Tű fejvadászklán

- a múlt, a jelen és a jövő -
avagy a tetoválás mágia

Történelem (a múlt):

P.sz. 3658. Alein Enlond toroni tetoválóművészt felbérelte az Ikrek fejvadászklán harci tetoválás készítésére, a legújabb kiképzett csoportjuk számára. Enloud mindig is kísérletező szellem volt, nem félt az újdonságoktól. Mindig érdekelték a mágikus hatású főzetek, szerek és ajzószerek mibenléte. A klán fizetségül bevette a soraiba majd lehetőséget nyújtottak számára a mágia elsajátítására. Pár évnyi megfeszített tanulás és tanulmányozás után boszorkánymesterré vált. A boszorkánymesteri mágián belül csak a mágikus eszenciák készítésével és a mágikus tetoválásokkal és rúnákkal foglalkozott. Majd mikor rájött valamire a klán vezetői kiadták a parancsot: miután papírra veti a formulát meg kell halnia. A klántagoknak nem sikerült elkapniuk, más napra sem tárgyai, sem könyvei sem ő maga nem volt már régi helyén. Megszökött, s igazi szégyenfoltot hagyott az Ikreken. Szinte ő az egyetlen akit nem sikerült likvidálniuk Tharr szolgáinak.

Psz. 3661-ben a Kereskedő hercegségekben tűnt fel újra. Kinézetre és egészségre is sokkal öregebbnek nézett ki mint amennyi volt valójában. A mágikus anyagok hatása nem maradt nyomtalan. Jelentősen megrövidítette az életét. Eladott mágikus anyagai révén – és valószínű, hogy mágikus szolgálataiért – jelentősebb vagyonra tett szert. Maga köré hű embereket gyűjtött. Örökbe fogadott egy fiút, akit kitanított saját tudományára.

Psz. 3662-ben „felvásárolt” egy fejvadász-katona kiképző helyet és saját fejvadászklán alakított itt. A fejvadász – testőrszolgáltatásokon kívül még kereskedtek is, és gyakran látták el a védelmet házak megbízásából. Alein már visszavonult, s csak szentesítette a klán ügyeit, minden döntést a fia – Ored Vlainachi Enlond – hozott.

Psz. 3663-ban Anlein Enlond meghalt végelgyengülésben. Ettől kezdve a klánt 3 fő vezette. Mindannyian tűmesterek („magitorok”). Ők már nem vesznek részt semmilyen akcióban. Csak nagyon ritkán vetik papírra ill. könyvre a mágikus formulákat. Két könyv létezik ez idáig: a „Alaptanok” és a „Sötét oldal” címmel, az elsőt még maga az alapító, a másodikat a fia írta.

Psz. 3691-4. támogatták az Amundok elleni védelmet. Krán ügynökei révén megpróbálta megszerezni a tetoválás mágia könyveit, sikertelenül, ráadásul egy lopakodót is elveszítettek (hogy miként arról nem szól a fáma).

Az idők során (30 év alatt) már hét teljes vezetési triumot váltottak. Anleinnek volt saját fia, de az csak felnőttként vezethette a klánt így ő is örökbe fogadott egy fiút, felnevelte, kitanította. Majd a helyét az igazi fiú foglalta el, persze addigra már majdnem kétszer váltották a vezetőséget és az elit tagokat is.(ennek okára még visszatérünk.). A jelenlegi vezető felvette az alapító nevét hagyományból és tiszteletből. Őt Ellard Enlond-nak hívják.

A külvilág számára a klán egy kereskedő-zsoldos kiképzőhely, bárki megbízhatja őket bármivel. A vezetőkről és a tetoválásokról annyit tudnak, hogy a klán minden egyes tagjának van tetoválása és a vezetőjük egy fejvadász-kalmár (akit valójában csak álcának használ a klán igazi vezetése, bár igazi kereskedő vér folyik benne) őt Calid el'Aszim-nak hívják. A tű klán folyamatos védelmét élvezi a Kereskedő Hercegségek Etronia nevű kikötő városa, bár csak a helyiek nevezik így ezt a helyet, a külvilág számára ez Dya-Lissen. Nem a legnagyobb kikötő, de azért az itt élők és az itt áthaladó kereskedők megélnek a forgalomból.

A klán székhelye több épületből , föld alatti titkos folyosókból egy víz alatti barlangból áll. A nyilvános székhely a város közepén van a városőrség épülete mellett, a piac keleti oldalán. (Ezzel az épülettel szemben van a Gyöngykeresők fejvadászklán székhelye, de nem tartják egymást ellenségnek.). A nyilvános székhelytől két alagút vezet el. Az egyik a kikötőbe az egyik lokál-kocsma pincéjébe, a másik egy bezárt félig föld és víz alatt levő templom romjaihoz visz. Minden utat őriznek. A titkos kiképzőhely egy víz alatti barlangban van, ahol mindent megtanítanak a fejvadász jelölteknek amit tudniuk kell. Majd ha átmentek a „vizsgán" akkor megkapják a klán tetoválását. A klán vezetősége mérlegeli minden egyes újonc képességét és aszerint képezi tovább. Mágikus tetoválást mindenki kap, ha feladatra küldik őket.

A képzés szerint itt a tanulókból ill. a fejvadász – jelöltekből a következő kaszt specializáció lehet: fejvadász - vir, pugnites, ral, mortel, transceps, boszorkánymester – tűmester, venomagitor. A nevek keveredése az északi és déli kifejezések közt nem véletlen, fele az Ikrektől való, fele a déli szokásokhoz méltó. A megnevezések azonban már korántsem az jelenti mint az eddigiekben.

Vir (általános fejvadász)

A vir itt egy általános fejvadász megjelölése, általában a tanulókat nevezik így a vizsgájuk után, de még a további képzésük előtt. Általában mindennapi feladatokat látnak el – pl. egy ház őrzését, felügyeletet, őrjáratot, hajókíséretet, ember kíséretet. A vir karakter kidobása az alapkönyvben leírtakkal egyezik. Alapesetben játéktechnikailag egy 1-4. Tsz-ű fejvadász-nak felel meg.

Kidobás

Erő	2K6+6
Állóképesség	K6+12+Kf
Gyorsaság	K6+12+Kf
Ügyesség	K10+8
Egészség	K10+10
Szépség	3K6
Intelligencia	3K6 (2x)
Akaraterő	3K6 (2x)
Asztrál	2K6+6
Érzékelés	K6+12

Ké	10
Té	20
Vé	75
Cé	0
HM/szint	11 (4)
Kp alap	3
Kp/szint	5 +30%
Ép alap	6
Fp alap	7
Fp/szint	K6+5

Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
15 fegyver használat	Af
3 fegyver dobása	Af
Pszi pyarroni	Af
Úszás	Af
Csapdaállítás	Af
Futás	Af
Álca/álruha	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	40%
Esés / Ugrás	20 / 20%
Lopózás	25%
Rejtőzködés	30%
Csapdafelfedezés	15%

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Kötelekből szabadulás	Af
2.	Ökölharc	Mf
3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/eltűntetés	Af
4.	Álcázás/álruha	Mf
5.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Pszi	Mf
5.	Úszás	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötelekből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-190	1
191-400	2
401-900	3
901-1800	4
…	…

Pugnites (megfigyelő és testőr)

A pugnites ebben a klánban egy jól kiképzett felderítő, éber őr, testőr, lopakodó és megfigyelő. Ebbe a kaszt specializációba csak olyan személy kerülhet be akinek az átlag fölötti az állóképessége és a megfigyelési és koncentrálási képessége. Játéktechnikailag ez 16-os Állóképességet, 15-ös Intelligenciát és 16-os Észlelést igényel. A kidobása az alapban leírtaktól csak kicsit tér el: az Intelligenciát 2k6+6+kf –el , az észlelést k6+12+kf-vel dobják, valamint kötelesek minden szinten növelni az Éberségüket 5%-al minimum. Játéktechnikailag ők 5-14. Tsz-ű fejvadászoknak számítanak.

Kidobás

Erő	2K6+6
Állóképesség	K6+12+Kf
Gyorsaság	K6+12+Kf
Ügyesség	K10+8
Egészség	K10+10
Szépség	3K6
Intelligencia	2K6+6+Kf
Akaraterő	3K6 (2x)
Asztrál	3K6 (2x)
Érzékelés	K6+12+Kf

Ké	10
Té	20
Vé	74
Cé	0
HM/szint	11 (0,4,3,0)
Kp alap	1
Kp/szint	5 +25%
Ép alap	6
Fp alap	8
Fp/szint	K6+5

Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Mf
11 Fegyverhasználat	Af
2 fegyverdobás	Af
Pszi (pyarroni)	Af
5 nyelv (közös, dzsad)	Af 5,5,4,4
Úszás	Af
Futás	Af
Csapdaállítás	Af
Éberség	20 %
Álca/álruha	Af
Hátbaszurás	Af
Mászás	35%
Esés	20%
Ugrás	20%
2 Etikett	Af
Emberismeret	Af
Lopózás	35%
Rejtőzködés	30%
Csapdafelfedezés	10%

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Kötelekből szabadulás	Af
2.	1 Etikett	Af
3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
4.	2 Nyelvismeret	Af 4,4
4.	Álcázás/álruha	Mf
5.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Etikett	Mf
5.	Pszi	Mf
5.	Úszás	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötelekből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Ral (mágia használó)

A ral alkasztba tartozókat mágia használatra és ismeretre egyaránt tanítják ebben a klánban. Ismerniük kell a boszorkány, a boszorkánymesteri és az árnyékmágia elemeit. Valamint tudniuk kell használni bizonyos mágiaformákat, amelyeket megtanulnak. Ebbe a kasztba csak nagyon kevés kivételes ember kerülhet be. Asztrálja meg kell hogy haladja a 15-öt, az Intelli-genciája nagyobb kell, hogy legyen mint 16. Megtanulnak bizonyos elemeket a papi és a boszorkánymesteri mágiából: Boszorkánymesteri – mágia felfedezése, villámvarázs I., méregismeret, életerő szívás, halottak nyelve. Papi – igaz szó, asztrál és mentál pöröly, vízlélegzés. Ezeket a mágia formulákat darabonként kell megtanulniuk a raloknak (ennek a kp igényét a KM-nek kell meghatároznia de minimum 5Kp!). A küldetés folyamán általában az ellenfél minél gyorsabb semlegesítésére és a saját csapat védelmére fordítják a mágiájukat.

Játéktechnikailag minden Ral 8-15.Tszű fejvadász.

Kidobás

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

Ké	8
Té	20
Vé	72
Cé	0
HM/szint	8 (0,3,2,0)
Kp alap	0
Kp/szint	5 +25%
Ép alap	5
Fp alap	6
Fp/szint	K6+2
Mp	6
Mp/Tsz	Int. 14 fel.része

Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Mf
4 Fegyverhasználat	Af
1 fegyverdobás	Af
Pszi (pyarroni)	Mf
3 mágia ismeret	Mf
Mágiahasználat	Mf
Etikett	Mf
Vallás	Af
Történelemismeret	Af
4 Nyelvismeret	Af 5,5,4,3
Írás/olvasás	Af
Élettan	Af
Alkímia	Af
Mászás	20%
Esés	15%
Ugrás	15%
Lopózás	25%
Rejtőzködés	20%

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Vakharc	Af
4.	Kötelékből szabadulás	Af
4.	Élettan	Mf
5.	Vakharc	Mf
5.	Hátbaszúrás	Af
5.	Álcázás/álruha	Af
6.	Fegyverhasználat	Mf
6.	Hátbaszúrás	Mf
8.	Álcázás/álruha	Mf

Mortel (kém és orgyilkos)

A mortelek ebben a klánban talán az egyik legsokrétűbb specializáció. Sokmindenhez kell érteniük, majdnem olyan szélhámosak mint a bárdok, rendkívül műveltek, ugyanakkor kemény harcosok. A többi klánban általában külön nevelik a kémeket és az orgyilkosokat itt viszont mindkettőt belenevelik a tanulókba. Elég sokáig kell tanulniuk a diákoknak, hogy mortellé válhassanak. Különlegesnek is kell lenniük, játéktechnikailag ez ennyit jelent: a gyorsaságot és az ügyességet is k6+12+kf-el dobják, valamint asztráljukat 3k6.

A morteleknek tökéletesen el kell tudniuk vegyülni bármilyen közegben, ehhez nagyon sok etikát és nyelvet kell ismerniük. Ugyanakkor rendkívüli fegyverhasználók, és teljesen könyörtelenek, kiképzésük során elveszítik a részvét és a kegyelemre való hajlamot.

Kidobás

Erő	2K6+6
Állóképesség	K6+12
Gyorsaság	K6+12+Kf
Ügyesség	K6+12+Kf
Egészség	K10+10
Szépség	3K6
Intelligencia	2K6+6
Akaraterő	3K6 (2x)
Asztrál	3K6
Érzékelés	K6+12

Ké	9
Té	20
Vé	74
Cé	0
HM/szint	11
Kp alap	3
Kp/szint	5 +35%
Ép alap	6
Fp alap	7
Fp/szint	K6+4

Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Mf
10 Fegyverhasználat	Af
2 fegyverdobás	Af
Pszi (pyarroni)	Mf
4 Nyelvismeret (közös, dzsad)	Af 5,5,4,4
Úszás	Af
Futás	Af
Csapdaállítás	Af
Éberség	12%
Álcázás/álruha	Mf
Hátbaszúrás	Af
Mászás	35%
Esés	25%
Ugrás	24%
Etikett	Af
Emberismeret	Af
Lopózás	40%
Rejtőzködés	35%
Csapdafelfedezés	15%

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Kötelekből szabadulás	Af
2.	Írás/olvasás	Af
3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/eltűntetés	Af
4.	Nyelvismeret	Af 4
4.	Ének/zenélés	Mf
5.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Etikett	Mf
5.	Pszi	Mf
5.	Úszás	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötelekből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Transceps (Mágiahasználó és íjász)

