

Új varázslatok, rituálék, mozaikok kidolgozása és varázstárgyak készítése



Előszó: az új varázslatok, rituálék, mozaikok és varázstárgyak kutatása minden varázstudó karakternek (és játékosnak) az egyik központi tevékenysége egy idő után, ahogy halad felfelé a számlétrán. Ezáltal válik egyedivé, és különbözik valamiben például a többi 34. szintű ☺ boszorkánymestertől. Sajnos erről igencsak csekély az információ a hivatalos irodalomban, egyedül a Második Törvénykönyv említi meg a témáról valamit, és az sem konkrétum. Az én elgondolásom szerint az új varázslatok kutatásához nincs szükség alkimista felszerelésre, laboratóriumra, hiszen az alkalmazott mágiának ahhoz semmi köze. Míg D&D-ben a mágiához anyagi komponens is szükséges volt, ezért ott még el tudtam a dolgot valahogy képzelni, ám az, hogy a kémcsövekből és lombikokból hogyan lesz varázsigé, nem egészen tiszta, és szerintem ezzel nem vagyok egyedül. Aki mégis tudja a választ, kérem, írja meg, de a forrongó üstben kirajzolódó varázsszavak megoldást inkább hagyjuk.

Új varázslatok, rituálék, mozaikok kidolgozása és új varázstárgyak készítése

Minden varázshasználó (!) karakternek 6. Szinten választania kell a mágiájának egyik fajtáját, amire specializálódik (nekromancia, asztrál, mentál, elemi, betegség, csók, stb. mágia, de a KM tilthat, ha ellentmondásos vagy nem megfelelő a választás). Ez általában a legtöbbet használt, a karakter alakjához legközelebb álló terület. Bizonyos kasztoknál (boszorkánymester, varázsló, tűzvarázsló) ez az út választás külsőségeiben is megnyilvánul (varázsbot, hajviselet, ruházat, tárgy, stb.), míg egyeseknél semmilyen jele nincs (boszorkány). Papok nem fejleszthetnek ki új varázslatokat, habár új rituálékat ők is kidolgozhatnak, de ezek mindig nagyon kötődnek az isten személyéhez (pl. Tharr esetén vér- és kínrituálék, Arel esetén viharkeltő rituálé, Sogron esetén tűzrituálék stb., azonban le kell szögezni, hogy ezek mindig időigényesek és elsősorban vallási szempontból fontosak, gyakorlati hasznuk sok esetben nincs is), és persze nagyon ritkák. Paplovagok nem fejleszthetnek ki rituálékat sem, az ő ismereteik nem elég mélyek a papi mágia misztériumaiban, csak felhasználói annak.



Bárdok képtelenek új varázslatokat kidolgozni, az ő mágiájuk titkai már feledésbe merültek. Amúgy is elég nehéz elképzelni könyvmoly és tudományos bárdot.

Hogy a varázslatok és varázstárgyak kifejlesztése pontosan mennyi idő, azt nehéz meghatározni, de körülbelül 2 hónaptól (egyszerű varázslat, vagy már meglévő apró módosítása) 30+ évig (roppant bonyolult, több részvevős, teljesen újfajta, hatalmas mágikus erőket megmozgató varázslat) tarthat (napi 12 órás kutatással számolva), a KM-nek itt nagyon fontos, hogy a játékosnak lehetősége legyen egyáltalán, hogy elérje az eredményt. Varázshasználók esetében jelentős, mágikus ismeretekkel foglalkozó könyvtár, papíros, tinta és idő szükségeltetik a kutatáshoz, papok esetén böjtölések, áldozatok, rituálék, és istenének tetsző cselekedetek (itt inkább kultikus, semmint gyakorlati dolgokról van szó, tehát magány, vér, emberáldozat, erdős liget, meditáció, vulkán, füstölések, kódexmásolás, önsanyargatás, stb.) végrehajtása szükséges a megvilágosodáshoz az új rituáléval kapcsolatban. Am fontos kijelenteni, hogy kalandozás közben mindkét tevékenység elég nehézkesen végezhető, ezáltal még jobban elnyújtva a kutatáshoz szükséges időt. A rúnamágia legalább alapfokú és a mágiahasználat mesterfokú ismerete egyaránt felezi a varázshasználók számára (mindkettő esetén negyedeli) a kutatási időt. Amennyiben több azonos kasztú, és körülbelül azonos (+2 szint) hatalmú varázshasználó (pap nem) együtt dolgozik (ami bizonyos kasztoknál igencsak ritka), akkor a kutatása idő a részvevők számával arányosan csökken.

7. szinttől kezdve a varázshasználó képes a kasztból származó (módosíthatatlan) manapontja felénél kevesebb pontból létrehozható varázslatok kidolgozására az általa választott mágiafajtában. Itt felhívnam a KM-ek figyelmét, hogy kezdetben nyugodtan rontsák a varázslat adatait (több manapont, hosszabb varázslási idő, kisebb hatótáv), ha nem teljesen biztosak abban, hogy mennyire brutális a varázslat, sőt bizonyos esetekben csődöt is mondhat. Itt lehet arra hivatkozni, hogy a használt varázsigé még nem teljesen kiforrott, és sallangmentes, a taglejtés még nem elég szabályos, na s persze az adu ász: a mágia törvényei miatt. Persze profi, rutinos mesélőknek erre semmi szükségük. A játékos és a mesélő között az új

varázslatok bevezetésénél fokozott kommunikáció szükséges.

11. szinttől már a módosíthatatlan, maximális manapontja a határ a saját szakterületén, és a fele manapont a többi, kasztja által alkalmazható mágiaformában. Itt még fokozottabban jelentkezik a fentebb leírt intelem.

Új, tapasztalati úton készülő varázstárgyak kifejlesztése roppant időigényes és drága feladat, hiszen a rúnákkal díszített tárgynak minden esetben kiváló minőségűnek kell lennie, és sajnos jó pár tönkremegy, vagy megsemmisül, mire sikerül az áttörés, és létrejön a kívánt hatás. A kutatási idő itt is jelentős, 3 hónaptól (a kaszthoz erősen kötődő, egyszerű hatás, maximum 60 Mp) 66+ évig (extrém, szinte már erekllye hatalmú, habár ehhez már mana is kell bőven, 600+ Mp) tarthat. A rúnamágia legalább alapfokú és a mágiahasználat mesterfokú ismerete egyaránt felezi a varázshasználók számára (mindkettő esetén negyedeli) a kutatási időt. Amennyiben több azonos kasztú, és körülbelül azonos (+2 szint) hatalmú varázshasználó (pap nem) együtt dolgozik (ami bizonyos kasztoknál igencsak ritka), akkor a kutatása idő a részvevők számával arányosan csökken.

A hivatalos változat szerint új mozaikot csak mágus alkothat. Én ezzel nem értek egyet, hiszen pont a varázsló az a kaszt, aki leginkább ismeri és kutatja a mágia titkait, és pont ők ne profitálnának ebből? A mozaikokból összerakható varázslatok „kutatása” pedig véleményem szerint csak blabla, hiszen ezen nincs sok kutatnivaló, habár egy-egy érdekes, újszerű hatás elérhető, ez csak a már ismert mozaikok variálása, pár perces feladat (egyébként a MAGUS-ban szereplő példák közül jó pár elég rosszul van összerakva, magyarázva). Varázslók új mozaikot csak az általuk választott egyetlen mágiafajtában alkothatnak 11. Szinttől, a többiben nem. KM-ek, csak óvatosan, fokozott éberség és óvatosság! Egy ártatlannak tűnő rúna is rendesen felborzolhatja a kedélyeket! A Jelmágia ebből a szempontból kivétel, ebben az esetben a hatás a specializáció területe kell, hogy legyen (leszögezem gyorsan, Jelmágia specialista nincsen, hiszen a jelmágia a

szómágia írt formája). Rúna-mágikus varázstárgyakból elméletileg minden kutatás nélkül is szinte bármit készíthetnek, ebben az esetben csak a mana lehet az akadály. A MAGUS-ban felsorolt példák itt is elég rosszak, ugyanis nem derül ki, hogy mi miért annyi. Jó lett volna ha az egyes rúnák manapont igényét is leírták volna, amik felhasználásával a varázstárgy elkészül. Drágakő-mágikus hatásokból is szinte bármit létrehozhatnak, azonban extrém dolgok kifejlesztéséhez minimum 20. Szint szükséges, és az sem biztos, hogy elegendő. Persze az igazsághoz

hozzátartozik, hogy nálam a varázsló NJK kaszt!

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely