

Varázslók mágiája



Ez a kiegészítő szándékosan nyers és néhol kidolgozatlan. Nincs két egyforma kalandozócsapat, ezért biztosra veszem, hogy változtatni fogtok rajt. Ezt egyébként erősen javaslom. A képességek és hatások példa értékűek, tehát nem a teljesség igényével készültek és nyugodtan változtathatók. Remélem tudjátok majd használni ezt a kis anyagot és remélem élvezetesebbek lesznek kalandjaitok.

A varázslók mágiája

A varázslók mágiája összetett és bonyolult a külső szemlélő számára ám ők, mint minden művész, hátborzongató precizitással kezelik azt. Ám amiről nem tud mindenki az az, hogy a varázslóknak is van segítségük és nem is mindenhatóak. Álljon hát itt egy leírás arról, milyenek is a varázslók és legfőképpen az, hogy miért.

A Bot

Minden varázsló életében valamilyen szinten teret kap a nyers mágia egy megnyilvánulása. Egyes varázslórendek az idők folyamán kifejlesztettek módszereket arra, hogy ezt a nyers energiát megzabolázza hatalmukat növeljék. A nyersen vibráló mágia egyik formája a varázsló Botja is.

A varázslói mágia összetett és meglehetősen bonyolult tanokat tartalmazó tudomány, aminek elsajátításához akarat és elszántság szükségeltetik. Ez az akarat és ez az elszántság ébreszti fel a varázslóban a mana iránti fogékonyságot és ez indítja meg ösztöneit is, amik a mágia útján vezetnek. Ha egy mester még idejében – általában 8 éves korig – rátalál és segíti fejlődését, az ösztönöket oly mértékben kifejleszthetik, hogy a varázsló különleges érzékekhez, vagy tulajdonságokhoz jut. Egyik ilyen a Bot is, amit a varázsló tudatalattija teremt meg még tanonc évei alatt és folyamatosan a varázsló elvárásai szerint alakítja azt. Egyes varázslórendek – nem mindegyik – nem elégedett meg a tudatlan irányítással és akaratlagos módszereket, úgynevezett botmágiát dolgoztak ki. Ezek a rendek a mágia megismerésének egyik módját látják a Bot tanulmányozásában.

Mivel a Botot a varázsló tudatalanja hozza létre és formálja halála napjáig, ezért a lehető legszorosabb kapcsolatban áll vele. A Bot nem a személyes aura, hanem a lélek része. Asztrális és Mentális szempontból teljesen egy a varázslóval, tehát ha valaki a Botra akarna varázsolni, annak úgy kell varázslatát megfogalmaznia, mintha a varázsló és Botja egy lenne. Ugyanakkor a varázsló jellemének aspektusai megjelennek a Boton is.



Egy szakavatott ember pontosan le tudja róla olvasni a varázsló természetét akár mennyire titkolt is az. Szintén felismerhetők a varázsló által követett iskolák is éppúgy mint a jellem. Ha a varázsló még nem választott magának egyet sem, akkor a Bot semleges képet mutat és csak a jellem olvasható le róla. Ez minden varázslói botra igaz, de a jelmágikus úton készült botokra nem.

A varázslók botja rendelkezik számos különleges képességgel, amit az egyes iskolák tárgyalásakor részletesen leírok, de általános, minden Botra igaz képességek is léteznek. Ezek a következők:

- Egy varázsló botja elpusztíthatatlan. Még az ereklyéknél is többet bírnak elviselni, akár milyen módszerrel is próbálkoznak. Egyetlen módja a Bot elpusztításának, hogy a varázslót megölik. Ekkor a Bot elveszti az ÖSSZES mágikus képességét és egyszerű fáról metszett ágként funkcionál tovább.
- A varázsló, ha akarja Botja segítségével is tud varázsolni. Ekkor a fában jelennek meg a levegőbe írandó rúnák és nem szükséges azokat a levegőbe felírni. A kántálás persze szükségszerű, de ezt nem sokan bánják. Nem sok félelmetesebb dolog van egy kántáló varázslónál, kinek fenntartott jobbában embernői varázsbot ragyog fenyegetően.
- A varázsló tetszőleges alkalommal kinyilváníthatja hatalmát. Ekkor a zónáján belül tartózkodók tudni fogják, hogy a varázsló erősebb-e náluk, vagy gyengébb.
- Rendelkeznek csak adott iskolákra jellemző tulajdonságokkal is, amiket az iskolák leírásánál tárgyalok.
- A Bot elvesztése esetén a varázsló különös állapotba kerül. Egyfajta láz ez, ami űzi tovább és tovább, míg meg nem találja elvesztett részét, vagy meg nem hal. Ha messze tartózkodik a keresett Bottól, akkor egyre akaratosabb, kibékíthetetlen lesz (- 1-3 az akaraterőre a távolság függvényében, minél messzebb van annál nagyobb). Senki sem képes megnyugtatni hosszú távon. Ha már nagyon közel kerül hozzá, akkor türelmetlenné válik és egyre jobban elragadja a hév (- 1-3 Asztrálra a távolság függvényében, minél közelebb van annál nagyobb). Egy ilyen varázslóval csatába indulni általában veszélyes. Kiszámíthatatlanokká

válnak, de amint újra megszerzik Botjukat azonnal lenyugszanak. Sokszor későn...

Az iskolák

Egy varázsló életében a legnagyobb döntés az, hogy tanulmányai közepén milyen iskolát választ, merre képzi magát tovább. A mágia hihetetlenül szerteágazó tudomány, amit kiismerni, csak század, sőt ezred évek alatt lehet és még akkor is mutathat új dolgokat. Egy ember varázsló számára – hacsak nem válik hatalmas varázslóvá, mágussá – nincs ennyi idő. Minden iskolának megvannak a maga előnyei és korlátai. Ezek változó képet mutatnak, de erősen függenek attól, hogy a varázsló mennyire mélyedt el az aktuális ismeretben. A tanokat rendszerbe szedték és különböző iskolákra bontották szét. Ezek között kell a varázslómegalkotásakor szétosztani három pontot. A szétosztás után az egyes iskolák három félek lehetnek:

- Nem jutott rá pont: Az aktuális iskolát a karakter számára idegenként kell kezelni.
- Egy pont jutott rá: A karakter jól ismeri az adott iskola tanait és minden nehézség nélkül alkalmazhatja is azokat.
- Egynél több pont jutott rá: A karakter jól ismeri az adott iskolát és kimondottan ért hozzá. Problémáit általában az adott iskola tanai szerint intézi.

Számtalan iskola létezik, lássuk most a legismertebbeket.

Az Anyag mágiája

Magába foglalja mind a Természetes anyag, mind az elemi anyag mágiáját. Ezen belüli tovább szakosodás természetesen előfordulhat. Ekkor a választott szak egyel magasabb, míg a másik egyel alacsonyabb értéken állapodik meg. Az anyag mágiája összetett és nehezen tanulható fejezete a mágiának. Nélkülözhetetlen hozzá némi – sőt jelentős – alkímiai ismeret és néha az élőlények

anatómiájáról is tudni kell fogalmat alkotni. Ilyen ismeretek nélkül – a megfelelő képzettség nélkül – csak igen magas kockázattal lehet ezen varázslatokat használni. A helyzettől függően nagy (90%), vagy kicsi (5%) az esélye annak, hogy egy nem megfelelően képzett varázsló valamit elront. A megfelelő képzettséget mindig a helyzet (DM) határozza meg.

A varázsló képességei:

0 pont: A varázsló idegen ezen mágia fortélyaiiban. A varázslatai kis százalékkal ugyan, de rosszul jönnek létre. Ennek alapesélye 20% amihez a fent említett képzetlenségi módosító még hozzájárul. Az elemi mágiában csak az alapelemeket ismeri. A paraelemekről csak távoli fogalmai vannak.

1 pont: A varázsló ismeretei biztosítják számára a biztos tudást. Persze csak akkor, ha a megfelelő képességei is megvannak hozzá. Ezen a szinten már kihasználhatja az iskola összes előnyét.

2 pont: A varázsló tudása híressé is teheti. Képzettségeiről elmondható, hogy ami az 1 pont alatt Mesterfok mellett végezhető el azt ő Alapfokkal is megteheti (Pl. alkímia Mf helyett elég csak Af). Ha a képzettségben Mesterien képzett (Mf), akkor varázslatai tartósabbak, nehezen destruálhatóak lesznek. Ezt nehéz számértékkel kifejezni, de általánosságban elmondható, hogy másfélszer annyi energiát kell a destruálásba sűríteni, mint a létrehozásába. A varázsló teremthet varázstárgyat, ami addig marad meg, amíg újat nem teremt. A varázstárgy értékei változatosak, de rúnák felírására nincs szükség. A varázstárgy tulajdonságai tetszőlegesen, de elmondható, hogy az anyag létrehozása 1-20 Mp a mérettől függően. Amit ezen felül el tud érní hatásban, azt belefoglalhatja a tárgyba. Egyszerre csak egy ilyen tárgy lehet. Az elemi mágiában szakavatott tekintély. Képes a már meglévő elemeket is tetszése szerint formázni. A sárból csóva formában a

vizet, vagy a földet is kitepheti, a párából a vizet vagy a levegőt, stb.

3 pont: A varázslónak ezen a szinten már önként engedelmeskedik az anyag. Gyakorlatilag a kisebb tárgyakat Mp ráfordítása nélkül is átgyúrhatja. Ilyenkor úgy kell tekinteni, hogy a varázsló annyi Mp-t tud használni így, amennyi a Tapasztalati szintje. A mágikus tárgy létrehozásánál az anyag megteremtése nem kerül Mp-ba. Elemi mágiánál az elemek már szinte engedelmeskednek neki. Ha a varázsló úgy dönt Elemi varázslatnál elementál születik, ami az időtartam lejártáig hűségesen szolgálja a varázslót, alakját tetszőlegesen változtatva. Sebzése egyenlő lesz a teremtett elem sebzésével.

A Bot képességei:

Zóna

Követelmény: Azonnal megjelenik 1 ponttól felfelé

A varázsló zónája az adott iskolára érve megnő. Ezen zónán belül csak az általa követett iskola(ák) varázslatait hozhatja létre. A zóna mérete függ attól, hogy hány pontot költött a varázsló az iskolára. Eszerint: $20 + (\text{szint} * \text{pont})$ képlettel írható le. Látható, hogy a varázsló tapasztalatával együtt nő a zóna is.

Teremtett anyag sikolya

Követelmény: 5Kp 1 pontnál, 2 ponttól automatikusan megjelenik

A varázslónak a bot valamilyen módon jelzi, ha teremtett, vagy valamilyen formába kényszerített anyagot érzékel a zónán belül. Szintén jelzi a nem evilági anyagot, legyen az Isteni eredetű, vagy démoni.

Rész és egész

Követelmény: 10 Kp és minimum 2 pont az iskolára

A varázsló a Bot által kijelölt részre varázsolhat. Úgy kell a manapont igényt kiszámolni, hogy az csak az adott tárgy kijelölt részét foglalja magába. Ennek a varázslatnak a segítségével átjáró nyitható a várfalon is és a sodronying egyik láncszemére is lehet varázsolni annak ellenére, hogy mágikusan egy tárgynak minősül.

Necromancia

Alyr Arkhon óta az egyik leghíresebb iskola Doran-ban. A mágia ezen aspektusa nem örvend osztatlan sikernek, de az összes véleményyt nyilvánító ember szerint nagyon is hatásos. Az iskola mesterei hihetetlen dolgokat képesek véghezvinni, de ehhez általában a megfelelő alapanyagot is be kell szerezniük. Ez nehézségekkel jár egyes országokban, néhol pedig kifejezetten könnyű (Toron, Gorvik). A Necromancia áll a legszorosabb kapcsolatban a jelmágiával. Érthető, ha a kezdő varázslók óriási dilemmájukat csak nehezen tudják eldönteni. Az iskolák között egyedülálló módon azonban, ha a varázsló a Necromancia tudományában igazán elmélyed, akkor megtanulja a Jelmágia alapjait is. Ez a többi iskolára nem áll.

A varázsló képességei:

0 pont: A varázsló teljesen idegen a tudományban. A különféle élőholtak között nem tud és többnyire nem is akar különbséget tenni. Erejüket és gyengéiket nem ismeri. Általánosságban tudja, hogy a varázsfegyverek és a tűz hatásos ellenük, de ezt is csak valahol hallotta.

1 pont: A varázsló már rendelkezik a szükséges ismeretekkel. Az élőholtak között különbséget tud tenni, ismeri erejüket, gyengéiket. A gyakoribb élőholtak ellen szóló varázslatokat általában ismeri, ezekkel képes azokat elűzni. A ritka, igazán speciális élőholtakat nem ismeri.

2 pont: A varázsló már rendelkezik a tudással, hogy élőholtat teremtsen. Ez történhet idézéssel és felélesztéssel. Ennek módjait lásd később. A varázsló pontosan ismeri a ritkább élőholtakat is, és az elűzésükhöz szükséges litániákat is. Zónáján belül képes érzéklni az élőholtakat. Ezek között még különbséget is tud tenni, hogy természetes módon jöttek-e létre, vagy mágia által. Ezen a fokon a sokéves gyakorlás és tanulás miatt már a Jelmágiához is ért a varázsló. Ennek szintje 1 pontos és ez a pont nem számít bele az elkölthető pontokba.

3 pont: A varázsló híres (hírhedt) tudója az élőholtaknak. Tudása már a démonokra is kiterjed. Ha a démonológia képzettséget is felveszi, akkor vállalkozhat az idézésükre is.

A Bot képességei:

Zóna

Követelmény: Azonnal megjelenik 1 ponttól felfelé

A varázsló zónája az adott iskolára érve megnő. Ezen zónán belül csak az általa követett iskola(ák) varázslatait hozhatja létre. A zóna mérete függ attól, hogy hány pontot költött a varázsló az iskolára. Eszerint: 20+(szint * pont) képlettel írható le. Látható, hogy a varázsló tapasztalatával együtt nő a zóna is.

Élőholtak neszezése

Követelmény: 10Kp és minimum 2 pont

A varázsló Bot-ja jelzi, ha élőhalott van a zónáján belül. Ez a képesség szoros kapcsolatban van a varázsló saját képességével, de sokkal részletesebb annál. Ha az élőhalott lélekkel bír, vagy csak lélekből áll (szellem), akkor a Bot elárulja annak igazi nevét. Ez csak a gyengébb, maximum 5-ös (3 pontnál a 6-os) kategóriába sorolható élőholtaknál következik be. Az igaz név birtokában az elűző litániák fele annyi Mp-ba kerülnek, mint általában és idejük is fele annyi lesz. Minden más Nekromanta varázslat Mp költségét szintén felezni kell.

A Kör ereje

Követelmény: 5Kp és minimum 1 pont

A varázsló Bot-ja helyettesíti az idéző és kirekesztő varázsköröket. A Bot 1 pont esetén csak az élőholtakat, kettő esetén a kísérteteket is, három esetén a közdémonokat is kirekesztheti. Az erő felélesztéséhez minden esetben egy speciális litániát kell elkántálni, ami a kirekesztő varázskör mana igényének felébe kerül és 5 szegmensig tart. A hatás addig marad fent, amíg a varázsló koncentrálni, ezalatt 2 pont esetén csak Pszit, 3 pont esetén mágiát is használhat. A mágia hatósugara annyi méter amennyi a varázsló tapasztalati szintje.

Térmágia

Méltatlanul lebecsült és kevés figyelmet kapó tudomány a Tér mágija. Igazi mestereit nem csak szóra bírni, de megtalálni is kihívást jelent. Általában háttérben maradnak, meghúzódhatnak csendben, hiszen mágiájuk nem teszi lehetővé a harcokban való részvételt. Persze ha rá kerül a sor okozhatnak némi meglepetést. Nem egyszer feljegyeztek olyan esetet, amikor egy térmágus tornyára rontó csőcselék nyom nélkül eltűnt és a majd kétszáz embert utóbb a történektől sok száz mérföldre találták meg. A térmágusok általában a várak és varázslótornyok építésénél nyújtanak nagy segítséget, amikor a védműveket kell megtervezni és felépíteni.

A varázsló képességei:

0 pont: A varázsló csak minimális mértékben ért a Térmágiához. Zónáján kívülre gyakorlatilag nem képes varázsolni, zónáján belülre is csak a teleportálást ismeri. Ismeri még a zóna varázsjelét, de ebben kimerül az összes tudása.

1 pont: Ismeri a gyakoribb térmágikus jeleket és alkalmazni is tudja. Ismeri a távolbahatás mozaikot és ennek segítségével zónáján kívülre is varázsolhat. Zónája minden szinten – első is – 3 méterrel növekedik.

2 pont: Ismeri az összes térmágikus jelet és mozaikot beleértve a szimpatikus mágián alapulókat is. Ismeri a Térkapu mozaikot is és ezt minden nehézség nélkül használhatja. Zónája minden szinten – első is – 10 méterrel növekedik. Ezen belül képes a térmágikus csatornákat megérezni és azokon keresztül a varázslatokat destruálni.