A transceps itt is egy varázsló típus, szinte ugyanaz mint az Anat-Akhan klánnál, annyi különbséggel, hogy ebben a klánban nem rendelkezik semmilyen különleges hatalommal (Od). A képességeit illetően nem teljesen úgy nevelik őket mint az általános fejvadászokat, annál sokkal enyhébb harci kiképzést kapnak, bár még így sem elhanyagolható tudásuk. Mágia tudásuk szintén nem kicsi. Értenek a térmágia bizonyos elemeihez, valamint az elemi mágiához és az anyagi mágiához is. Meglehetősen különös kaszt ez. Jóformán nem sorolható sem fejvadásznak, sem varázshasználónak sem. Tulajdonképpen mindkettő. Ők juttatják a csapatot a célhoz néha és ők is biztosítják a kivezető utat. Szinte mindig hátul maradnak, nem harcolnak az elsősorban, maximum mágiával vagy nyílpuskával támogatják a harcolókat.

Játéktechnikailag ők 10-17.Tszűek.

Kidobás

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

Ké	5
Té	17
Vé	70
Cé	10
HM/szint	6
Kp alap	3
Kp/szint	7 +10%
Ép alap	4
Fp alap	4
Fp/szint	K6
Mp	10
Mp/Tsz	8

Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
2 Fegyverhasználat	Af
Mágia ismeret	Mf
Mágiahasználat	Mf
Pszi	Mf
3 Nyelvismeret	Af 5,5,5
Méregkeverés/ semlegesítés	Mf
Rúnamágia	Af
Élettan	Af
Írás/olvasás	Af
Herbalizmus	Af
Hátbaszúrás	Af
Alkímia	Af
Fegyverismeret	Mf
Mechanika	Af

Tsz.	Képzettség	Fok/%
3.	Herbalizmus	Mf
5.	Vakharc	Af
5.	Nyelvismeret	Af 4
6.	Fegyverhasználat	Mf
7.	Célzás	Af
9.	Rúnamágia	Mf
10.	Demonológia	Mf

Tapasztalat:

Szint	Tapasztalati pont
1	0-280
2	281-560
3	561-1200
4	1201-2500
5	2501-5000
6	5001-11000
…	…

Tűmester (tetoválóművész boszorkánymester)

A klán azon kivételes tagjai akik a későbbiekben a klán tetoválásait megcsinálják, valamint mágikus anyaggal felruházzák azokat. Harcban sosem vesznek részt, kivéve, ha messzire szól a küldetés (több szász mérföldre) mert akkor szükség lehet egy ilyen jellegű támogatásra is.

Tudományuk minden esetben a boszorkánymesteri mágia tetoválásmágia és anyagmágia részeire korlátozódik. E mellet természetesen megtudják magukat védeni, de csak töredéke a harci tudásuk egy pugniteshez képest. Gyakran előfordul, hogy a városban tetováló szalono-kat nyitnak és hivatalosan is dolgoznak bárki számára, persze nem mágikus komponensekkel. Játéktechnikailag ők 6-18.tszű boszorkánymesterek lehetnek.

Viszont azt feltétlen figyelemben kell tartani, hogy ezek a boszorkánymesterek nem elsősorban a közvetlen harcra nevelik őket, hanem inkább az elméletiségre. Ezért a harcik képességeik nem mérvadóak. Jellemükben nem szokásos a halál, ami furcsa a kaszthoz képest, de itt inkább művészek és varázslók, sem mint más vidéken, ahol keményen kell küzdeniük az életért.

Kidobás

Erő	3K6
Állóképesség	3K6
Gyorsaság	K10+8
Ügyesség	K6+12
Egészség	2K6+6
Szépség	3K6
Intelligencia	K6+12
Akaraterő	K10+8
Asztrál	2K6+6
Érzékelés	K10+8

Ké	6
Té	17
Vé	70
Cé	0
HM/szint	7 (2-2)
Kp alap	6
Kp/szint	7
Ép alap	3
Fp alap	4
Fp/szint	K6
Mp	7
Mp/Tsz	7

Képzettségek

Képzettség	Fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Pszi	Mf
Fegyverdobás	Af
3 Nyelvismeret	Af 5,5,3
Írás/olvasás	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Tetoválás ismeret	Mf
Tetoválás	Af
Herbalizmus	Af
Alkímia	Af
Kínzás elviselése	Af

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Tetoválás	Mf
4.	Hátbaszúrás	Af
5.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
7.	Fegyverhasználat	Mf

Tapasztalat:

Szint	Tapasztalati pont
1	0-230
2	231 – 500
3	501 – 1100
4	1101 – 2200
5	2201 – 4500
6	4501 - 9200
…	…

Venomagitor (boszorkánymester, kínzómester)

A venomagitor hasonló a Toroni Ikrek klánjában levő venomagitorhoz, mert itt is foglalkozik mágikus és természetes mérgekkel, de ebben a klánban kiegészül mágikus tudományuk a boszorkánymesteri anyagmágiával, papi gyógyítás egy fajtájával, valamint a papi mágia izzó vér nevű varázslatával . E mellet még jártasak a kínok terén mind az elviselésében, mind az okozásában. Rendszerint - ha szükséges – ők vallatnak és adják meg a végtisztességet.

