

## Az Asztrálsík lényei



Az Asztrálsík lényei merőben más berendezkedésűek mint egy fizikális lény. Aurájuk körül az őket tápláló legjellemzőbb érzelem lángol, ebből a szakavatott szemek mindig meg tudják állapítani milyen érzelem a lény mozgatórugója. Általában mentálestetik nincsen vagy annyira primitív hogy játéktechnikailag egyáltalán nincs jelentősége. Ide tartoznak azok az élőhalottak akik a nekromanciában az 3. osztályba soroltattak, vagyis minden kóborló dög. Ők az Asztrálsík élőködői, céltalanul bolyonganak, majd mikor lehetőségük van az élőknek szenvedést okozni, megszállnak egy testet így átlépve a asztrális korlátjukat. Fizikai testük szinte soha nincs, egyetlen kivétel, ha már megszálltak valakit , mindig egy lélekkel rendelkező testet. Ilyen esetben ha az áldozat asztrál értéke kisebb mint a lényé, az megszállja testét háttérbe szorítva a már benne élő lelket. Ez kívülről egyáltalán nem látszik rajta, azonban asztrálszeggel azonnal világossá válik hogy egy gonosz asztrális lény támadt a védtelen lélekre. Ez az asztrálsíkon leginkább egy óriási piócához hasonlít amint rátapadva az aurára élőködik rajta. Mivel az asztrális lények nem tudják magukat pszi pajzsok mögé rejteni, ezért mindig tisztán láthatóak az áldozaton. Ha ilyen lényt lát meg a varázsló akkor lehetősége nyílik arra hogy közvetlenül varázsoljon a lényre asztrális varázslatot (természetesen ehhez látnia kell, tehát

asztrális érzékelés pszi diszciplínának működni kell). Mivel az asztralisták többféle lény asztrális felépítését tanulmányozzák az élőhalottak nem immunisak az általuk alkalmazott varázslatokra. Hogy mennyi az ellenállásuk, ezt az asztrális lények kiegyensúlyozottsága határozza meg. 5 fokot különböztetünk meg állati, alacsony, átlagos, magas és kiemelkedő. Minden szinten 10 es Ame vel rendelkezik a lény vagyis állati kiegyensúlyozottság esetén 10, alacsony esetén 20 és így tovább. Ha a varázsló varázslata ezt az erősséget meghaladja akkor a varázslat kifejti hatását az áldozatra, ha nem hatástalanul eloszlik. Ezek a lények természetesen nagyon ritkák, még az asztrális pusztaságban is.

A másik mód hogy egy ilyen lényt elűzzünk, hogy üzés litániát alkalmazunk ellene(csak ha élőhalott), ekkor visszakerül az örök körforgásba. Ehhez érdemes asztrális mágiával időt nyerni, mert a lény azonnal nekünk támad ahogy elkezdjük a litániát.

Nehezebb a helyzet ,ha a lény nem az élőhalottak közé tartozik, és nem lehet elűzni. Ilyenkor a varázslónak asztrálmágiával ki kell ölnie azt az érzelmet amit a lény magában hordoz. Ha az érzelem erőssége 0 ra süllyed a lényben, a lény egyszerűen szertefoszlik. Az asztrálmágikus varázs akkor csökkenti nullára a lény érzelmi szintjét ha a lény



ÉP jének és asztrális ellenállásának az összegével megegyezik vagy meghaladja azt. Vegyünk egy példát: ha egy lénynek az intelligenciája átlagos az asztrális ellenállása 30 lesz egy asztralistával szemben. ÉP je 20 tehát a varázslónak legalább 20+30 azaz 50 es erősítésű mágiát kell alkalmaznia ellene hogy elpusztuljon.

Vannak más típusú lények is akik az asztrális síkok között kóborolva információkat gyűjtenek a saját maguk számára. Egy idő után eljön egy olyan korszak a létezésükben, mikor rádöbbennek, a felhalmozott tudás semmire sem jó hiszen nincs kivel megosztani. Ezért ezek a lények gyakran zúdítanak asztrális képeket különböző erősségekben az áldozatokra, hogy azt megosszák velük. A lények jóhiszeműek, nem gonosz szándékból cselekednek így, azonban az alanyok általában képtelenek befogadni az óriási információmennyiséget és beleőrülnek. Ez a játék nyelvére fordítva asztrális támadásnak minősül, ami ellen a pszi pajzsokkal normálisan lehet védekezni.

Az olyan helyeken, ahol szakrális mágia működik asztrális lények nem fordulnak elő. Ennek az az oka, hogy a szakrális mágia isteni eredetű, bár egész más formából táplálkozik mint a varázslói, igen erőteljes és varázslatai más síkokat is érintenek. Egy pap által felszentelt terület képe az asztrális síkon is látszik és a szentelés ugyanolyan gátat emel az ártó szándék előtt mint a fizikális világban. Ezért az asztrális lények nem tudnak belépni nem fizikai állapotukba, olyan helyekre amelyek felszentelés alatt állnak (pl. templom). Ha egy fizikális testet használnak arra hogy az anyagi világban belépjenek egy ilyen helyre, természetesen a fenti szabály érvényét veszti. Azonban ha porhüvelyüket elpusztítják, azonnal kiveti őket a megszentelt terület és mindaddig nem képesek oda belépni amíg nem szereznek egy újabb fizikai testet.

**Fontos:** csak olyan lények képesek megszállni mások testét ahol ezt fel is tüntetjük(mint pl a kóborló dögök, lásd Bestiárium), a képesség nem általános érvényű.

## Asztrális Bestiárium

### Utazó

**Előfordulás:** nagyon ritka

**Sebesség:** 60 (Aszt)

**Ké:** 40

**Té:** -

**Vé:** -

**Ép:** 15\*

**Ame:** immunis v. 30

**Mme:** immunis

**Sebzés:** speciális

**Kiegyensúlyozottság:** átlagos

**Tp:** változó

Ez a lény az asztrálsík lakói között is különleges helyet foglal el. Akkor keletkezik, ha egy megszállott kutató egy be nem fejezett nagy életcéllal vagy eszmével távozik a kárpit túloldalára. Óriási asztrális érzelmei leszakítják asztráltestének egy darabját amely ittragad és bár a lélek bekerül az örök körforgásba ez a kis darab nem. Amikor az Utazó öntudatra ébred, egyetlen célja valaminek a görcsös elérése lesz, de mivel mentális teste egyáltalán nincsen a célt tudat nem vezérli csak érzelem. Az asztrálsíkokon bolyong unos untalan és minnél több információt igyekszik összegyűjteni az ott látottakról. Ha úgy érzi elég információt összegyűjtött az arra haladó első teremtmények megpróbálja átadni, amely nagy erejű asztrális támadásban nyilvánul meg. Ennek hatására ha az alany védtelen K6 óra alatt megőrül közben hangosan üvöltözik és kapálózik, beszéde nem kivehető(mindenfélét zagyvával össze-vissza). A lény életkorától függően 10-100E között változhat. Ha a lény egyszer kiadta az összes információt jóérzéssel távozik majd újra gyűjteni kezdi az adatokat. Ha esetleg valaki túlélne a támadást, a lény nyugtázza hogy az illető képes befogadni mondanivalóját és később is visszatér hozzá azonban legközelebb már 2\* akkor tudásanyaggal és persze kétszer akkora erősítéssel. Ez addig ismétlődik míg a lényt meg nem ölik, vagy az áldozata meg nem hal. Bár mendemondának számít, Doranban beszélnek egy olyan asztrálmágusról, aki létrehozott egy olyan varázslatot ami képes elraktározni azt a nagymennyiségű információt

amit az utazó közölt vele. Mivel teremtménye igen öreg volt, hatalmas tudásra tett szert a lény információi által. Mégis hiba csúszhatott számításaiba, mert egyik napról a másikra nyomtalanul eltűnt. Rebesgetik egyesek hogy olyan közel jutott valamilyen ősmágikus tudáshoz, hogy valamelyik toroni hatalmas tüntette el, mielőtt még nagyobb hatalomra tehetett volna szert.

## Fürkész

**Előfordulás:** ritka

**Sebesség:** 80 (Aszt)

**Ké:** 60

**Té:** -

**Vé:** -

**Ép:** 3\*

**Ame:** immunis v. 50

**Mme:** immunis

**Sebzés:** speciális

**Kiegyensúlyozottság:** kiemelkedő

**Tp:** 2000

Speciális, kifejezetten mágiával létrehozott lény. Doran asztrál és mentálmágiát űző mágusmesterei alkották meg az elmúlt 150 évben. Céljuk az volt, hogy közös összefogással a toroni birodalom képtevékenységét visszaszorítsák, a begyűjtött információkat a maguk javára fordítsák. A lény önmagában nem lenne nagy ellenfél, harcértékei nincsenek, asztrális életereje gyakorlatilag a nullával egyenlő. Az ember könnyű ellenfélnek gondolná, legnagyobb előnye mégis az hogy szinte felfedezhetetlen. Csak Asztrálteste van, és hihetetlenül jól ellenáll az asztrális támadásoknak, asztrál-mentálszem, auraérzékelés mindaddig hatástalan ellene amíg mozdulatlan és semmiféle asztrális tevékenységet nem folytat. Egyetlen hátránya hogy 20 láb körzetben minden asztrális operációt 1 E vel csökkent, ami annak tudható be hogy az asztrális térben való rejtőzködéshez felhasznált energiák némileg módosítják a varázslatokat. Ez egy permanens képesség akkor is kifejti hatását ha a lény nem akarja. A fürkész egy 50 E s

vágy mozaikkal támad alkalmazójára, aminek tárgya a dinamikus pajzsok lebontására irányul. Ezután egy 50 E s mentális emlékolvasást hajt végre az áldozaton, minnél több információt begyűjtve tőle. Ezt a képességét naponta csak egyszer tudja alkalmazni a lény maximum 1 órán át. Az olvasás végeztével azonnal menekülni kezd, hiszen az áldozat rögtön tudomást szerez arról mi is történt vele. Ezután a fürkésző varázslatok mindaddig hatásosak ellene amíg az információt ki nem üríti magából. Alkalmazójával mentálfonál köti össze, ez alapján követni lehet teremtőjéhez a lényt ha sikerül elfognunk azt. Minden varázsló tapasztalati szintjének megfelelő számú fürkészt képes fenntartani egyszerre, azonban minden fürkész létrehozásakor ideiglenesen csökken egyel az asztrál képessége, míg a lény életben van. Ne feledjük ha 12 alá csökken az asztrálja, ideiglenesen elveszti pszi képességeit dinamikus pajzsai lebomlanak. Amint visszaér gazdájához átadja az emlékképeket neki, majd a következő áldozata felé indul...

## Védelmező

**Előfordulás:** ritka

**Sebesség:** 40 (Aszt)

**Ké:** 40

**Té:** -

**Vé:** -

**Ép:** 30\*

**Ame:** immunis v. 30

**Mme:** immunis

**Sebzés:** speciális

**Kiegyensúlyozottság:** átlagos

**Tp:** 4000

Sokban hasonlít a Fürkészhez, azonban nem kémfeladatokat lát el, hanem az asztrális őrseg szerepét látja el Doranban. 20 láb körzetben képes megzavarni minden asztrális varázslatot, amelyeket 30 E vel csökkent. Ez vonatkozik megalkotójára, a zavarómező nem tesz kivételt barát és ellenség között. Mivel képessége gondolati parancsra aktivizálható egy asztrálfonálon keresztül, ezért addig általában semmit nem tesz amíg ura nem kéri erre. Egy asztralista egyszerre annyi ilyen lényt tarthat fenn amennyi a szintjének fele, és minden lény ideiglenesen 2 ponttal csökkenti asztrálját.

**Rofor****Előfordulás:** nagyon ritka**Sebesség:** 70 (Aszt)**Ké:** 55**Té:** -**Vé:** -**Ép:** 30\***Ame:** immunis v. 50**Mme:** immunis**Sebzés:** speciális**Kiegyensúlyozottság:** kimagasló**Mana:** 100**Tp:** 13000

Rofotrak nevezzük az olyan asztrális lényeket akik életükben varázslói asztrálmágiát űztek, azonban letértek a világosság útjáról, és engedtek a sötétség csábításának. Beszélnek egyes nagytudású bölcsek, hogy egyesek önként választják ezt a létet, bár erre eddig kézzel fogható bizonyíték nem került elő. Ami viszont biztos, hogy eme asztrális árnyak egyedülállóan van mentális teste is. Asztrális képességeit megtartotta, manapontjait szabadon felhasználhatja asztrális varázslatok létrehozására, azonban pszi képességei az asztrális és mentális átalakulásnak köszönhetően elvesztek. Manapontjait az asztrális sík szövedékéből meríti, körönként 10 tér vissza számára. Mivel anyagi teste nincsen, csak asztrális eszközeit használhatja az élők sanyargatására és mindent elkövet hogy ezeket minnél alattomosabb módon meg is tehesse. A rofortok nagyon intrikus lények, elsősorban saját szórakoztatásukra intrikálnak. Érzelmeket összevissza manipulálják, majd ha jó nagy kavardást okoztak a célszeméllyel megkeresik annak barátait, ellenfeleit és azokat is befolyásolják. Legveszélyesebb tulajdonsága azonban mégsem ez, hanem az hogy képes megszállni egyes testeket, akkor ha azok elbukják Asztrál próbájukat és a lény megdobja a sajátját(K6+12). Ilyenkor érzi jól magát igazán, ha a lebukáshoz közel jár igyekszik elpusztítani a befogadó testet hogy minnél kevesebb nyomot hagyjon maga után. Nagyon vakmerő nekiront nálánál erősebb ellenfeleknek is, soha nem kíméli magát. Általában csak elpusztításával lehet megszabadulni tőle.

**Rémisztó****Előfordulás:** nagyon ritka**Sebesség:** 35 (Aszt)**Ké:** 20**Té:** -**Vé:** -**Ép:** 10\***Ame:** immunis v. 20**Mme:** immunis**Sebzés:** speciális**Kiegyensúlyozottság:** alacsony**Tp:** 2500

Ezek a lények olyan emberekből születnek akiknek életükben rögeszméjük volt másokat megijeszteni, terrorban tartani. Általában beteges rémhírkeltők, eszement örültek akiknek az okozott örömet hogy másokat félni láttak. Gonoszságuk megbosszulta magát ugyanis halálukkor asztráltestük leszakadt róluk és a beteges vágy a félelem után még mindig erőteljesen lángol bennük. Asztrális képe leginkább egy koboldra hasonlít, hajlott hátú öregemberre, aki eszelősen dörzsöli össze kezeit annak reményében hogy másoknak újra szenvedést okozhat. Ez a lény is képes megszállni mások testét(Asztrál K10+8)de mivel életében sem kiemelkedő képességeiről volt híres kivétel nélkül mindig gyengébbekre támad általában védtelen parasztokat sanyargat. A testbe költözés után a mindig olyan cselekedeteket csinál újdonsült testével ami másokból félelemét vált ki, pl felgyújtja aratás előtt a búzamezőt ezzel kiváltva az emberekből az éhhalál iránti félelmüket, stb. Másik visszataszító tulajdonsága hogy alamuszi és gyáva is ezért könnyen elkergethető ha igazi ellenféllel kerül szembe.

## Mossa

**Előfordulás:** nagyon ritka

**Sebesség:** 20 (Aszt)

**Ké:** 20

**Té:** -

**Vé:** -

**Ép:** 40\*

**Ame:** immunis v. 10

**Mme:** immunis

**Sebzés:** speciális

**Kiegyensúlyozottság:** állati

**Tp:** 1650

Kialakulásukról szinte semmit nem tudunk, csak az biztos hogy léteznek és igencsak megkeserítik az egyszerű emberek életét. Asztrális képe egy nagy hullámzó masszára hasonlít, nincs igazi alakja, kiterjedését állandóan változtatja. Különleges képessége hogy képes szétválni darabokra és így is életképes lesz akár egy giliszta, azonban ő, ha nem is tudatosan mindenképpen szándékosan teszi ezt. Életét egyetlen cselekedet teszi ki, mások asztrális energiáinak a bekebelezése amelyet egy maximum 50 E s asztrális csapással visz véghez. Ha a csapás átjut a pajzsokon és a TME t is legyőzi, asztrálfonalat hoz létre közte és a szenvedő fél között amelyen keresztül lassan szipkázni kezdi az asztrális energiáit. Ez az áldozaton asztrális

értékeinek csökkenésében nyilvánul meg. Minden nap végén veszít egy pontot asztráljából, minek következtében egyre ingerültebb, agresszívabb lesz. Ha 3 alá esik asztrálja az áldozat kómába esik, a nulla elérésekor pedig meghal. A mosssa azonban túlságosan mohó ahhoz hogy egyszerre csak egy áldozata legyen, ezért gyakran szétválik és így sanyargatja a nálánál jóval gyengébb szerencsétleneket .A szétválást maximum 5 fele képes megtenni, ilyenkor asztrális támadásának ereje is egyötödére esik le. Fontos tudni, hogy a részek között is asztrálfonál feszül, nem csak az áldozatok és kízóik között ezért ha valaki ezek nyomán halad könnyen elpusztíthatja mindegyik részt.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk kivonata az Asztrális mágia (Jackal, LFG.hu) cikknek, forrás vagy eredeti szerző megjelölése nélkül.