3 pont: A térmágikus mozaikok fele annyi energiájába kerülnek mint alacsonyabb fokon és fele annyi a varázslási idő is. Képes állandó térkapu nyitására, amit csak a fenntartó varázsló tud bezárni és újra megnyitni. Ennek manaigénye 68 Mp és 1 hétig tart a varázslás, ami kisebb

megszakításokkal kerek 500 rúna és litánia használatát jelenti. Zónája szintenként – első is – 25 méterrel növekedik és ezen belül ő az úr. Ha térmágikus hatással próbálkozik valaki azt megérzi és dönthet úgy hogy megakadályozza. A varázslat csak akkor fog létrejönni, ha annak ereje meghaladja a térmágus szintjét.

A Bot képességei:

Teleport

Követelmény: Azonnal megjelenik minimum 1 pontnál

A varázsló képes zónáján belül bármit elteleportálni, ami a térmágia szabályainak megfelel. Ez egy parancsszó elrikkantását követően azonnal megtörténik, tehát gyakorlatilag 1 szegmens alatt.

1 pont esetén szintenként fél kiló anyagot.

2 pont esetén szintenként 1 kiló anyagot.

3 pont esetén szintenként 5 kiló anyagot. Ha élőlényt teleportál, akkor a Személyes aura ellenére is, de csak egyben és nem lehet beleteleportálni valamibe. Saját magát bármennyiszer el tudja teleportálni zónáján belül.

Távoli közel

Követelmény: 5 Kp és minimum 1 pont

A varázsló ezzel a képességgel kifordítja a teret a megszokott helyzetéből. Képes a közelit távolra, a távolit közelre hozni. Teszi ezt úgy, hogy a tárgy vagy hely és a varázsló közötti teret összesűriti, vagy kitágítja. Ennek hatása mind játéktechnikailag, mind gyakorlatilag jelentős. Nem mindegy, hogy az íjásznak 10 méterről vagy 50 méterről kell a varázslót eltalálnia. A képességet a varázsló bármikor létrehozhatja és addig marad fent, amíg koncentrálni rá. Ez alatt 1 pont esetén sem Pszit, sem mágiát nem használhat, 2 pont esetén csak Pszit használhat, míg 3 pont esetén Mágiát is alkalmazhat. A hatás mindig a varázsló teljes zónájára érvényes és arra is hatással van. A zsugorítás/nagyítás mértéke függ az iskola fokától:

1 pont: 3/1, tehát három méterből formál egy métert, vagy egy méterből három métert.

2 pont: 10/1, tehát tíz méterből formál egy métert, vagy egy méterből tizet.

3 pont: 25/1, tehát 25 méterből formál egy métert, vagy egy méterből 25-öt.

Tér hídja

Követelmény: 10Kp és minimum 2 pont

A varázsló a Botjának ezen képességével egy szegmens alatt térkaput nyithat a zónáján belül bárhová. A kapu csak addig marad fent, amíg a varázsló koncentrálna. Ez alatt sem Pszit sem mágiát nem használhat. A Térkaput bárki használhatja akit a varázsló átenged rajta.

Időmágia

A Tértmágia mellett ez a másik méltatlanul kezelt iskola. Növendékei általában a máshonnan kirostált novíciusokból kerülnek ki, de tanulmányaik befejeztével veszedelmes varázslókká válhatnak. Azok, akik tudatosan választották az időmágiát mint fő szakterületet a korszak meghatározó emberei közé emelkedhetnek, még ha senki sem tud létezésükről sem. Az időmágia igen veszedelmes tudomány. Könnyen okozhatja a tapasztalatlanok vesztét, különösen a jövő vizsgálata. Ezért az időmágia gyakorlásakor mindig van egy kis kockázat amit csak a tapasztalat tud csökkenteni (számszerűleg: $15 - (\text{pont} * \text{tapasztalati szint})\%$).

A varázsló képességei:

0 pont: A varázsló tisztában van az alapfogalmakkal, de érdemben nem ért a témához. Ismeri a Kör és a Perc mozaikokat, de ezeket is az említett bizonytalansággal (neki permanensen 15%) fűzheti a varázslataihoz.

1 pont: A varázsló az Örökkévalóság mozaik kivételével az összes mozaikot ismeri. A fenti bizonytalanság rá is áll, de a tapasztalatok neki már segítenek. A múlt és a jövő titkai azonban rejtve maradnak előtte.

2 pont: Ismeri az összes mozaikot és meglepő biztonsággal kezeli azokat. Képes a múltba fürkészni, de csak egy tárgy, vagy adott hely múltjába. Ez a fürkészés mozaik speciális változatával történik és energiaigényét a helyzet (Dm) határozza meg. A varázslási idők felére csökkennek, míg időtartamuk alapesetben is duplája mint az eredeti varázslatnak.

3 pont: A varázsló uralja az időt, tiszteletben tartva annak íratlan szabályait. Varázslatai, lett legyen azok bármilyenek is egyetlen szegmens alatt létrejönnek. Nem a varázslat menete gyorsul fel – hiszen ugyanúgy ki kell mondani a szavakat, felírni a jeleket – pusztán kevesebb időbe telik. A varázslatok időtartama is kitolódik az alapesethez

képesti háromszorosra. A varázsló már képes a jövőt is fürkészni. Meglepő módja ennek a csillagászat, amikor a csillagok állásából próbálja a varázsló kiolvasni az eljövendőt. Ez szintén a Fürkészés mozaik speciális varázslatával jön létre, de energiaigénye sokkal nagyobb.

A Bot képességei:

Zóna

Követelmény: Azonnal megjelenik 1 ponttól felfelé

A varázsló zónája az adott iskolára érve megnő. Ezen zónán belül csak az általa követett iskola(ák) varázslatait hozhatja létre. A zóna mérete függ attól, hogy hány pontot költött a varázsló az iskolára. Eszerint: $20 + (\text{szint} * \text{pont})$ képlettel írható le. Látható, hogy a varázsló tapasztalatával együtt nő a zóna is.