Játéktechnikailag ők általában 7-14.Tszűek.

Kidobás

Erő	3K6
Állóképesség	3K6
Gyorsaság	K10+8
Ügyesség	K6+12
Egészség	2K6+6
Szépség	3K6
Intelligencia	K6+12
Akaraterő	K10+8
Asztrál	2K6+6
Érzékelés	K10+8

Ké	6
Té	17
Vé	71
Cé	0
HM/szint	7
Kp alap	6
Kp/szint	7
Ép alap	3
Fp alap	4
Fp/szint	K6
Mp	7
Mp/Tsz	7

Képzettségek

Képzettség	Fok/%
4 Fegyverhasználat	Af
Pszi	Mf
Fegyverdobás	Af
3 Nyelvismeret	Af 5,5,3
Írás/olvasás	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Mf
Hátbaszúrás	Af
Emberismeret	Af
Herbalizmus	Af
Kínzás	Af
Kínzás elviselése	Af

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Herbalizmus	Mf
4.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Emberismeret	Mf
7.	Fegyverhasználat	Mf

Tapasztalat:

Szint	Tapasztalati pont
1	0 - 220
2	221 – 480
3	481 – 950
4	951 – 1900
5	1901 – 4100
6	4101 - 8500
…	…

A tetoválás mágia

Történelem:

Az első írásos – rajzos feljegyzés a tetoválásokról még a Harmadkorból való. Bár a legtöbb tetoválás amit fel is használtak a művészek ill. a tűmesterek személyes tapasztalataiból és a szóbeszédekből álltak.

Az egyik legrégibb és talán a legrészletesebb - a maga egyszerűségével – írás egy keménykötésű fűzérben kapott helyet, amely egy részletes történelmi összefoglaló. Ez az óriás jegyzetet még egy Kyr főúr gyűjtette és azt akarta, hogy népén kívül majd minden más faj gyermekének történelme és kultúrája szerepeljen benne. Keilor városának pusztulása után a könyv maradványai átkerültek a Godorai birodalom határain belülre. Következőleg már Psz. 1094-ben került elő Erion városában. Ettől kezdve nem szól a fáma e fűzérről, talán a tudás palotájában vannak a részletei. Psz.2000 körül előkerült egy másolat a jegyzetről pontosabban a jegyzet mágiával foglalkozó részéről még Krán egyik középtartományában. Hogy ott mit kezdtek az ősi írásokkal arról senki sem tud semmit (vagy nem akar tudni semmit). A következő „jelenése” a papíroknak Psz. 2312 körül tisztázatlan körülmények között átkerült az irat Toronba és ott az Ikrek klán kezébe. Állítólagosan ebből az iratból származik a Quars avagy az árnymágia. Psz. 3600-ban az Embervadászok rajtaütése során elpusztult a gyűjtemény.

Tény, hogy az Ikrek klán tetoválási hagyományokkal rendelkezik, bár ez nem csoda, hiszen Tharr majd összes hivője tetovált (legalábbis a helyi harcosai és fejvadászai, a papokról már nem is szólva). Így magukról a tetoválásokról számos feljegyzés született Toronban is.

Psz. Első században született egy tézis-elmélet-feljegyzés Doran falai kötött is, amely a rúnákkal, mágikus rajzolatokkal, tetoválásokkal és ezek mágiával való átitatásával foglalkozik. De ez jórészt elméleti munka.

Psz. 3440. megjelent egy Shadoni jelentés egy főpapnak az Inkvizícióhoz, amelynek a témája a boszorkánytetoválások, rajzolatok és azok hatásai.

Psz. 3500. Ogden da Tralek szerzetes egy Kráni herceg megbízásából tanulmányt irt és összegyűjtötte Pyarron, Erion és Külső Krán tetoválásait és mágikus rajzolatait. A munka végeztével hirtelen elhunyt a szerzetes, az írás eltűnt a Belső tartományok egyikében.

Psz.3658 – 3663. Toron megszületett az Ikrek falai között a tetoválás mágia.

Psz. 3658 – 3699. több könyv született a tetoválás mágikus kihasználásáról és annak hátrányairól.

A mágia lényege és alkalmazása

A tetoválás mágia alapja, mint ahogy a neve is mondja, a tetoválás. Tehát egy rajzolat ami fel van karcolva a bőrre egy tűvel – amihez valamilyen tintát ill. festéket használnak. Ebbe a rajzolatba zárták be eddig varázslók és boszorkánymesterek a mágia formulákat. Itt sincs másként. A lényegi különbség, hogy itt a felvitt tetoválást átitatják egy mágikus anyaggal – amit itt „áttetoválással” vagy „átrajzolással” érnek el. Ezek a festékek Ynevi (földi) anyagi komponensekből állnak, persze egy kis boszorkánymesteri manával fűszerezve.

Az így nyert mágikus tulajdonság csak időszakos, nem maradandó, mivel itt nem börtönözik be közvetlenül a mágikus anyagot , hanem csak „felviszik” a felületre, s az anyag erejének csökkenésével megszünteti hatását. Ez a

„bónusz” viszont jelentősen megviseli az alany bőrét, egészségét és „megnyírja” az életkort is. A pozitív bónusz viszont abban rejlik, hogy amíg a mágia hatása tart addig a rajzolat viselője aurájában és használatában (fegyverek) mágikusnak minősülnek. Valamint valamennyi plusz mágikus energiával a raktározott mágikus energia nem fejti ki hatását a megadott időn belül, hanem csak akkor, ha egy gondolati paranccsal aktiválják azt. Minden esetben a tetoválás egyszínű fekete. A későbbi anyagfelvitel során viszont több szint is felhasználhatnak.

A tetoválás mágia formulái

Az eredeti tetoválás után egy héttel szokás felvinni az első mágikus anyagot, de ezt meg lehet tenni előbb is – akár egy óra elteltével - , de az fájdalommal jár (Km megítélése szerinti, de minimum K6). Minden felvitt anyag negyed óra elteltével fejti ki hatását, ettől kezdve felhasználható. Minden varázslat csak egyszer használható minden nap, s mellette nem működhet párhuzamosan másik rajzolat, mert azok kioltják egymás hatását és mágikus erejét s ez az alkalmazó halálát, jelenti. A folyamatos mágia használat során a mágikus anyag szétterjed a bőrben – így fejti ki a mágikus hatását – s ez jelentősen megviseli a használójának egészségi állapotát. Ez a tizedik használat után jelentkezik, erről a táblázatban van szó:

Használat száma	Méret	Hatóidő (perc)	Képesség romlás
1 - 10	1 tenyérnyi	60 vagy spec.	-
11 - 20	+3 tenyérnyi / al ill. felkar	45 v. spec.	-1 Egészség
21 – 30	+3 teny. /fél alkarnyi	30 v. spec.	-1 Asztrál
31 – 40	+2 tenyérnyi rajzolat	15 v. spec.	+1 Akaraterő
41 – 50	+4 tenyérnyi rajzolat	8 v. spec.	-1 Egészség
51 – 60	+2 tenyérnyi rajzolat	5 v. spec.	-1 és -1 Állóképesség, Eg.
61 – 70	+3 t.r.	3 v. spec.	-2 Egészség, Állóképesség

E szám fölött még soha senki sem használta ezt a mágia típust, mivel vagy meghaltak mire elérhettek volna ide, vagy vezető – stratégiális posztot tölt be s így már nem kell akcióba menniük. A mágia aktiválását meg kell tanulni ami először ösztönös, de a megtanulásához 4Kp-t kell áldozniuk a klántagoknak. A varázslatot egy rövid gondolati – érzelmi (szinte tudatalatti) paranccsal lehet aktiválni s innentől a rajzolat világit. Persze ez jelentős hátrány, ha nem fedett helyen van akkor jól látható főleg ha nincs tökéletes fény (pl. szürkület v. éjszaka). Ezek színei a varázslat hatásától függ.

Légiesség

Mana pont: 100
Erősség: 55
Elkészítési idő: 3-12 perc
Feltöltési idő: 2-6 perc
Rajzolatforma: non-figuratív
Szín: zöld

A mágia lehetővé teszi, hogy viselője légiessé váljon s így minden nem mágikus anyagon áthatoljon, még az élő szervezeteken is. A mágikus lényeket minden esetben sebzi, s a mágikus tárgyakon – azok erősségét meghaladja – áthatolhat minden gond nélkül. Ha a tárgy erőssége nagyobb akkor azon nem képes áthatolni a tetoválás viselője.

Ha normál falon megy át az illető s a varázslat időtartalma lejár akkor a falban maradt tárgy (ruha, pénz, fegyver , ect.) és testrész automatikusan – kevés fájdalom kíséretével – leszakad (kar, láb…) persze, ha ez a testrész létfontosságú testrészeket jelent akkor automatikusan meghal a vadász (pl. fej, törzs…).

