



# Gyűrűk



# VARÁZSTÁRGYAK

Mágikus tulajdonságú gyűrűket csak és kizárólag aranyból, mithrilből és élő fémből lehet készíteni. Persze gyakorta előfordul, hogy a gyűrű készítője próbálja álcázni ékszerének mágikus voltát, s ezért különböző módon elszínezi a már kész tárgyat, ám ez a fenti tényen mit sem változtat. A gyűrűk azonosításakor ugyancsak jó támpontot adhat, hogy az állandóan működő gyűrűkbe valamilyen tiszta drágakövet kell foglalni, míg a csak töltettel rendelkezőknél ez nem követelmény.

## A védelem gyűrűje

**Típus:** állandó

**Hatásmechanizmus:** folyamatos

**Erősség:** 105

**Ár:** 1500 arany

Három egymásba fonódó aranykarika, melynek közepébe egy legalább borsónyi méretű rubint ágyaztak. Hatását azonnal kifejti, amint valaki az ujjára húzta, és mindaddig megőrzi, míg hordozója le nem veszi. A legismertebb gyűrűket úgy készítették el, hogy csak valamely Jellem képviselőin segítsenek, ha más jellemű próbálja használni őket, nem aktivizálódnak.

Viselőjének Egészsége megnő 1 ponttal, Méregellenállásához +2-t adhat, és VÉ-je is nő 10-el. Amennyiben a gyűrű viselője Védekező Harcba megy, a VÉ +15-el nő, és nem kell Állóképesség próbát dobnia, ha ÉP-inek

száma négy alá csökken, és nem ájul el, ha elfogynak az FP-i.

## A légiesség gyűrűje

**Típus:** 21 töltet

**Hatásmechanizmus:** gondolati parancsra működik

**Erősség:** 120

**Ár:** 900 arany

Mithrilből kovácsolt vastag karika, amelybe topáz lapkákat illesztettek. Igen feltűnő és nehezen összetéveszthető gyűrű, mert a topáz lapocskákat nem szabad semmivel sem elrejteni. Hatását huszonegy ízben képes kifejteni, egy alkalommal legfeljebb negyed órán keresztül. Hordozójának gondolati parancsára aktivizálódik és ugyancsak a gondolati parancsra szünteti be hatását. Amennyiben az egy töltetnél meghatározott negyedórán belül nem „kapcsolják ki”, automatikusan belekezd egy újabb töltet felhasználásába. Ha egy töltetet elkezdtek használni, hiába állítják le a hatáidőn belül, a töltet mágikus energiái szertefoszlanak, azaz legfeljebb 21 alkalommal fejt ki hatását, egy-egy alkalommal maximum negyed óráig.

Használata folyamán, a gyűrű hordozója III. fokú légies állapotba kerül (lásd. Természetes Anyag Mágiaja, Légiesség.)



## Látógyűrű

**Típus:** 11 töltet

**Hatásmechanizmus:** mozdulatsorra aktiválódik

**Erősség:** 88

**Ár:** 750 arany

Vékony, rúnákkal díszített aranykarika, melyben két-három smaragdszilánkot foglaltak. Két jobbra fordítás a gyűrűsujjon aktivizálja a mágiát, míg egyetlen balra fordítás megszünteti a hatását. Tizenegy töltetét a fentebb (A légiesség gyűrűjénél) leírt módon lehet felhasználni.

A gyűrű hatása igen közkedvelt, viselőjét negyedóra időtartamra az ultralátás képességével ruházza fel.

Figyelem! Amennyiben a gyűrű hordozója több, mint három töltetet használ fel, 35% esélye van arra, hogy megvakul. Ez az esély minden további töltet felhasználásakor +10%-al nő.

## Teseénse láthatatlanság gyűrűje:

A gyűrűt valaha egy bárd készítette, manapság csak kevesen ismerik az elkészítési módját (hogy a JK ismeri-e, az a KM-től függhet). Külsőre egy szépen formált gyűrű, melybe három fehér gyöngy van beágyazva. Ynev szerte több ilyen is létezhet, de elkészíteni csak kevesen tudják. Bár sokan nem értenek egyet a feltevással, néhányan szentül meg vannak róla győződve, hogy a teseénse gyűrűnek saját gondolatai, és jelleme is van (ami mindenképpen káosz).

Aki felhúzza az ujjára a gyűrűt, azonnal láthatatlan lesz 15 percre. Ennek E-je, 10-es. Az időtartam lejártá után visszaváltozik az illető, és a gyűrű egy órát „pihen”, azaz regenerálódik. Ezután újra használható, de csak úgy, ha újra leveszik, és felhúzzák. Ezzel még nem is lenne semmi gond, egészen az első néhány használatig (azaz az első 5 használatig). Ezután ugyanis csúnya meglepetésben lesz része a játékosnak. A gyűrű ugyanis – a láthatatlanság idejére - megváltoztatja az áldozat számára a környezetet. Először csak egészen apró dolgokban: egy asztalt arrébb rak, egy széket odébb tol, vagy a másik karakter képét helyezi máshova. Persze mindez csak illúzió. Általában úgy történik, hogy egy ütközés, vagy „baleset” után minden azonnal visszaáll az eredeti helyére. Az áldozat mindezt úgy érzékeli, mintha vele lenne probléma; talán megmérgezték, vagy valaki varázsolt rá

valamit? (int próba -4-el). Az esetek ezután súlyosbodnak. A gyűrű mindig a legalkalmatlanabb pillanatban csap le. Nesztelen lopakodásokat tesz lehetetlenné, csapdákat rejt el (Int próba -2). Ez kb. a 10. használat után következik be. Ha még mindig nem jött rá az áldozat, hogy mi okozza a problémát, a gyűrű teljesen bedobja magát (15. használat), immáron véglegesen. Ekkor a képek teljesen megváltoznak, a környezet néha szürkés-lilás masszává torzul, a tárgyak közelinek, majd távolinak tűnnek, az élőlények külseje teljesen megváltozik, stb. Sajnos itt még az sem segít ha az áldozat leveszi a gyűrűt, ugyanis az szimpatikus viszonyban van vele, és bármikor ki tudja rá fejteni a hatását. Bár így sem tarthat egy hónapnál tovább, vagy addig, amíg a gyűrű új áldozatot nem talál magának. Az „átkot” meg lehet szüntetni átoküzéssel, vagy varázslat semlegesítéssel (15E ellen).

## Tűzköpő gyűrű:

Aranyból készült gyűrű, mely közepén egy hatszög alakú vörös rubin foglal helyet. Értéke több száz aranypénzre rúg. Használata egyszerű. Gondolatban fel kell idézni a gyűrűhöz tartozó varázsszót, és az azonnal aktivizálódik, azaz, tüzet köp. A köpött tűz, formáját tekintve olyasmi, mint egy tűzgolyó, csak annál kissé szabálytalanabb. Mérete körülbelül öklömnyi lehet. Sebzése 2k6 Sp, Célzó értéke 30, távolsága 25 méter. Három körönként lehet vele löni, és maximum 20-szor használható. Harc közben az első lövés meglepetésnek számít vele, és mivel elég egyszerű használni, nem a szokásos támadás helyett, hanem +1 támadásként funkcionál.

Ha kifogyott, egy hétig folyamatosan tűzben kell lennie, és úgy újratölthető.

A gyűrűnek lehet más változata is. Pl.: jégköpő gyűrű, meteorgyűrű, tornádogyűrű, vízkádó, stb., attól függően, hogy milyen őselemet raknak bele. A sebzés is változhat természetesen.

## Lámpás gyűrű

Varázsszóra a gyűrű világítani kezd, pont akkora hatékonysággal, mint egy közönséges fáklya. Végtelenszer használható. Ára olyan 20-30 arany körül lehet.

## Tapadó gyűrű

A gyűrű eléggé otrombán fest. Jókora méretű, réz színű (mintha rozsdás lenne). A foglalatában egy érme nagyságú, szürke, kerek fémlap helyezkedik el, amin mindenféle apró rovátka látható (rúnák). A gyűrű fő tulajdonsága, hogy mindenre rátapad, amihez hozzáér. Ennek erőssége akkora, hogy akár egy embert is meg tud tartani. Ha le akarjuk szedni arról amire rátapadt, erőpróbát kell tenni +2 módosítóval. Gyakran párosával lehet hozzájutni, és ilyenkor alkalmas arra is, hogy valaki falon másszon vele (mászás +80%, viszont a sebesség a felére csökken) Harcban kiválóan alkalmazható lefegyverzésre. A gyűrű nem vonzza magához a tárgyakat, csak akkor tapad, ha már hozzáért valamihez. Persze ebből az örökös „ragaszkodásból” elég sok kényelmetlenség is adódhat.

Jó pénzért egy szakértő rászerezhet egy félgömb alakú fedőlapot, ami nem érintkezik közvetlenül a gyűrűvel, viszont megakadályozza hogy más tárgyakhoz érjen. Így a gyűrű még otrombább lesz, de annyi baj legyen!

## A pusztító tűz gyűrűje

**Típus:** 21 töltet

**Hatásmechanizmus:** gondolati parancsra működik

**Erősség:** 120

**Ár:** 900 arany

**Készítheti:** varázsló, boszorkánymester, tűzvarázsló, boszorkány

**Mp:** 73

Aranyból kovácsolt vastag karika, amelybe rubin lapkákat illesztettek. Igen feltűnő és nehezen összetéveszthető gyűrű,

mert a rubin lapocskákat nem szabad semmivel sem elrejteni. Hatását huszonegy ízben képes kifejteni, egy alkalommal legfeljebb negyed órán keresztül. Hordozójának gondolati parancsára aktivizálódik és ugyancsak a gondolati parancsra szünteti be hatását. Amennyiben az egy töltetnél meghatározott negyedórán belül nem "kapcsolják ki", automatikusan belekezd egy újabb töltet felhasználásába. Ha egy töltetet elkezdtek használni, hiába állítják le a hatóidőn belül, a töltet mágikus energiái szertefoszlanak, azaz legfeljebb 21 alkalommal fejt ki hatását, egy-egy alkalommal maximum negyed óráig.

Hatása megegyezik a tűzalak nevű boszorkánymesteri varázslattal. Egyes források szerint léteznek egyéb őselemeket megformáló gyűrűk is.

## Hatalom gyűrűje

**Típus:** spec.

**Hatásmechanizmus:** gondolati parancsra működik

**Erősség:** spec. minimum 90

**Ár:** 2500 arany

**Készítheti:** varázsló, boszorkánymester, tűzvarázsló, boszorkány, bárd

**Mp:** 93

Ezt az igen érdekes gyűrűt Toron nagyjai hagyták az utókorra. Amennyiben fejedélszjaik egyedül vagy megfelelő mágikus támogatás nélkül indultak küldetésre akkor használták ezt a gyűrűt. A gyűrű képes magába zárni bármely boszorkány ill. boszorkánymesteri ill. Bárd ill. Tűzvarázslói varázslatot, ha max. mana pontja megengedi.

A max. mana meghatározása csak a készítő társától (Bm Boszorkány Stb.) függ, mivel megegyezik annak max. manapontjával. Egyszerre több varázslat is lehet a gyűrűben, de a fentebb leírt korlátokat betartva. A varázslat annyi idő alatt aktivizálódik mintha hagyományosan hozták volna létre. A varázstárgy E-jét mindig annyival növeli a belézárt varázslat amennyi MP-ből azt létrehozták. A varázslatok az életre hívást követően kiröppennek a gyűrűből, újratöltésükhöz a készítő kasztjából szükséges valaki.

## Látógyűrű

**Típus:** 11 töltet

**Hatásmechanizmus:** mozdulatsorra aktiválódik

**Erősség:** 88

**Ár:** 103 arany

Vékony, rúnákkal díszített aranykarika, melyben két-három smaragdszilánkot foglaltak. Két jobbra fordítás a gyűrűsujjon aktivizálja a mágiát, míg egyetlen balra fordítás megszünteti a hatását. Tizenegy töltetét a fentebb (A légiesség gyűrűjénél) leírt módon lehet felhasználni.

A gyűrű hatása igen közkedvelt, viselőjét negyedóra időtartamra az ultralátás képességével ruházza fel.

Figyelem! Amennyiben a gyűrű hordozója több, mint három töltetet használ fel, 35% esélye van arra, hogy megvakul. Ez az esély minden további töltet felhasználásakor +10%-al nő.

## Képesség gyűrű

**Típus:** állandó

**Hatásmechanizmus:** folyamatos

**Erősség:** 98

**Ár:** 1500 arany + annyi karát általános drágakő, amennyivel növel a gyűrű

**Készítheti:** varázsló

**Mp:** 53+10 / 1 képesség E

E gyűrű a feketemágia egy mellékterméke, mivel az elkészítéséhez élő ember vére szükségeltetik (szellemi képesség esetén tudattal rendelkező lélek is jó). Az alanynak a varázslat végrehajtása előtt szükséges elaltatni a lelkét, majd az így kapott egyed főképeségei bőrtönözhetőek az adott varázstárgyba. Figyelem: az elorzott képességű lény nem feltétlen hal bele a manipulációba, de élete hátralévő részén „fogyatékosan” kell élnie. Az így kapott gyűrű az adott képességet akár a faji maximum fölé is emelheti. Egy gyűrű csak egy képesség növelésére képes. Érdekesség hogy a módszert Shadonban is alkalmazzák halálra ítéltéken, hisz képességeinek a kárpit túloldalán már nem veheti hasznát úgysem szerencsétlen pára.

## Láthatatlanság gyűrűje

**Típus:** 21 töltet

**Hatásmechanizmus:** mozdulatsorra aktiválódik

**Erősség:** 98 v. spec.

**Ár:** 900 arany ill. spec.

**Készítheti:** varázsló v. ősmágia használó

**Mp:** 93 v. 1 od/15 mana

A gyűrű mithrillből formázott ötszög külsejű tárgy. Hatása megegyezik a láthatatlanság köpenyével, kivétel a töltetek száma, ezért nem is térünk ki rá bővebben. A másik, ősalapú varázstárgy ennél jóval érdekesebb és értékeesebb tárgy. Az OD alapú gyűrű ugyanis lehetővé teszi a mana alapú varázstárgyak láthatatlanná tevését is. A felhasználó testén kívül annyiszor 15-manapontnyi varázstárgyat tehet láthatatlanná ahány OD pontból a gyűrűt felépítették. Ezek a gyűrűk a legtöbb esetben élfémből készülnek, ezért olykor bizony „megmakacsolhatják” magukat. Az elkészített gyűrűnek minden esetben jelleme van, ezek után a gyűrű is választhat azonos vagy hasonló jellemű hordozót.

Még mi előtt valaki örületbe kergetné KM-jét, hogy már pedig neki ez KELL, jobb ha elmondjuk, az efféle tárgyak igen ritkák és gazdáik se egyszerű utcakölykök.

## Lélekorzó

**Típus:** ?

**Hatásmechanizmus:** gondolati parancsra működik

**Erősség:** 90

**Ár:** 900 arany

**Készítheti:** varázsló v. boszorkánymester

**Mp:** 93

Eme ékszer a Dzsad varázslók keze munkáját dicséri. A gyűrű képes egy halott lelkét magába zárni a halál pillanatában. Ehhez a halál pillanatában az áldozathoz kell érnie a gyűrűnek. Senkinek sem kell ecsetelni, milyen jól jön ez az ékszer, ha a gyilkos nem akarja hogy személyére fény derüljön az áldozat lelkét megidézve. Sok esetben eleve garrotként gyártják a gyűrűt, de létezik kardba illeszthető

változata is. A gyűrűbe egyszerre 1 lélek zárható,

Kieresztése szintén gondolati parancsra történik. Összesen 6-szor használható

**Bizalomgyűrű:** A gyűrű tulajdonképpen csak egy jelkép, ami a viselőjének tudatára hat olya módon, hogy minden titkot, közös élmény, a barátság szellemét erősíti. Plusz egy akaratot ad, hisz a barátság erőssége kihat a viselőre.

2005.11.17.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Csaba MAGUS oldala

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikkben kétszer szerepel a Látógyűrű nevű varázstárgy leírása. A cikk három varázstárgya a Varázstárgyak és ereklyék (Lord Critai, Rúna II/2) című cikkből lett átvéve, forrás vagy eredeti szerző feltüntetése nélkül.

A cikk 5 varázstárgya szerepel a Varázstárgyak és ereklyék (PCO, MAGUS RPG) cikkben, forrás vagy eredeti szerző feltüntetése nélkül.

A cikk 5 varázstárgya felhasználásra került a Varázstárgyak (ismeretlen, Atlantisz) című íráshoz, forrás vagy eredeti szerző megjelölése nélkül.

A cikk részletei megjelentek Gyűrűk címen a Holdfényudvar oldalon.