Megfagyott jelen

Követelmény: Azonnal megjelenik 2 ponttól felfelé

A varázsló képes lelassítani (2 pont), vagy megállítani (3 pont) az idő múlását zónáján belül. A hatás a lassítás mozaikhoz hasonlítható, de a teljes zónára érvényes. Egyebekben megegyezik azzal. A megfagyott időn belül csak a varázsló képes teljesen szabadon, saját idejében cselekedni. Ezt bármire felhasználhatja, varázsolhat, Pszit használhat. Időtartama addig tart, amíg a varázsló fel nem oldja a hatást a területről vagy meg nem hal.

Éjre éj, /Napra nap

Követelmény: 15Kp, minimum 2 pont

A varázsló teleportálhat az időben. Nem igazi teleportáció, hiszen a térben ugyanott marad, ahonnan elindult, csak az idő változik. A hatás segítségével csak a jövőbe (2 pont), vagy csak a múltba (3 pont) lehet utazni. Külön hatásnak számítanak és külön is kell megtanulni őket. Nagyon veszélyes és bizonytalan kimenetelű mágia ez. Energiaigénye mindig számottevő. A múltba csak kevés varázsló jut el önerőből a hatalmas energiaigény miatt (Pl.: egy hónapnyit visszarepülni 300 Mp körül mozog, előre az időben ugyanez 75 Mp körüli érték). Persze vannak más módszerek is...

A Lélek mágiája

A lélek mágiája felöleli az Asztrál és Mentál mágia tárgykörét. Szakosodni ebben is lehet, ennek módját lásd az Anyag mágiájánál. A Lélek mágiája Lar-dor egyik alappillére. Pyarron sokat köszönhet mentalistáinak és asztrál mágusainak. Hogy mégsem kerültek a csataterekre az egy dolognak köszönhető. A Lélek mágiájára szakosodott varázslók érzékenyekké válnak a környezetük hangulatára, gondolataira.

A varázsló képességei:

0 pont: Gyakorlatilag nem ért a témához. A mozaikokat ismeri, de alkalmazásuk fortélyait nem. Az asztrál-mentál test sajátosságait szintén nem, így az olvasás alapú varázslatok értelmezése nehézkes és nem pontos. Íráskor a vak véletlen vezeti a kezét ezért 30%-ban más hatás keletkezik, mint amit elérni akart.

1 pont: Ismeri az alapvető felépítését az asztrál és mentál testnek. A mozaikokat biztos kézzel kezeli, de nagyobb változtatásokat képtelen létrehozni.

2 pont: Bármit megtehet az emberi elmével. Gyakorlatilag újraírhatja a személyiséget, de ez már nem lesz olyan tartós, mint a kisebb behatások. Mágiájának időtartamát képes kinyújtani úgy, hogy varázslatába egy speciális mozaikot sző, ami energiába nem kerül, de lehetővé teszi, hogy a varázslat addig maradjon fent, ameddig a varázsló koncentrálni rá. A varázslatai erősségéhez mindig hozzászámolhatja a tapasztalati szintjét is.

3 pont: A Lélek mágiájának alapos ismerete, gyakorlatilag egyszerre él és érzel a való és a két belső síkon. Zónáján belül szinte látja az egyes emberek gondolatait, érzelmeik villanását. Ennek a képességnek az ereje a tapasztalati szinttel egyenlő, de nem erősíthető. Ha valakinek a védelmén nem lát át a varázsló, akkor azt jégszoborként, esetleg pajzsot tartó harcosként látja, de az igaz valót nem pillantja meg. A Mesélőnek le kell írnia a környezet, helyszínek hangulatát is, hiszen

egy-egy terület is rejtenek érzelmi töltöttséget. Képes kihasználni az Igaz Névből adódó lehetőségeket. Ha valakinek ismeri az Igaz Nevét, arra bármilyen távolságból varázsolhat és varázslatainak erőssége duplájára nő.

A Bot képességei:

Zóna

Követelmény: Azonnal megjelenik 1 ponttól felfelé

A varázsló zónája az adott iskolára értve megnő. Ezen zónán belül csak az általa követett iskola(ák) varázslatait hozhatja létre. A zóna mérete függ attól, hogy hány pontot költött a varázsló az iskolára. Eszerint: $20+(\text{szint} * \text{pont})$ képlettel írható le. Látható, hogy a varázsló tapasztalatával együtt nő a zóna is.

A hatalom ereje

Követelmény: 5Kp, minimum 1 pont

A varázsló ezzel a képességgel képes egy varázslatot szétszórni környezetében. Ez szinte robbanásként terül szét zónáján és annak egész területén kifejti hatását. A varázslat általában egyetlen mozaikból áll, de bonyolultabbat is el lehet mondani. A hatás egyetlen szegmens alatt jön létre és csak akkor kell rá koncentrálni a fenntartásához, ha a varázslat létrehozásakor ezt a módszert választotta. Ekkor addig marad fent a hatás ameddig koncentrálni, egyébként a tapasztalati szintjével egyező körig. A hatás ereje megegyezik a varázsló tapasztalati szintjével.

A Lélek titka

Követelmény: 10Kp, minimum 2 pont és emberismeret valamilyen foka

Ez a hatás szoros kapcsolatban van a varázsló képességével. Ennek segítségével a Bottal kijelölt személyre olvasott varázslat egyszer és csakis egyszer dupla erősségű lesz. Ugyanarra a személyre még egyszer ezt a hatást nem lehet ráolvasni. Másik alkalmazási módja, amikor az Emlékolvasás mozaikot alkalmazva az illető Igazi Nevét akarja kideríteni a varázsló. Bot-ja segítségével megteheti, de ehhez 100-as erejű emlékolvasást kell alkalmaznia a célpontra annak védelmén felül.