Amíg a viselője alkalmazza addig csak mágikus fegyver képes sebezni a viselőjét. A hatóidő viszont meghosszítható másfélszeresére, ha nem folyamatosan használja el a mágikus energiát a fejvadász.

Teleport (Transcepsek és Ralok számára)

Mana pont: 95
Erősség: 17
Elkészítési idő: 20 perc
Feltöltési idő: 12 perc
Rajzolatforma: fekete nap, négy villámmal
Szín: fehér a fekete rajzolat körvonalain belül

A Transcepsek és Ralok számára lehetővé teszi ez a rajzolat, hogy saját energiáin kívül még ezzel is teleportálni tudjon a zónája területének megfelelő kétszeres területen (40 láb sugarú körön belül). Bármilyen tárgyat képes (max. 20kg) átmozgatni kb. 1segmens alatt. Úgy is dönthet a mágia használó, hogy személy teleportál a területén belül, de ehhez annak belekell egyeznie – ez persze a klántagokra vonatkozik – ha ez nem történik meg akkor asztrál és mentál ellenállást tehet ellene a kijelölt személy. Ha sikerül bármely ellenállás akkor automatikusan nem sikerül a varázslat, s a manapontok is elvesznek a rajzolatból.

Ez egy speciális varázsjel, alkalmazása többrétű, konkrétan a tetoválás viselője háromszor teleportálhat személyt s max. 10szer tárgyat. Általában ezt a varázslatot olyan akcióban használják, ha tudják, hogy szükség lehet rá, vagy nem tudta a klán feltérképezni a területet előre.

Telekinézis

Mana pont: 65
Erősség: 12
Elkészítési idő: 10 perc
Feltöltési idő: 5-6 perc
Rajzolatforma: virág motívum, általában leveles növény (pl. rózsa)
Szín: halvány sárga

Hasonló a teleport varász-jelhez, de ezt nem csak kizárólag Transcepsek és Ralok használhatják – bár ez csak vezető személyek (fejvadászok, stratégák…) számára adatott meg. A lényege, hogy a rajzolat segítségével tárgyakat mozgasson a vadász, s ezzel segítse az akciót. Ez a mozgatás kiterjedhet akár egy kulcsra a zárban, vagy akár egy hosszúkardra is, határt csak a súly jelenthet, ami két módon van meghatározva: vagy háromszor mozgat és nagyot (max 55 Kg) vagy többször kicsit (15Kg alatt), amelyre viszont nincs megkötés, hogy hányszor teszi ezt (csak az idő döntő tényező).

A jel lehetővé teszi, hogy viselője repüljön a normál hatóidő ¼ ideig, ami nem kis fölény, ha falat kell mászni, vagy ilyesmi. Amennyiben a repülés nem teszi ki ezt az időtartalmat, úgy tovább lehet alkalmazni a telekinézist (bár már csak kisebb tárgyakat és esetleg élőlényeket mozgathat).

Ez a mágia formula ellen csak a légies lények dobhatnak mentális ellenállást, mivel ez csak a test külső fizikai mozgatását teszi lehetővé, így állatoknak, apróbb lényeknek (pl pille) mindenféle megkötés nélkül – persze erről a KM dönt – mozgathatja.

Ezt a tetoválást általában az ellenség megfékezésére és a falmászás megkönnyítésére használják. De nem szokványos jel, tehát nem használják minden akció során.

Fény és árnyék

Mana pont: 88
Erősség: 23
Elkészítési idő: 7-13 perc
Feltöltési idő: 5-10 perc
Rajzolatforma: tűz motívum és hold motívum egyszerre
Szín: narancssárga és középkirálykék

A jel viselő tetszőlegesen változtathatja a zónáján belül a fény és árnyék hatásait. (rebesgetik, hogy ez a Quarsból származik, de nem volt még senki aki ezt cáfolná vagy bizonyítaná) Jelentős bónuszt ad a rejtőzéshez ami százalékosan +80%. Viszont a nagyobb entitások (pl küldöttek, angyalok, démonok, szentek…) azonnal felfedezik a mágiát, viszont az illuzionisták számára feltűnőbb minden fény-árnyékváltozás és méretkülönbség így ellenük a bónusz kevesebb csak +60-62%. Ez a bónuszcsökkenés szintén jelentkezik, ha olyan ellen vetik be aki a Quars beavatottja.

Méreg

Mana pont: 70
Erősség: 10
Elkészítési idő: 6 perc
Feltöltési idő: 4 perc
Rajzolatforma: nonfiguratív körrajz koponya motívummal
Szín: méregzöld

A tetoválás lehetővé teszi, hogy a természetes anyagokból létrehozott mérgek ellen szinte immúnissá váljon viselője. Ez annyit tesz, hogy a viselője számára +10 ad a méregellenállásához. A mágikus mérgek ellen csak a fele bónuszt adja, Banara ellen a harmadát.

Továbbá a jel viselője képes lesz mérgezni, amely ellen az alanyoknak –1 jár a méregellenállására. Ehhez azonban meg kell érinteni a célszemélyt.

Asztrál tudat

Mana pont: 70
Erősség: 40
Elkészítési idő: 10-15 perc
Feltöltési idő: 8-16 perc
Rajzolatforma: lángformákkal körül övezett szem, esetleg egy arc amin három szem van s csak a homlokon lévő van nyitva
Szín: zöld, fehér és sárga

A tetoválás viselője képes jobban ellenállni az asztrális behatásoknak, mind mágia, mind természetes formában. Tehát a viselőjének az Asztrálja megnő 4-el, valamint az asztrális ellenállása megnő 40 ponttal, ami olyasmi, mint egy dinamikus pajzs, csak nem lehet lebontani!. E mellett a használója képes befolyásolni mások asztrálját, ha a szemükbe néz, vagy ha megérinti őket. Képes megváltoztatni azok eddigi érzéseit (pl. mint a boszorkányoknál a szeretet-gyűlölet, félelem…). Természetesen, ha a jel elveszíti mágikus erejét a mágikus hatás is megszűnik, s minden visszatér az eredeti kerékvágásába. Az alanyok pedig rövid amnézia miatt nem fognak emlékezni kb. egy héten át, hogy mi is történt, s ők mit tettek, számukra az az idő teljesen elveszett egy rövid ideig, majd minden fokozatosan jut eszükbe.

Mentál tudat

Mana pont: 70
Erősség: 40
Elkészítési idő: 10-25 perc
Feltöltési idő: 8-16 perc
Rajzolatforma: valamilyen humanoid, leggyakrabban emberi test
Szín: szürke, fémszürke, esetleg kék vagy zöld

Szinte ugyanaz, mint az Asztrál tudat, csak itt a mentális – fizikális tulajdonságokra van kihatással a tetoválás mágia. A többiben megegyezik.

Tűz

Mana pont: 85
Erősség: 10
Elkészítési idő: 8-25 perc
Feltöltési idő: 4-20 perc
Rajzolatforma: sárkány és annak motívumai + tűz
Szín: zöld, narancssárga, sárga, piros

A jel viselője számára lehetővé teszi a tűz elleni védelmet 10E – ig ami kiterjed a személyes aurájának minden tartozékára (felszerelés). E tulajdonság mellet még tüzet tud gyújtani (K6-6K6 sebzéssel) 1 – 6 os erősséggel. Ez a formula korlátozott a legerősebb tűzből maximum 5öt gyújthat meg egy nap, kicsiből viszont 20-at.

Villámlás

Mana pont: 54
Erősség: 6
Elkészítési idő: 5-13 perc
Feltöltési idő: 2-10 perc
Rajzolatforma: vihar, felhő, de mindenképpen villám
Szín: kék, fehér

A tetoválás védelmet ad a villámokkal szemben – minden villámmágia –6os erősséggel hat. Valamint viselője képes lesz 3x villámot „lőni” a villámvarázsnál leírtak szerint 2K10es sebzéssel. De viselője dönthet úgy is, hogy a mágiát villámvértre használja fel, ilyenkor egy 3K10 sebzésű villámvért jön létre. Ezt csak egyszer teheti meg.

Kőtest vagy az élet

Mana pont: 77
Erősség: 11
Elkészítési idő: 5-8 perc
Feltöltési idő: 4-7 perc
Rajzolatforma: emberi alak körül egy aura + nonfiguratív
Szín: szürke, sárga és fehér

A tetoválás hatására a viselője bőrét és annak auráját szinte törhetetlenné és sebezhetetlenné teszi. Puszta kézzel fájdalmat okozni csak túlütéssel lehet (és az akkor is csak Fp sebzés). A viselőjének SFÉ-je megnő 5-el, a bőre és személyes aurája mindennek jobban ellenáll.

Ráadásul megnöveli az erőt +3-al és a sebzést +K5-el.

Tehát ennyi. A tetoválásokat nem lehet EGYSZERRE használni, bár plusz mannáért fel lehetnek töltve, így nem kell egyszerre használni. Amennyiben mégis megtörténik a közös használat, úgy a mágia minden ereje felszabadul s alkalmazója ellen fordul s egy megfelelő hatást kifejtve elpusztítja azt. Pl. a légiességnél – elenyészik a semmibe, a mérgeknél – halálra „mérgeződik” , a tűznél – elég….

?.
Szerző: ismeretlen
Forrás: Atlantisz
Szerkesztette: Magyar Gergely