

Smaragdmágus



Smaragdmágusok. Ynev talán legkülönösebb mágiáját használják, amelynek fogásait nem lehet iskolákban elsajátítani, amely hatásosságát igazi erején kívül ritkaságának és ismeretlenségének köszönheti. Igazi érték, egyes művelői szerint művészet, amelynek csodálatos „trükkjei” sok óvatlan kellemetlenkedőt küldtek a nemlét homályába.

A Rend története a negyedkorra nyúlik vissza, ekkor alapították a Vinverio hegység barlangmélyedéseiben első telepeiket a zöld kő titkainak ismerői. A pár évszázad alatt várossá terebélyesedő iskolaközpont Sheenvalnak nevezték. Az első évezredek alatt területe gyorsan gyarapodott, a tanítványok és mesterek száma pedig hihetetlen méreteket öltött, noha nem könnyű képzésben részesültek a jelentkezők. Vitathatatlan, hogy a Rend virágkorát élte: több tízezer követője volt mágikus fogásaiknak, és a békében töltött emberöltők alatt sohasem látott tudást halmoztak fel. Azonban a Rend megalapítását követő második évezredben megjelentek a Bosszúállók. Úgy tűnt, semmivel sem képzetebbek a smaragdmágusoknál, mégis röpké tíz év alatt a felére csökkentették fogadott ellenségeik számát. A Rend fennmaradása érdekében a smaragdmágusok elhagyták Sheenvalt, új helyet kerestek ahol felépíthették újra a „smaragd városát”, és ahol a világtól elzárkózva teljes

titokban ápolhatták tovább hagyományaikat. Azonban az ismeretlenség újabb gondot szült. Mivel az idők folyamán a Rend létszáma egyre csak fogyott, mára már oly kevesen maradtak, hogy bármelyikük halála érzékeny veszteséget jelent a fennmaradásukért vívott harcban.

A smaragdmágusok élete hatalmas ellentmondást kínál. Óriási hatalom birtokosai, azonban tudásukat kénytelenek titkolni, különben ellenségeik felfigyelnek rájuk, és egy újabb értékes tagot veszít a Rend. Ezért a smaragdmágiához csak akkor nyúlnak, ha saját életüket másképp már nem tudják megvédeni, vagy ha különleges okuk van rá.

Smaragdmágus két féle képpen válhat valakiből: vagy a Rend neveli már születése óta, vagy pedig kalandorként elnyerve a Rend bizalmát felajánlották neki az ősi tudást. Ha már kezdetektől fogva tanulta a smaragdmágiát, akkor köteles elsajátítani egy másik kaszt tudásanyagát is. Más a helyzet azonban akkor, amikor egy másik kaszt tudásanyagával már rendelkező kalandozó kerül a választás elé: vajon felvállalja-e a titkos tudással járó kényelmetlenségeket? Neki tudnia kell, hogy kalandozási folyamán a smaragdmágiának csak másodlagos szerep jut, felettébb ritkán használt kincs lesz, amit csak ritkán vehet elő a dobozból, hogy gyönyörködhessen



benne. Látható tehát, hogy a smaragdmágus köteles többkasztú lenni.

A smaragdmágus igen különleges, és nehezen játszható kaszt, azonban kétségtelen, hogy a vele való játék igen érdekes helyzetek sokaságát eredményezheti a kalandok folyamán.

Karakteralkotás

A Smaragdmágus Képességeinek meghatározásához a következő táblázat értékei az irányadóak:

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

(2x) – a képességre két sorozat dobható, és a jobb eredmény számít

Természetesen a táblázat használatának csak akkor van értelme, ha a Smaragdmágus kasztot nem ikerkasztként veszik fel, hanem első szinten már Smaragdmágusként kezdenek, és egyéb kasztot csak később vesznek fel ikerkasztként.

A smaragdmágus kaszt értékeinek és pontjainak kiszámolásához a következő táblázat nyújt segítséget.