Jelmágia

A jelmágia tudománya a legismertebb és a legrettegettebb tudomány a kalandozók között. Számptalan hősjelölt vérezett el a különféle csapdajelek és ártó rajzolatok miatt ősi katakombák mélyén, vagy egy tolvajklán klánházában. A jelek kis hányada általában mindenki előtt ismert mint babonából rajzolt és levegőbe rótt jelek. Ilyen például a szív fölé rajzolt kör, ha valami tisztátalant látunk, vagy a kapuszárnyra rajzolt diadémot viselő asszony stilizált képe. Ezekről csak a Jelmágia avatott ismerői tudják, hogy eredetük még a crantai időkbe nyúlik vissza és akkor még sokkal rettegettebb jeleknek számítottak. A Jelmágia mesterei csodákra képesek ha elég időt szánnak nekik az égiek. Feljegyeztek egy kísérletet, amire egy dorani mágus adta a fejét pár száz évvel ezelőtt. Fejébe vette, hogy a fajháborúban használt égi hajókhoz hasonlatos járművet csinál. Feladatát már majdnem befejezte és a hetedkor első égi hajója már indulásra készen állt, amikor elf vadászcsapatok csaptak le rájuk és a jelen lévőket mind egy szálíg lemészárolták. Beszélnek egy ideig feszült volt a viszony Doran és Sirenar között.

A varázsló képességei:

0 pont: A varázsló csak pár jelet ismer, ami az általa követett iskolák egyikéből származik (általában a magasabb pontértékűből). Ezek kezelésével tisztában van, de működésükkel nem. Nem is ábrándozhat új jel kifejlesztésében és a már meglévő jelek megfejtesése is nehézkes neki. Általában nagy könyvtár kell hozzá.

1 pont: Egyéb iskolái minden jelét, rúnáját, szimbólumát ismeri, de hatásmechanizmusukat még mindig nem egészen. Vállalkozhat új rúna kifejlesztésére, de ehhez nagy könyvtár és rengeteg idő kell.

2 pont: Szakavatott ismerője a mágiával töltött jeleknek. Kis ráfordítással bármilyen rúnát kifejleszthet és ehhez még könyvtár sem kell. Minden ott van a fejében. Egy ismeretlen rúnát nagy pontossággal és meglehetősen gyorsan tud azonosítani. Mindez csak akkor igaz, ha ismeri az adott ősi nyelvet, amin a rúnát kifejlesztették. Ez az előbbi szintekre nem áll, hiszen ott gyakorlatilag könyvből dolgoztak. Ezen a szinten azonban a varázsló ténylegesen megfejti a jeleket. Képes a

zónáján belül lévő jelek felderítésére. Ehhez koncentrálnia kell annyi ideig, amennyi egy jel manaigényének a 10% körben számolva.

3 pont: Keresett és általában jól ismert mesternek számít. Jelei – bármily módszerrel rója is azokat – fele annyi energiába kerülnek mint csekélyebb tudású társainak. Képes pár sebtében felrótt vonalba is energiát tölteni, de ezt szinte mindegyikük a mágia keréketörésének tekinti. Ilyenkor a Transz sem szükséges, de a jel annyi percig működik csak, amennyi a varázsló tapasztalati szintje. Mikor jelmágikus úton varázsolnak úgy kell tekinteni, mintha a többi iskolában 1 pontos értékkel lennének. Ez csak és kizárólag a jelek mágiájára vonatkozik. Ha egyszerűen csak varázsol, akkor a képzetlenségből adódó hátrányok őt is sújtják. Képes egy ismeretlen rúnát egy pillantással megfejteni. Gyakorlatilag minden rúnát ismer és rengeteg ősi nyelvet. Ezeknek a megtanulása fele annyi Kp-ba kerül mint csekélyebb tudású társainak.

A Bot képességei:

Zóna

Követelmény: Azonnal megjelenik 1 ponttól felfelé

A varázsló zónája az adott iskolára érve megnő. Ezen zónán belül csak az általa követett iskola(ák) varázslatait hozhatja létre. A zóna mérete függ attól, hogy hány pontot költött a varázsló az iskolára. Eszerint: $20+(\text{szint} \cdot \text{pont})$ képlettel írható le. Látható, hogy a varázsló tapasztalatával együtt nő a zóna is.

Varázspenna

Követelmény: 15 Kp és minimum 1 pont
Ennek a képességnek a használata igen drámai és sokszor rémisztőbb, mint a varázsló eredeti varázslata.

Alacsonyabb szinten a Transzban a varázsló odaérinti a felülethez a Botot és elkezd kántálni a rúnához tartozó litániát. Ekkor a felületbe a mágia vési bele a kívánt jelet és nem kell véső, vagy penna. 1 pont esetén a hatást 10 Mp befektetéssel lehet elérni, 2 pont esetén nem kell rá Mp-ot áldozni. 3 pont esetén a varázsló Botjáról apró, kékes színű labdacok ugranak le és a kívánt felülethez érve felróják arra a kívánt jelet. Ez nagyon drámai és

igencsak rémisztő látvány. Ilyenkor a varázsló egyszerre annyi labdacsot tud teremteni – és egyszerre ennyi rúnát is tud felírni – amennyi a tapasztalati szintje.

Jelek suttogása

Követelmény: 5 Kp és minimum 2 pont

A varázsló egyetlen Pszi pont felhasználásával képes látni a zónáján belül lévő jeleket úgy, hogy azok nem fejtik rá ki a hatásukat. 3 pont esetén még a bennük lapuló mágia típusát is meg tudják határozni a szerint, hogy a rúna egyszerűen csak figyel, vagy ártó mágiát börtönöztek belé. Az ismeretlen romokat kutató csoportok gyakran visznek magukkal rúnamágust, hiszen ők képesek távolról felismerni az ártó jeleket.

A torony

A varázslók egy bizonyos idő után belefáradnak abba, hogy minden tudást nekik kell egyedül összegyűjteniük és gyakran közösségeket hoznak létre azért, hogy fejlődésüket tovább segítsék. Nem gyakori eset, hogy azonos iskolát követő varázslók társuljanak, mert a féltékenység és a hatalomvágy szinte minden varázsló ismérve. Elmondható tehát, hogy az ilyen közösségek a lehető legszínesebb társaságok és a lehető legveszélyesebbek is. A legismertebb módja a varázslói közösségek kiépítésére egy közös, jól védhető és megfelelően eldugott helyen egy uradalom kiépítése. Ez történhet egy várostól pár mérföldre az uralkodó engedélyével, vagy a semmi közepén mindenkitől távol és tudta nélkül. Az ilyen uradalmak is annyi félék, ahány csoport létezik Yneven. Van amelyik egy csendes oázisnak tűnik a sivatag közepén és van, ami egy erőd komplexum a Quiron-tenger egyik szigetén. Számatalan féle, fajta és méretű létezik. Hogy a leggyakrabban és a legismertebb ezek között a varázslótornyok léte, az már a folklór eredménye. Ezért vegyük ezeket vizsgálat alá.

Építés

Egy varázslótorny építése nem tartozik az apró feladatok közé és nem csekély kihívást is tartalmaz. Az építő varázslók szinte összes tudását és hatalmát igényli, ezért ritka a kevés tapasztalató csoport Yneven. Természetesen az építés munkások és szakemberek kezét is igényli, de a dolog jellegétől függően – nagyhatalmú anyag és térmágus segítségével – ezek el is hagyhatóak. Az építés során minden varázsló belebörtönzi lelkének egy szikráját a toronyba az építés során. Ha a torony megsemmisül az összes építő varázsló örökre elveszít egyet az Asztrál főértékéből a hihetetlen sokk miatt. A toronyba börtönzött hatások ezer és egy félék lehetnek, hiszen azt maguk a varázslók teremtik meg. A toronyba börtönzött hatásokat bármelyik varázsló – ki tagja a csoportnak – használhatja egyetlen Pszi pontért. A saját hatását mindegyik varázsló Pszi pont nélkül is használhatja. Fontos megjegyezni, hogy ezeket a hatásokat nem varázsló kasztú karakter is használhatja, ha sikeresen befogadták és rendelkezik Pszi képzettséggel.

Befogadás

Nagyon gyakran előfordul, hogy egy varázsló az építés után csatlakozik a torony közösségéhez. Két lehetséges módja van ennek. Ha novíciusként csatlakozik valaki, akkor mestere azonnal elérhetővé teszi számára a torony használatát, de a varázslói vizsga előtt bármikor vissza is veheti azt. Erre csak az a varázsló képes, aki tanítványának fogadta az ifjút. Ha egy teljes értékű varázsló akar csatlakozni egy torony közösségéhez, akkor a torony urainak egybehangozón kell engedélyeznie ezt. Egy szertartás után a varázsló használhatja a torony képességeit, de újakat nem adhat hozzá. A szertartást követően egy évig a torony urai közül bárki egyetlen szegmens alatt visszaveheti a hatalmat tőle. Letelte után a csatlakozott varázsló teljes értékű tagjává válik a közösségnek és elkezdheti a saját hatalmával fejleszteni a torony képességeit.

Élet

Az élet egy varázslótornyban igen sokszínű. Általában mindegyik varázslónak van egy vagy több szolgálója, segédje, akik a mindennapi feladatokat ellátják körülötte, hogy ő a tanulmányaira tudjon

koncentrálni. A varázslók egymás közötti viszonya is számtalan fajta lehet. Lehet ellenséges – Boszorkányerőd -, vagy segítőkész, alkotó – Agaloni fekete torony. Általában elmondható, hogy egy ilyen közösség nem minden intrikától mentes, békés környezet.

A torony képességei:

Zóna

Követelmény: 5. Tsz, bármelyik iskola

A torony körül egy külön zóna jelenik meg, ami a közepes mérettől az egészen hatalmasig bármekkora lehet. A nagyobb hatalmú varázslók – 5. Tsz fölöttiek – zónája összeadódik és így alkotnak egy nagy zónát. Ha egy varázsló elhagyja a tornyot, akkor zónájának méretét a torony zónájából le kell vonni. Látható, hogy egy tapasztalt térmágus jelenléte egy toronyban hihetetlen előnyt jelent a közösségnek. Fontos, hogy a Bot képességei nem növelik a zónát, itt csak a varázsló saját képességei a mérvadóak.

Engedelmes föld

Követelmény: 7 Tsz, Anyagi mágia minimum 2 pont

Ez a hatás roppant hasznos a bent élők számára, hiszen szinte korlátlan uralmat nyernek általa a torony anyaga felett. Ajtót nyithatnak a falon, ablakot a mennyezeten, vagy hatalmas kőkarokat növeszthetnek, hogy a rájuk törő fegyvereket elveszejtsék. Sok torony úgy készül, hogy szándékosan kifelejtik belőle az ablakokat és ablakokat, hogy illetéktelen személy ne legyen képes bejutni. Persze nem gyakori betegség a Paranoia a varázslók között. Kezdetben.

Búcsú a nem nyugvóktól

Követelmény: 5 Tsz, Necromancia minimum 2 pont

A hatás nagyon látványos és megfordítható. Segítségével a torony zónájában lévő összes élőhalott – lett légyen akármelyik osztályba sorolható, de démonok nem – összeesik és visszaváltozik egyszerű halottá. Az anyagi testtel nem rendelkezők visszakerülnek az örök körforgásba – a Poklot mint állomást közbeiktatva – és ezzel eltűnnek Ynev-ről. Megfordítottja esetén a zónában lévő holttestek, amikén nincs papi áldás azonnal felélednek és tudattalan zombiként fogadják a varázsló parancsait. Ilyenkor az a varázsló irányítja őket, aki a hatást felébresztette.

