

## Amulettek

# VARÁZSTÁRGYAK

**VARÁZSTÁRGYAK:** Medálok A különböző hatalmú medálok szinte a legelterjedtebb varázstárgyak Yneven. Legtöbbjük csak egyszerű rontástól és betegségektől óvó amulett, sok esetben csak a használónak adott hite az összes hatalma, míg valós mágikus hatalma nincs. Ezzel szemben találni néha hatalmas erejű, már-már ereklye névvel illelhető amulettet is. Játéktechnikailag egyszerre csak egy amulett viselhető a nyakban, kivétel ez alól a papok szent szimbóluma amely mellet hordható még egy tárgy.

### Életvédő amulett

**Készítheti:** boszorkánymester

**Mp:** lásd a leírást

**Elkészítési ár:** 2 ezüst

Ez az amulett ellenállóvá teszi viselőjét az életerővel manipuláló támadások ellen. Ha a hordozót ilyen hatás éri, akkor az elveszített Sp-k számát csökkenteni kell a táblázatban megadott értékekkel, így csak a megmaradt Sp-t veszti el. A támadó is kevesebb életerőt tud ezáltal elszívni.

Mp	Sp csökkenés
40	5
65	10
95	15
120	20

Az alábbiakban néhány Yneven használatos tárgy leírása következik. Ami mindegyikben közös, az az, hogy a beszerzésük eléggé körülményes, mivel meglehetősen ritka varázseszközökről van szó. Előfordulhatnak természetesen Erionban (ám itt minden tárgyra 5 hamisítvány jut), a nagyobb városokban és a Taba el Ibara piacain. Az árak természetesen csak az átlagot tükrözik, egyes helyeken ez jóval drágább is lehet (olcsóbb csak nagyon ritkán). Varázsló is készíthet ilyeneket, de csak bonyolult, időigényes és drága procedúra során.

### A szerencse amulettje

**Ár:** 80 arany

**Mp:** 93

A szerencse amulettje pontosan az, ami a nevéből is kitűnik. Aki felveszi, az maga mellett tudhatja a szerencsét - bizonyos határok között. A hordozója minden nap háromszor max. +10-et vagy -10-et adhat egy dobáshoz százalékos dobás esetén, vagy képességpróbánál max. +2-vel vagy -2-vel változtathatja a dobás értékét. Fontos az, hogy a játékos nem csak a saját dobását, hanem akárkiét - beleértve a KM-et (A Kalandmesternek javasoljuk, ilyenkor engedjen a Játékosnak azon az áron, hogy egy későbbi alkalommal esetleg elpártol a karaktertől a szerencse) - is módosíthatja.



Ezen változtatások száma nem haladhatja meg a napi hármát, ha valaki ennél többre vállalkozik, a varázstárgy csődöt mond. Ha a tulajdonos szerencsejátékot játszik és győzni akar, 50% az esély rá, hogy nyerni fog, akármit is játszik. Ez is beleszámít azonban a hármás limitbe, akár sikeres volt a játék, akár nem. Az amulett egy átlagos láncon lógó kb. 3 cm átmérőjű ezüst korong, amiben egy négylevelű lóhere alakú smaragd van foglalva.

**Játéktechnikai megjegyzések:** Ha valamelyik karakter megveszi a talizmánt, még nem képes azonnal kihasználni az előnyeit (kivéve, ha egy varázshasználó társa felfedi előtte a tárgy titkát). Kezdetben csak annyit vesz észre, hogy többször nyer a kártyajátékban, nagyobb sebeket ejt a csatában, stb. Ilyenkor a KM határozza meg a napi három alkalmat, amikor a tárgy hatalma megmutatkozik, de legyen tekintettel arra, hogy ne csak apró-cseprő dolgokat változtasson. Ahogy halad az idő, a játékos egyre inkább kiismeri a varázstárgy természetét, úgy lehet adni először egy, két, majd három alkalmat a talizmán használatára. Az elsőt a medál felvételétől számított 2 hét múlva, a másodikat egy hét múlva, a harmadikat újabb egy hét múlva kaphatja. Addig, amíg a karakter nem képes teljesen használni a tárgyat, a megmaradó alkalmakkal a Kalandmester gazdálkodhat.

### A balszerencse amulettje

**Ár:** 80 arany

**Mp:** 93

Ez a tárgy pontosan az előbbi ellentettje. Balszerencsét hoz viselőjére, naponta háromszor elrontja egy képességpróbáját, nem sikerül a képzettségpróbája, vagy veszít szerencsejátékon. Hogy az amulett mikor fejti ki "jótékony" hatását, a KM-nek kell meghatározni. Izgalmas fordulatot vehet a cselekmény akkor, ha a játékost egy különösen fontos cselekedet során hagyja el a szerencse, újabb kalandokba bonyolódva ezáltal. Javasoljuk azonban, hogy a balszerencse soha ne okozza a karakter halálát. Kellemetlen helyzetekbe sodorhatja, de ne kelljen új kalandozót indítania amiatt, mert nem volt szerencséje, és mikor át akart ugrani egy apró patakon, rálépett egy köre és kitörte a nyakát. És hogy kerülhet az amulett a játékos kezébe? Nagyon egyszerű. A kinézete semmiben sem különbözik a Szerencse amulettjétől, a különbséget csak egy varázsló tudja megállapítani:

ugyanis ennek a hátlapjára a Mágikus Varázsjel és a Szerencse jele mellé a Tagadás jelét is felvésték. Póru járhat tehát az a kalandozó, aki mindent összevásáraol abban a reményben, hogy az árus igazat mond. A kereskedők igyekeznek eladni portékájukat, és ehhez legtöbbször az szükséges, hogy egy balek felfigyeljen az árujukra...

### Örökíró penna

**Ár:** 120 arany

**Mp:** 113

Az örökíró penna nehezen elkészíthető, és ezért meglehetősen ritka varázstárgy. Teljesen úgy néz ki, mint egy közönséges író toll, a különbséget a mágikus úton felrótt varázsjelek adják. Ezeknek köszönhetően a tollból soha nem fogy ki a tinta - mégis, a "töltet" sokkal több egyszerű tintánál. A különbség a benne munkáló mágiának köszönhető - az örökíró pennával írt szövegek természetes úton nem fakulnak ki, megtartják fekete színüket. Az ily módon a testre írt mágikus pentagrammák tartóssága is jelentősen megnő. Nem elegendő pusztán csak letörölni a testről a rajzolatot, sebesülést is kell okozni ahhoz, hogy megtörjék a vonalakat. Ehhez minimum 5 Fp, vagy 2 Ép nagyságú sérülés szükséges. Mint már említettem, ez az eszköz rendkívül ritka, és ezért az elkészítésének bonyolultsága okolható. Mái g sem vagyunk képesek megérteni - kevés kivételtől eltekintve - hogyan képesek a varázslók felróni a mágikus rajzolatokat a törekeny és apró lúdtollra, de annyi bizonyos, hogy nagy önfegyelmet és összpontosítást igényel - mesélik, egyes darabokat nem is ynevi varázshasználók alkottak. A mágusok pedig, akik választ tudnának adni erre a kérdésre, féltékenyen őrzik titkukat.

## Látómedál

**Típus:** 21 töltet

**Hatásmechanizmus:** folyamatos

**Erősség:** 105

**Érték:** 1300 arany

**Készítheti:** varázsló vagy elf megtartó (min 16-os érzékeléssel)

**Mp:** 73+10/ Cé

A medál a látásra van hatással, felhasználója amíg a gyűrű aktív a viselője látása 2x élesebb az alapállapotnál, érzékeléséhez annyi adódók ahányszor 10CÉ-t ad a medál. A varázsló legfeljebb akkora hatalmú amulettet tud készíteni amennyivel 16 felett van az érzékelése. 1 töltet 15 percig biztosítja a fentebb leírt előnyöket, utána a medált újra aktiválni kell.

## Az ősök árulása

**Típus:** Spec E/töltet

**Hatásmechanizmus:** Spec

**Erősség:** 145

**Érték:** 2000 arany

**Készítheti:** varázsló

**Mp:** 63+20/ E

A különleges név különleges tárgyat rejt maga mögött. A tárgy leírását egy aquir korcs hozta a külvilágra, hogy miért tette soha nem derült ki. De a tény, tény maradt hogy, a könyv az utódfajok kezébe került. A másik kérdés is nyitva maradt hogy az aqirok miért készítettek mana alapú varázstárgyakat. A több mint negyven varázstárgyat tartalmazó könyv egyetlen példányát az inkvizíciós szék indexre tetette. Belőle ez az egy varázstárgy leírása került ki Domir mester munkájának köszönhetően, aki miután végzett munkájával szó szerint darabokra hullott. Az aquir védőmágia a másolatokon is kifejti hatását, ezért a varázslónak munkája végeztével asztrál próbát kell dobnia. Amennyiben elvétí egy nemes nyelven elhangzó csontrombolással kell szembenéznie, ha több mint 5-tel vétí ez a

hatás titkos nyelven fog megnyilvánulni. A készítőnek szükséges az aquir nyelvet mesterfokon beszélnie. A medalion képes az aquir hatalomszavak korlátolt semlegesítésére ugyanúgy mint pl. egy ínfonat. Egész Yneven talán 10 leírás lehet készítésének módjáról, ezért akár külön kalandot is megér egy ilyen medál elkészítése.

## Az elme szabadsága

**Típus:** tudati

**Hatásmechanizmus:** gondolati parancs

**Erősség:** 90

**Érték:** 850 arany

**Készítheti:** varázsló

**Mp:** 103

Az apró medalion Pszi pontokat képes tárolni akár csak a lapis lazuli nevű kő. Hátránya ahhoz képest hogy összesen 9 alkalommal használható. A pontok betöltése 90-körös meditációt igényel, Míg kivétele 6 Körbe telik. A kilenc használat után egyszerűen porrá omlik.

2005.11.13.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Csaba MAGUS oldala

Szerkesztette: Magyar Gergely

Az „Életvédő amulett” varázstárgy a Varázstárgyak (Tegda Árpád, Mlista) cikkből lett átvéve, forrás vagy eredeti szerző feltüntetése nélkül.

A cikk 3 varázstárgya szerepel a Varázstárgyak és ereklyék (PCO, MAGUS RPG) cikkben, forrás vagy eredeti szerző feltüntetése nélkül.

A cikk 6 varázstárgya felhasználásra került a Varázstárgyak (ismeretlen, Atlantisz) című íráshoz, forrás vagy eredeti szerző megjelölése nélkül.

A cikk 3 varázstárgya felhasználásra került, az képezi a Varázstárgyak (ismeretlen szerző) című írást a Mathias-Site G-portal oldalon, forrás vagy eredeti szerző megjelölése nélkül.