Ké	6
Té	15
Vé	70
Cé	0
HM/szint	6 (2)
Kp alap	2
Kp/szint	3
Ép alap	4
Fp alap	3
Fp/szint	K6+2

Harcérték

A smaragdmágus, bár mágiája igazi hatalmat ad a kezébe, kénytelen nap mint nap fegyverrel küzdeni az életéért. Nem véletlen tehát, hogy a varázshasználó főkaszton belül a tűzvarázslóhoz hasonlatosak a harci értékei. KÉ-alapjuk 6, TÉ-alapjuk 15, VÉ-alapjuk 70, CÉ-alapjuk 0. Ezek között Tapasztalati Szintenként 6 Harcérték Módosítót oszthatnak szét úgy, hogy TÉ-jük és VÉ-jük növelésére kötelesek minden szinten 2-2 pontot áldozni.

Életerő és Fájdalomtűrés

Szintén fontos jellemzője a smaragdmágusoknak, hogy jobban bírják a fájdalmat, mint más varázshasználó kasztok tagjai, azonban a folyamatos kiképzésben élő tűzvarázslók szintjét nem érik el ilyen tekintetben. A hegyvidéki életmód egyik ajándékát kell keresnünk a smaragdmágusok 4-es ÉP-alapjában (ehhez Egészsége 10 feletti része járul) és 3-as Fp-alapjában (az Állóképesség és az Akaraterő 10 feletti része növeli), amihez Tapasztalati Szintenként még k6+2 Fp adódik.

Képzettségek

A smaragdmágusok nem bírnak túl sok képzettséggel, de ami van, azt igen magas szinten bírják. Mindennek a magyarázata az elzárkózó életmódban keresendő. A bércek árnyékába visszahúzódó, csak rendtársaival érintkező tanonc mire kilép a nagyvilágba, már oly mélyen birtokolja a tudást, amely elegendő ahhoz, hogy a Rend nagymesterei nyugodt szívvel engedhessék szabadjára a világ dolgaiban még járatlan fiatal smaragdmágust. Mihelyst elhagyják a Sheenvalt rejtő hegyeket, – ha nem kalandozóként kerültek a tudás birtokába – új kaszt tudását igyekeznek elsajátítani. Ez a tanulás azonban már majdnem minden lehetőséget kimerít számukra. Ez a M.A.G.U.S. szabályaiban úgy nyilvánul meg, hogy kevés Képzettség pontot kapnak. Kp-alapjuk 2, amihez Tapasztalati Szintenként (már az első szinten is) még 3 Kp járul.

A smaragdmágus az első tapasztalati szinten a következő képzettségeket kapja:

Képzettség	Fok/%
Drágakómágia	Mf
Vadászat/Halászat	Af
Írás/Olvadás	Af
Pszi	Kyr metódot
Fegyverhasználat (bot)	Mf
Helyismeret (hegyvidék)	Mf

A smaragdmágus a további Szinteken – feltéve, hogy visszatér Sheenvalba – a következő képzettségeket kapja:

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Nyomolvasás/Eltüntetés	Af
2. Fegyverhasználat	Af
4. Vadászat/Halászat	Mf
8. Írás/Olvadás	Mf

Különleges képességek

A smaragdmágusok elsődleges különleges képessége az, hogy a drágakómágiának egy specializált és kevésbé ismert változatát alkalmazzák: a smaragdmágiát.

A smaragdmágus karakter max. Mp-je minden Tapasztalati Szinten 9-el növekszik (1. Szinten 9, 2.-on 18, 3.-on 27, és így tovább).

Tapasztalati Szint

A smaragdmágusok a varázshasználó főkaszt kasztjai közül talán a leglassabban lépnek szintet, mindennek az oka, hogy különleges mágiájukat csak igen ritkán tudják alkalmazni. A ritkán felelevenített tudás pedig lassítja a fejlődést. Mindez a M.A.G.U.S. rendszerében a magas Tapasztalati Szint határokban nyilvánul meg.

Tapasztalati pont Tapasztalati szint

0-250	1
251-530	2
531-1050	3
1051-2270	4
2271-5100	5
5101-10090	6
10091-18080	7
18081-35100	8
35101-70090	9
70091-150100	10
150101-200080	11
200081-300070	12
További szint:	79500

A smaragdmágusok fegyvertára

A smaragdmágusok az első szinten a bot használatát sajátítják el, kezdetben más fegyvert nem is hordanak maguknál. Mindez azonban nem jelenti azt, hogy a Rend nagymesterei nem tudnak bánni más, szélesebb körökben alkalmazott harci eszközökkel. Tapasztalatszerzés után a tanoncok visszatérve Sheenvalba, az általuk választott fegyver használatát sajátítják el.

A smaragdmágusok általában nem viselnek vértet, ha azonban mégis ilyen védelemre vágnak, akkor a könnyebb súlyú vértetet használják.

Smaragdmágia

A sheenvali smaragdmágusok által kidolgozott különleges drágakómágia a varázshasználat egy olyan fejezetét képezi, amely a smaragdot, mint elsődleges materiát – megkülönböztetve az összes többi drágakőtől – nem csak a mágikus energiák fókuszaként, hanem olyan varázseszközként használja, amellyel a lehető legkülönfélébb hatások érhetők el. Mindez azért, hogy a használó olyan szimpatikus kapcsolatot épít ki a kövel, amely saját énjének egy darabjának az átadásával jár. A smaragdmágia így kétélű fegyverré válik, hiszen a szimpatikus mágiát is ismerő varázsló számára – miután felfigyelt a kapcsolatra – nem jelenthet gondot végezni az idegennel, aki ismeretlensége folytán még veszélyt is jelenthet a meggondolatlanra.

A smaragdmágia alapjai a negyedkorba nyúlnak vissza. Ekkor alapították meg ugyanis az

első olyan iskolákat, ahol az alapfogásait lehetett elsajátítani. A Rend azóta nagy változásokon ment keresztül: többször is megreformálták mágiájukat, új varázslatokkal egészítették ki a régieket, olyan hírnevet szereztek maguknak, amely végül is a teljes titokba burkolózás miérettje lett. Ma már a hegységek eldugott részein élő csekély számú felhasználó által fejlesztett mágia igen sokrétű és hasznos hatalommal ruházta fel a hozzáértőket.

A smaragd, mint drágakő

A smaragdot igaz-drágakőként tartják számon a drágakőmágiával foglalkozó mesterek, azonban már Ibn al Beithar Al Ahmada Benina (A drágakövek varázsa) című könyvében találhatunk utalásokat a smaragd különleges hatásaira, pontosabban a fókuszálás és továbbítás egyedi módjára, amely által a smaragd igazi hatalmat adhat a hozzáértők kezébe.

A kő maga átlátszó, ragyogó sötétzöld, mágiával telített állapotban pedig zöldes izzása akár még a birtoklóját is elárulhatja, ezért gyakran viselik a ruha alatt, esetleg a hátizsákban, mindig rejtve viselői ha elhagyják lakóhelyüket és kalandozni indulnak. Nagyon fontos azonban, hogy a kő varázsláskor folytonosan a használó körüli öt méteres sugarú körben kell hogy legyen, különben a várva várt mágikus hatás megszakad, vagy létre sem jön.

Varázslás

A smaragdmágus mágiáját csak eredeti alakjában használhatja, ezért ha a smaragd erejéhez akar folyamodni, mindig le kell vetnie felvett alakját, amely gátolja hatalmának kiteljesedését.

A smaragdmágus minden varázslatára igaz, hogy a felhasznált ritka módszer miatt ellenük védekezni szinte lehetetlen, mivel nem állja útjukat semmiféle pajzs vagy fal, és a védővarázslatok is csak sekélyes biztonságot nyújtanak.

A smaragdmágusok nehezen nyerik vissza Mana-pontjaikat, azonban a ritka felhasználás

miatt ez nem jelent gondot számukra. Ahhoz, hogy egy smaragdmágus elméje – és vele együtt a smaragdkő – feltöltődjön Mp-ként hat órát kell eltöltenie egyedül a drágakő társaságában. Fontos, hogy a smaragdmágust ne zavarják mindeközben,

mert ha megszakadna a feltöltődési folyamat, akkor hiábavaló volt az egész fáradtság. A smaragdmágus ezen bensőséges kapcsolat kialakításához nem szükséges levetnie felvett formáját.

A smaragdmágia varázslatai

Védőmágia

A védővarázslatok közé tartozó varázslatok a smaragdmágus – vagy az általa kiválasztott személy(-ek) – megoltalmazására szolgálnak. Tulajdonképpen a smaragdmágus minden mágiája a védekezést szolgálja, azonban célszerű megkülönböztetni kifejezetten a testi-lelki épség fenntartására alkalmazható mágiákat. Ide soroljuk még a rejtőzködést elősegítő varázslatokat, az előbb tárgyalt okok miatt.

A Típus arról tájékoztatja az olvasót, hogy az adott varázslat a smaragdmágia fejezetei közül melyikbe tartozik. A smaragdmágusok két alapvető kategóriába sorolták be tudásukat: védőmágiának minősül az összes nem ártó szándékkal használt, rejtőzést vagy védekezést szolgáló varázslat, az összes többi támadóvarázslatnak minősítjük.

A Mana-pont rovatban a varázslat mana-pont igénye található, vagyis az a szám, amely levonódik a smaragdmágus aktuális mana-pontjaiból, ha ezt a varázslatot használja.

A varázslás ideje az adott varázslat létrejöttének időtartamát jelzi, míg a Sebzés a támadóvarázslatok által okozott Fp vagy Ép veszteséget adja meg.

Alakfelvétel

Típus: védőmágia

Mana pont: 8 (felvételtkor és levételtkor)

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: használó akaratától függ

A smaragdmágus ezen varázslata eredeti alakjának és mágiája kisugárzásának elrejtésére szolgál. Talán legfontosabb védővarázslatának minősül, hiszen a felvett alakban lehetetlen megállapítani, hogy az illető egy ősi mágia letéteményese. Azonban tudnunk kell, hogy a varázslat csak a külső fizikai valót teszi elérhetővé a használója számára, így a másolt illető közeli barátai könnyen felismerhetik a jellemében, érzelmekben vagy gondolatvilágban való eltéréseket (a felismerés esélye régi barátok számára 15%). Ha az illető meghalt, akkor a lelepleződés esélye 85%-ra nő. Ha leleplezték, akkor a Játékos elkezdhet magyarázkodni, de ha nem sikerül hihető mesével kirukkolnia... .. nos, a holtukban is igaz barátok ritkán hagyják annyiba, ha valaki bitorolja régi társuk alakját, meggyalázva ezzel emlékét.

Megjegyzendő azonban, hogy a smaragdmágus új alakot csak igen ritkán vesz fel a felfedeztettség okát kizárva, körülbelül 15-20 évenként. Minden alakcseréhez azonban az kell, hogy az „áldozatot” minimum egy fertályóráig nézze.

Smaragdpalást

Típus: védőmágia

Mana pont: 3 Mp/személy

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: használó akaratától függ, 5 körönként újabb 1 Mp/személy

A smaragdpalást alkalmas arra, hogy közvetlenül a védendő személyt(-eket) körülfogva védelmezzék az(-ok) egészségét. A smaragdpalásstal védett lényt(-eket) csak igen erős mágiával lehet megsebezni, mind a fegyverek (akár mágikus, akár nem), és mind a gyenge

varázslatok (60 E alatt) tökéletesen hatástalanok. A smaragdzöld fényörvény a használója akaratától függően fogadja magába a megvédelmezendőket.

Testmódosítás

Típus: védőmágia

Mana pont: a változás mértékétől függ

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: használó akaratától függ

A Testmódosítás által a smaragdmágus olyan változásokat hozhat létre fizikai testén, amelyek még a képzett, élettannal foglalkozó tudósokat is megtéveszthetik. Ilyenek például az apróbb sebek, de a test nagyobb, statikus szerkezetében bekövetkezett változások is létrehozhatóak, például: orrtörés, vagy csonkolás.

A változtatás mértéke határozza meg a szükséges Mana-pontok számát:

Seb	Mp
Kicsi, vágott seb (2-4 cm)	1
Nagy, vágott seb (5 cm-)	3
Arckoponya sérülése	6
Törzs sérülése	9
Csonkolt végtag	15

Egyéb sérüléseknél a Mp igény kiszámítása a KM feladata.

Az ilyenformán imitált sérülések nem változnak az idők folyamán, erről a seb létrehozójának kell gondoskodnia, amelyhez csak mágiát használhat. Méghozzá a sérülés eltüntetéséhez szükséges Mp igény ugyanakkora, mint a létrehozásáé, csak ezt szakaszosan, meghatározott időközönként kell felhasználnia.

Támadómágia

A támadóvarázslatok által igyekszik a smaragdmágus kárt tenni az ellenfelében, elpusztítani azt a lényt, aki látta igazi valójában, aki tudja, hogy mire képes, aki később még komolyabb veszélyt is jelenthet a varázst alkalmazó számára.

Smaragdbálvány hívása

Típus: támadómágia

Mana pont: 9

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: használó akaratától függ, 3 körönként újabb 3 Mp

Sebzés: a bálvány támadásától függően

A smaragdbálvány valójában a smaragdmágus által formázott mágikus lény. Alakja egy rég letűnt kor harcosának életnagyságú, smaragdból kifaragott szobra. Két szemében, tágra nyílt, hangtalanul üvöltő szájában zöld lángok lobognak. Miután a hívó parancsára megszakad a valóság szövedéke, a Túloldalról páraként szivárog át, s csakhamar anyagiasul a bálvány, amely folyamatosan növekedve éri el három méteres magasságát. Az ilyen teljes magasságú bálvány igen nagy veszélyt jelenthet azoknak, akikre a smaragdmágus parancsára támad.

Ahhoz, hogy a smaragdbálvány megidézhető legyen, a mágusnak magánál kell tartania a bálványt formázó egy hüvelyk nagyságú szobrot.

Smaragdvillám

Típus: támadómágia

Mana pont: 4

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: egyszeri

Sebzés: 3K6 Fp (+K6 Fp)

A varázslat hatásaként a smaragdmágus ujjából smaragdvillámok cikáznak a megcélzott ellenség felé. Ezek a lövedékek mindenképp találnak, és 3k6 Fp sebzést okoznak. Tudnunk kell, hogy a villámoknak vért nem áll ellen, sőt ha a megtámadott fémpáncélt visel plusz sebzést is kénytelen elviselni, ami újabb 1k6 Fp.

A smaragd erejével való felruházás

Típus: támadómágia

Mana pont: 6

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 10 perc

Sebzés: fegyvertől függ + 3K6 Fp

A varázslat felhasználásával a smaragdmágus egy bizonyos tárgyat a smaragd erejével ruházhat fel. Mindez azt jelenti, hogy a kiválasztott fegyver

vagy fegyverként használatos tárgy sebzése megnövekedik – 3k6-al –, és harcértékeihez is járulnak bizonyos módosítók (TÉ +20, VÉ +15, KÉ +8, CÉ +12). A varázslat elmondásának eredményeként zöldes ragyogás veszi körül a céltárgyat. Az így megbüvölt penge mágikusnak minősül, és a kevésbé bátor embereket akár el is riaszthatja (Akaraterő-próba -1-es módosítóval).

Smaragdbálvány

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 200

Támadás/kör: 3

Kezdeményező érték: 80

Támadó érték: 150

Védő Érték: 190

Célzó Érték: -

Sebzés: 3K10+10 (kezének csapása)

Életerő pontok: 50

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Psz: -

Intelligencia: -

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 200.000

A smaragdbálványok a sheenvali smaragdmágusok által készített mágikus lények, amelyek készítőjük életét hivatottak megvédeni. Embernagyságú szobrok ezek, amelyek egy letűnt kor dicső harcosait formázzák. Szemükből, üvöltésre nyíló szájukból smaragd zöld fény sugárzik. Smaragdból formázott testük hihetetlenül ellenálló, ráadásul nem érznek fájdalmat (csak túlütéssel sebezhetőek).

Mikor a smaragdmágus a Smaragdbálvány hívása varázslatához folyamodik, a Valóság megszakadt szövedékén keresztül megérkezik a smaragdszolga, amely idézójének minden parancsát teljesíti. Mindehhez – és természetesen a smaragdbálvány irányításához – szükséges egy egyhüvelyknyi kis szobrocscsa, amely tökéletes

mása a bálványnak. Azok a szolgák, akik valamilyen oknál fogva (pl.: megsemmisül a kicsinyített másuk, stb.) nem tudnak visszajutni oda, ahonnan előhívták őket k6 óra múlva megmerevednek (valószínűleg a tétlenség egyenes állásában), és mozdulatlan szoborrá válnak.

2005.11.11.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Csaba MAGUS oldala

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk felhasználásra került a Smaragdmágia (Magyar Gergely, Kalandozok.hu) cikkhez.