A közel és távol hatalma

Követelmény: 8 Tsz, Térmágia minimum 2 pont

A varázsló ezzel a képességgel kifordítja a teret a megszokott helyzetéből. Képes a közelit távolra, a távolit közelre hozni. Teszi ezt úgy, hogy a tárgy vagy hely és a varázsló közötti teret összesűriti, vagy kitágítja. Ennek hatása mind játéktechnikailag, mind gyakorlatilag jelentős. Nem mindegy, hogy az íjásznak 10 méterről vagy 50 méterről kell a varázslót eltalálnia. A képességet a varázsló bármikor létrehozhatja és addig marad fent, amíg koncentrálni rá. Ez alatt 1 felhasznált Pszi pont esetén sem Pszit, sem mágiát nem használhat, 5 Pszi pont esetén csak Pszit használhat, míg 10 Pszi pont esetén Mágiát is alkalmazhat. A hatás mindig a varázsló teljes zónájára érvényes és arra is hatással van. A zsugorítás/nagyítás mértéke függ a hatás felébresztésére szánt Pszi pontok:

1 pont: 2/1, tehát kettő méterből formál egy métert, vagy egy méterből kettő métert.

5 pont: 5/1, tehát öt méterből formál egy métert, vagy egy méterből ötöt.

10 pont: 15/1, tehát 15 méterből formál egy métert, vagy egy méterből 15-öt.

Ha egy térmágus ébreszti fel a hatást, számára a következő értékek a mérvadóak iskolája fokától függően:

1 pont: 5/1, tehát öt méterből formál egy métert, vagy egy méterből kettő ötöt.

2 pont: 15/1, tehát 15t méterből formál egy métert, vagy egy méterből 15.

3 pont: 50/1, tehát 50 méterből formál egy métert, vagy egy méterből 50-öt.

Neki a hatás felélesztése nem kerül Pszi pontba.

Teleport

Követelmény: 5 Tsz, Térmágia minimum 1 pont

A varázsló képes annyiszor 10 kiló a térmágiának megfelelő anyagot teleportálni, amennyi a tapasztalati szintje. Egy térmágus szintenként 25 kiló anyagot képes így teleportálni, de képes mágiájával tovább növelni azt. Ilyenkor egy manapont plusz 10 kiló anyag teleportálására elég.

Megfagyott jelen

Követelmény: 10 Tsz és minimum 3 pont Időmágiában

Nagy hatalmú hatás és azon ritkák közé tartozik, aminek használatához komoly előtanulmány szükséges. Csak az a varázsló képes használni a hatást, akinek minimum 1 pontja van az Időmágia iskolában. Ennek segítségével 10 Pszi pontért megállítható az idő a torony zónáján belül. A torony lakói saját idejükben maradnak és tetszőlegesen bármit tehetnek, de a hatás felélesztőjének körönként el kell költenie bizonyos mennyiségű Pszi pontot. Az időmágiában elért eredményei alapján:

- 1 pont esetén körönként 10 Pszi pont
- 2 pont esetén körönként 5 Pszi pont
- 3 pont esetén körönként 1 Pszi pont

Sivatagi forrás

Követelmény: 7 Tsz, időmágia 2 pont és térmágia minimum 1 pont a hatást létrehozó varázslónál

A hatás azon erők közé tartozik, ami állandóan működik és nem kell feléleszteni. Csak kevesen ismerik megalkotásának módját, de ők megbecsült tagjai a varázslói társadalomnak. Hatása meglepő és hihetetlenül erős. Következésképpen a torony zónájában mindenhol meggyengül a manaháló és a környéken gyakorlatilag mana mentes környezet alakul ki. A torony teljes rangú urainak azonban úgy áramlik a mana, mintha egy gócpontnál lennének és számukra kiapadhatatlannak tűnik ez a forrás. Működése egyszerűségében gyönyörű. Nem csinál mást mint a zónában lévő manát a toronyba sűríti és csak urainak juttat belőle. Az ilyen tornyokat a lehető legnehezebb elfoglalni.

Az átkos torony neszezése

Követelmény: 5 Tsz, lélek mágia 2 pont

A hatásnak már sok torony köszönheti létét. Állandóan működik, de a hatás módosításához csak olyan foghat, aki ismeri a Lélek mágiáját minimum 2-es szinten. A torony zónájában bármilyen érzelem –

általában félelem a toronytól – szétsugározható. Az érzelemtől csak a torony lakói – befogadó szertartás – és az általuk kijelölt személy mentes. Ereje a megalkotó varázsló aktuális tapasztalati szintje, tehát képes együtt fejlődni a varázslóval. Ha a megalkotó varázsló 3 ponttal rendelkezik a Lélek mágiájában, akkor képes megérezni az ártó szándékkal közeledőket. Ezt csak ő érzi, ezt a hatást átruházni nem lehet.

A torony lelke

Követelmény: 5 Tsz, Jelmágia 3 pont; 10 Tsz, Lélek mágiája 3 pont, 10 Tsz, Necromancia 3 pont

A toronyba a varázslók bonyolult jelek és varázslatok felhasználásával egy lelket börtönöznek. Ez általában egyik éppen elhunyt társuk, vagy egy hűséges szolga. A torony innentől kezdve saját mana pontokkal rendelkezik és saját döntéseket is hozhat. Az öt megalkotó varázslók felé hihetetlen erejű hűség köti, amit semmiféle módszerrel nem lehet megtörni. Használhatja életében használt képességeit amennyiben test nem szükséges hozzá. Egy nekromanta képes létrehozni számára homonkuluszt, vagy egy anyag mágus egy gölemt, amit tetszése szerint használhat, de a torony zónáját nem hagyhatja el. Képes tapasztalati szintet lépni és fejlődni. Varázslásra a torony falára írt jelek segítségével képes, de mana pontjainak visszanyerése megváltozik. Körönként 10 Mp áramlik vissza hozzá. Ha a Sivatai forrás hatás él a tornyon, akkor körönként 50 Mp tér vissza. Összesen három ilyen toronyról tudnak a krónikások. Az egyik a Boszorkányerőd Shulur városában, a másik a Dorani szarvtorony, a harmadik egy új torony, amely az északi városállamok területén emelkedett úgy fél évszázada. Ezek a helyek a világon a legveszedelmesebbek közé tartoznak

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely