget gyógyít. De csak saját magára tudja alkalmazni a mágus.
Ősi tudás: 15
Mana: 45
Állóképesség: 45
Mp: 10
Életerő: 5
Követelmény: fény
Tp: 5

Gyógyítás

A mágus, aki használja egy sebet betud gyógyítani, de csak a saját testén.
D100 kel dobni és annyi életerőt gyógyít.
Ősi tudás: 30
Mana: 40
Állóképesség: 40
Mp: 20
Életerő: 10
Követelmény: betegség gyógyítása
Tp: 10

Mások gyógyítása

Ugyan úgy működik, mint a gyógyítás csak másokat lehet vele gyógyítani. D100 kel dobni és annyi életerőt gyógyít.
Ősi tudás: 40
Mana: 50
Állóképesség: 60
Mp: 20
Életerő: 12
Követelmény: gyógyítás
Tp: 12

Betegség gyógyítása másokon

Nem mágikus betegség gyógyítása másokon.
Ősi tudás: 30
Mana: 50
Állóképesség: 80
Mp: 20
Életerő: 12
Követelmény: betegség gyógyítása
Tp: 12

Mérgek gyógyítása másokon

Nem mágikus mérgek gyógyítása másokon.
Ősi tudás: 30
Mana: 50
Állóképesség: 80
Mp: 20
Életerő: 12
Követelmény: mérgek gyógyítása
Tp: 12

Mágikus betegségek és mérgek gyógyítása

Mágikus betegségeket és mérgeket lehet vele gyógyítani saját magadon és másokon.
Ősi tudás: 45
Mana: 100
Állóképesség: 100
Mp: 20
Életerő: 20
Követelmény: mások gyógyítása
Tp: 20

Lángoló kard

A mágus egy fénylabdából mintha kardot húzna elő melynek pengéje helyet lángok vannak. Úgy tud vele harcolni amilyen az egykezes harc szakértelme. Sebzése a varázsló erejének $1\frac{1}{4} + 20$ tűzsebzés és 25% hogy meggyullad az ellenfél akkor még 5mp sebződik 5-öt másodpercenként.
Ősi tudás: 45
Mana: 60
Állóképesség: 25
Mp: 10
Életerő: 7
Követelmény: fény
Tp: 7

Tűzlabda

A mágus egy alma nagyságú tűzlabdát idéz meg. Ezt a labdát 30 métere el lehet dobni. Sebzése 30 éllőszövetet meg is tud gyújtani 50% az esély rá. Így még 10mp ég másodpercenként 10 sebez még. 15 manáért megidézve célozni kel vele, míg 45 manáért dupla sebzés vagy nem kel vele célozni.
Ősi tudás: 50

Mana: 15-45
Állóképesség: 30
Mp: 5
Életerő: 10
Követelmény: gyorsstanulás
Tp: 10

Gonosz elűzése

Élőholtakat és démonokat tud vele elűzni. Sikeres üzéskor élőholtak porá esnek démonok elmenekülnek legalább 1 km-re. 0%-80% az esély mana mennyiségtől függ max: 400 mana fordítható rá. 10 mana= 1%.
Ósi tudás: 110
Mana: 0-400
Állóképesség: 0-200
Mp: 45
Életerő: 15
Követelmény: fény
Tp: 15

Tűzhullám

A mágus a kezéből egy tűzhullám indul el, ami kúpformában halad az elején 1 méter széles a végén 6 méter széles és 6 méter hosszú. Sebzése 1-2 méterig 40, 3-4 méterig 30, 5-6 méterig 20. Ezen felül a gyúlékony anyagok meggyulladhatnak 50% az esély és 5mp ég és másodpercenként 10 sebez.
Ósi tudás: 120
Mana: 90
Állóképesség: 40
Mp: 6
Életerő: 15
Követelmény: tűzlabda
Tp: 15

Az uralkodó szava

A mágus egy emberen tud vele uralkodni, míg fenntartja a varázslatot. Addig, míg fenntartja a varázslatot addig az a személy, akin uralkodik mindent megtesz, amit a mágus mond neki. Fenntartási költség 1 perc 1 állóképesség.
Ósi tudás: 210
Mana: 140
Állóképesség: lásd a leírásban
Mp: 10 perc

Életerő: 20
Követelmény: gonosz elűzése
Tp: 20

Fegyver megáldása

Egy fegyvert tud megáldani a mágus, ami pluszsebést ad démonok élőholtak ellen. +50% a fegyver sebzéséhez.
Ósi tudás: 230
Mana: 100
Állóképesség: 30
Mp: 10
Életerő: 20
Követelmény: gonosz elűzése
Tp: 20

Meteor

Célpont ellenfél életereje 30%-ra csökken
Ósi tudás: 240
Mana: 130
Állóképesség: 50
Mp: 15
Életerő: 20
Követelmény: tűzhullám
Tp: 20

Tűzeső

Csak szabadban használható. Egy 20*20 területen tűzesőt idéz a mágus. Ami minden élőlényen sebez, ami a területen van. Sebzés 50%-kal leviszi az életerőt és még 50% esély hogy meggyulladnak 10mp-ig másodpercenként 20 sebést szenvednek el.
Ósi tudás: 250
Mana: 300
Állóképesség: 100
Mp: 30
Életerő: 30
Követelmény: pap vagy tűzmágus és egy tűzserleg
Tp: 30

Idéző mágia

Betegség átadása

A mágus saját testéből szív el energiát, ami dió nagyságú sárga labdaként jelenik meg és az dobja a célpontra. 20 méteren belül kel hogy tartózkodjon.

Ősi tudás: 20
Mana: 40
Állóképesség: 20
Mp: 10
Életerő: 3
Követelmény: nincs
Tp: 3

Méreg

A mágus saját testéből szív el energiát, ami dió nagyságú zöld labdaként jelenik meg és az dobja a célpontra. 20 méteren belül kel hogy tartózkodjon.

Ősi tudás: 25
Mana: 25
Állóképesség: 20
Mp: 10
Életerő: 5
Követelmény: betegség átadása
Tp: 5

Amnézia

A mágus egy embere vagy Dajlongra varázsolhatja. A célpont elfelejti a karakterrel kapcsolatba mindent.

Ősi tudás: 50
Mana: 30
Állóképesség: 30
Mp: 20
Életerő: 5
Követelmény: betegség átadása
Tp: 5

Villámcsapás

A mágus ujjain kisülések keletkeznek. Ez híz ívet a célpont felé és sebzi meg. Sebzése 35. Ha a célpont fém vértet vagy fém fegyvert hord +50% sebzés. 15 manáért megidézve célozni kel vele, míg 45 manáért dupla sebzés vagy nem kel vele célozni.

Ősi tudás: 50
Mana: 15-45
Állóképesség: 30
Mp: 5
Életerő: 7
Követelmény: gyorstanulás
Tp: 7

Rettegés

A mágus félelmet kelt az áldozatába. Rettegve, üvöltve menekül előle. Ha sikeres mentődobást hajt végre, akkor csak kikerüli vagy szem lesütve áll, míg a varázslat tart.

Varázslat időtartalma a mágus szintjészer megegyező perc.

Ősi tudás: 60
Mana: 60
Állóképesség: perc*10
Mp: 1
Életerő: 10
Követelmény: gyorstanulás
Tp: 10

Köd

A mágust 15 méter sugarú köd burkolja be. A mágus ugyanolyan tisztán látja maga körül a dolgokat, mintha nem is lenne köd. Másoknak viszont mintha vattába járnának. Kb. 1 méter a látási távolság. Sikeres csendes mozgás használatával meg tudja határozni, hogy hol van az ellenség, de így is 50% az esély, hogy mellé üt, vagy lő. Ezt a varázslatot fent kell tartani 1mp az 1 állóképességbe kerül.

Ősi tudás: 65
Mana: 50
Állóképesség: lásd a leírásban
Mp: 5
Életerő: 10
Követelmény: rettegés
Tp: 10

Vérszomj

A célpont a legközelebbi embert támadja meg. 1 percig tart.

Ősi tudás: 70
Mana: 50
Állóképesség: 40
Mp: 15
Életerő: 10
Követelmény: rettegés
Tp: 10

Csontváz idézése

Egy csontvázat lehet megidézni vele. Amit, a mágus irányít 10 percig marad utána porrá esik.

Ősi tudás: 105

Mana: 60
Állóképesség: 70
Mp: 20
Életerő: 15
Követelmény: mana regenerálás
Tp: 15

Lélekvándorlás

A mágus kilép saját testéből és egy órán át nem tud visszamenni a testébe, de ez alatt az egy óra alatt láthatatlanul mozoghat bárhol nem veszik észre.

Ősi tudás: 175
Mana: 70
Állóképesség: 150
Mp: 60
Életerő: 20
Követelmény: mana regenerálás
Tp: 20

Alkonyatól pirkadatig

A mágus kihagyhat egy alvást. Csak este használható. 8 óra elteltével mintha frissen ébredt volna. Ezt a varázslatot nem használhatja a következő napon.

Ősi tudás: 220
Mana: 70
Állóképesség: 100
Mp: 180
Életerő: 15
Követelmény: lélekvándorlás
Tp: 15

Démon idézése

Egy démont lehet vele megidézni. 50% rá az esély, hogy azt teszi, amit a mágus mond neki. 10 percig marad aztán ködé válik és visszatér otthonába.

Ősi tudás: 220
Mana: 110
Állóképesség: 150
Mp: 40
Életerő: 20
Követelmény: csontvázidézés
Tp: 20

Villám idézés

A mágus egy villámot idéz meg mely a levegőből csap le az áldozatra. Egy célpontra az életerejét 20% csökkenti.

Ősi tudás: 230
Mana: 100
Állóképesség: 60
Mp: 15
Életerő: 20
Követelmény: villámcsapás
Tp: 20

Sötét sereg

1d10*2 csontvázat idéz meg a mágus 10 percre.

Ősi tudás: 275
Mana: 250
Állóképesség: 200
Mp: 60
Életerő: 30
Követelmény: idéző mágus, egy vérkehely
Tp: 30

Átváltoztató mágia

Telekinézis

30 méteren belüli tárgy mozgatása, ami nincs rögzítve.

Ősi tudás: 15
Mana: 35
Állóképesség: 10
Mp: 1
Életerő: 3
Követelmény: nincs
Tp: 3

Állatok idézése

A mágus egy állatot tud megidézni, ami 500 méteren belül van. Egy óráig marad a mágus mellett és segít neki.

Ősi tudás: 20
Mana: 50
Állóképesség: 30
Mp: 5
Életerő: 5
Követelmény: nincs
Tp: 5

Szelídítés

Egy állatot meg tud szelídíteni a mágus, ami melette marad, míg el nem küldi vagy meg nem hal.

Ősi tudás: 30
Mana: 40

Állóképesség: 30
Mp: 20
Életerő: 5
Követelmény: állatok idézése
Tp: 5

Altatás

30 mp elalszik a célpont.
Ősi tudás: 60
Mana: 30
Állóképesség: 20
Mp: 3
Életerő: 7
Követelmény: telekinézis
Tp: 7

Jégdárda

A mágus egy jégből készült dárdát dobhat a célpontra, ami 30 sebez, ezen kívül még van 50% hogy lefagyasztja a célpontot 1d10 másodpercig. 15 manáért megidézve célozni kel vele, míg 45 manáért dupla sebzés vagy nem kel vele célozni.
Ősi tudás: 60
Mana: 15-45
Állóképesség: 30
Mp: 5
Életerő: 7
Követelmény: gyorsstanulás
Tp: 7

Erdei manó idézése

Egy erdei manót idézhet a mágus maga mellé, ami fél óráig minden parancsát megteszi. Ha letelik az idő 20% az esély, hogy a mágus ellen fordul.
Ősi tudás: 65
Mana: 40
Állóképesség: 40
Mp: 10
Életerő: 10
Követelmény: állatok idézése
Tp: 10

Állattá változás

A mágus egy ismert állattá tud változni, és az értékeivel rendelkezik 30 percig.
Ősi tudás: 75
Mana: 60
Állóképesség: 100

Mp: 30
Életerő: 10
Követelmény: szelídítés
Tp: 10

Jégrobbanás

A mágus testéből minden irányba kis jégnyilak repülnek ki, ami 10 méteren belül mindenkit sebez. 30 jégsebzést okoz.
Ősi tudás: 130
Mana: 120
Állóképesség: 70
Mp: 10
Életerő: 15
Követelmény: jégdárda
Tp: 15

Fagyhullám

A mágus a kezéből egy fagyhullám indul el, ami kúpformában halad az elején 1 méter széles a végén 6 méter széles és 6 méter hosszú. Sebzése 1 méterig 40, 2 méterig 35, 3 méterig 30, 4 méterig 25, 5 méterig 20, 6 méterig 15. ezen felül még fagyaszd is 50%. 2d10 másodpercig.
Ősi tudás: 140
Mana: 135
Állóképesség: 50
Mp: 7
Életerő: 15
Követelmény: jégdárda
Tp: 15

Zárnyítás

95% van a mágusnak bármilyen zár kinyitására.
Ősi tudás: 200
Mana: 180
Állóképesség: 100
Mp: 50
Életerő: 20
Követelmény: telekinézis
Tp: 20

Idő buborék

A mágus 1 másodperc alatt kétszernyit tud megtenni, mint egyébként. 10 manáért 1mp.
Ősi tudás: 240
Mana: lásd a leírásban

Állóképesség: 10*1mp
Mp: lásd a leírásban
Életerő: 20
Követelmény: altatás
Tp: 20

Gólem idézése

A mágus egy gólemet tud idézni 10 percre.
Tűz, levegő, föld, víz gólemet.
Ősi tudás: 250
Mana: 110
Állóképesség: 100
Mp: 20
Életerő: 20
Követelmény: erdei manó idézése
Tp: 20

Jégvihar

A mágus jégvihart idéz egy 20*20 területen. Sebzése 40%-ra csökkenti mindenkinek az életerejét, aki a területen tartózkodik. Ezen felül fagyaszt is 2d10 másodpercig.
Ősi tudás: 250
Mana: 300
Állóképesség: 120
Mp: 30
Életerő: 30
Követelmény: átváltoztató mágus és egy jégserleg
Tp: 30