

Néhány szó a szimpatikus mágiáról



Nos a cikk megírására az a tény serkentett hogy a szerepjátszó pályafutásom alatt többször találkoztam egy olyan hibával amit a mesélők próbáltak a szerencsétlen JK-kra ráerőltetni. Ez pedig abban merült ki hogy szimpatikus mágiával kényszerítették őket a megbízás betartására.

Általában hajtincset, körömdarabot, szempillát vért és még ki tudja milyen testrészt kértek el a szerencsétlen játékosoktól akik ezután alapból egy kicsit frusztráltan játszottak. A másik véglét mikor a KM abszolúte szabadjára engedi a partyt akik mondjuk rosszak és az egész egy nagy vérfürdőbe fullad. Na hát ezeknek az események elkerülésére találtam ki egy kis cseles dolgot. De először is nézzünk néhány alap dolgot amit mindenképpen tudni illik a szimpatikus mágiáról.

Szimpatíák:

- Tárgy-tárgy szimpatia (tárgy)
- Tárgy-személy szimpatia (tárgy)
- Személy-személy szimpatia (társ)
- Vérszimpatia (vér)

Mielőtt belemennénk a szimpatikus mágiába azelőtt meg kell jegyeznünk hogy ha pl egy tűzlabda eltalál egy tárgyat ami szimpatikus viszonyban áll egy szekrényel akkor a másik tárgy nem sebződik. Abban az esetben sebződne csak, hogy ha direkt szimpatikus mágiával hatnánk a másik tárgyra az első tárgyon keresztül.

Tárgy-tárgy szimpatia viszont láncreakcióként terjesztető, tehát ha több tárgy áll egymással szimp. Viszonyban akkor azokra is kifejti a hatását. Mint ahogy a töltések ugrálnak két pólus között úgy terjed a mágia is egyre tovább és tovább amíg egy személy közé nem kerül. CSAK TÁRGY-TÁRGY SZIMPÁTIA ESETÉN. SZEMÉLYEKEN SOSEM TERJED TOVÁBB A MÁGIA ILYEN FORMÁBAN.

Ha a tárgy elpusztul a szimpatikus viszony is megszűnik, tehát a tárgy darabjai már nem állnak szimpatikus viszonyban a másik tárggyal.

Tárgy szimpatia akkor alakul ki ha két tárgy egy azonos lény aurájában tartózkodik huzamosabb ideig, míg tárgy személy szimpatia akkor ha legalább egy évig az illetőnél van a tárgy. Nos az ötlet az lenne hogy egy olyan módszerrel létrehozni a szimpatikus mágiát amelyről a karakterek nem tudnak. Ehhez szükségünk van a Rúna III. évfolyam 2. Számában közreadott Szimpatikus viszony átruházása nevű varázslathoz. Nos az ötlet alapját az adta hogy a MAGUS-ból kihagyták azt az esetet hogy ha a varázsló egy tárgyat készít amit egy évnél rövidebb idő alatt jön létre akkor az szimpatikus viszonyba kerül e vele. Nos igen.



Ehhez azonban az szükséges, hogy a készítő elemi anyagokból rakja össze a tárgyat. Ha pl egy kardot kovácsolunk acélból vagy üstöt öntünk, esetleg tintát gyártunk akkor létrejön a a szimpatikus viszony azonban ha egy kirakóst kirakunk akkor már nem. A lényeg az hogy az alkotóelemeket össze kell adni nem csak egymás mellé pakolgatni. Na akkor meg van a a szimpatikus viszony. Akkor ezt át kell ruházni valakire. Azonban a készítő nem tudja hogy kire kell átruháznia, ezért egy olyan varázslatot kell alkalmaznia ami időzíti az átruházást.

Időzített átruházás

Mana pont: 45

Időtartam: végtelen

Erősség: 30

Hatótáv: érintés

Varázslás ideje: 10 perc

Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal egy tárgyat kell felruházni, amire előzőleg alkalmaztuk a Szimpatikus viszony átruházása varázslatot. Ekkor a szimpatikus viszony arra a személyre kerül át, aki először fizikai kontaktusba kerül a tárgyal. Amíg ez nem történik meg addig a szimpatikus viszony függőben van, az időtartalom egyszeri végleges. Ha az adott tárgy szimpatikus viszonyba kerül, akkor másikkal arra is kifejti a hatását.

Álljon itt a fenti varázslat kiegészítése ha esetleg valaki nem tudna hozzá jutni a Rúna újsághoz.

Szimpatikus viszony átruházása

Típus: mágikus procedúra (Szimpatikus mágia)

Mana pont: 110

Időtartam: végleges

Erősség: 100

Hatótáv: érintés

Varázslás ideje: fél óra

Mágiaellenállás: -

A szimpatikus mágiák egyik legerősebbike, legveszedelmesebbje ez a mágikus procedúra, melyet a legritkébbak, legtitkosabbak közt tartanak számon. Segítségével mód nyílik a szimpátiás kapcsolatok alaptörvényeinek kijátszására, a szimpatikus béklyók áthelyezésére. A procedúra

hatására bármely (kivéve a név szimpátia) szimpatikus kapcsolat megszakítható és más tárgyra vagy személyre (lényre) átruházható. A varázslat végrehajtásához szükség van az eredeti (megváltoztatandó) kapcsolat egyik tagjára, és az újonnan kialakítandó szimpatikus viszony alanyára. A procedúra alkalmazása során először leválik a szimpatikus béklyó az egyik félről - hogy melyikről azt a varázsló dönti el - majd átkapcsolódik az új szimpatikus viszony kiválasztott alanyára. Különösen veszedelmes, hogy a kapcsolat létrejöttéhez nem feltétlenül szükséges az új alany személye, elég egy vele szimpátia viszonyban lévő tárgy vagy személy (lény) is. stb. Ez a lényeg.

Ez eddig mind szép és jó azonban az még mindig csak egy személyre alkalmazható egy egész partira nem, ezért létre kell hozni egy váltakozó, multi szimpatikus viszonyt. Ebben az alábbi varázslat segít:

Többes szimpátia

Mana pont: alany x 25 Mp

Erősség: 30

Sebzés: -

Hatótáv: érintés

Varázslás ideje: 10 perc x alany

Mágiaellenállás: -

Hasonló az időzített átruházás nevű varázslathoz, azonban itt egy tárgyhoz vagy személyhez több másik alanyt is hozzá lehet kötni. A varázslat addig él amíg az utolsó személy is hozzá nem csatlakozik szimpatikus viszonyal az adott tárgyhoz vagy személyhez. Ha valamelyik személy nem csatlakozott, attól még a többi szimpatikus kapcsolat él. Ha az adott tárgy szimpatikus viszonyba kerül akkor másikkal arra is kifejti a hatását.

Álljon itt egy példa arra hogy miért is írtuk mindezt:

Példa

Egy megbízást kell végrehajtania egy kalandozó csapatnak azonban kétséges hogy a party egyes tagjai megbízhatóak e, és hogy nem lépnek e le az előlegben foglalt javakkal. Ezért a megbízó varázslója egy varázstintát fog készíteni amivel egy szerződést irtanak majd alá a csapat tagjaival. A jóérzésű kalandozók úgy sem szegik meg a szerződést a kétes hírnevűeket pedig szimpatikus viszonyon keresztül „térítik jó útra”. A varázsló fogja magát és elkészíti a tintát ami szimpatikus viszonyba kerül vele. Ezután alkalmazza rá a többes szimpátiát, majd a szimpatikus viszony átruházását. Ezután fog egy tollat amit szimpatikus viszonyba köt a tintával és máris kész a kelepce, amibe a gyanútlan kalandozók szépen bele sétálnak. A kalandozó megfogja a tollat ami szimpatikus viszonyban áll a tintával így kifejti rá is a hatását és a tintával is szimpatikus viszonyba kerül. Ha esetleg megpróbálna meglépni egy kis mentál-asztrál mágiával már könnyen elvehetjük a kedvét attól hogy ne rosszkodjék.

Egy ötlet arra hogyan foglaljunk el egy egész várat szimpatikus mágiával.

Gondoljunk a téli időszakra. Kevés az élelem a várakat vagy külső beszállítók látják el élelemmel vagy saját éléskamrával rendelkeznek. Azonban egy véletlen baleset folytán leég a raktára a várnak J. Marad hát a külső beszállító. A kocsikon lévő tálak, evőeszközök mind szimpatikus viszonyba kerülnek az egyik kocsival amelyben egy szimpatikus mágus és egy asztrál mágus(vagy idéző,nekromanta, vagy bármilyen más) is csücsül. Az emberek elhordják az élelmet a karaván kivonul a várból. És ekkor jön a had el had. Mondjuk térkaput nyitunk a várba amelyen keresztül az idéző démonok vagy más rémségek hadát bocsájtja a várra ráadásul egyszerre több helyen. Vagy éppenséggel az asztrálmágus jóvoltából hirtelen mindenki nagyon fáradt lesz vagy gyűlölködés robban ki a váron belül. Ekkora káoszban nem nehéz kitalálni melyik oldal lesz a győztes fél.

?

Szerző: Jackal

Forrás: Goldelf honlapja

Szerkesztette: Magyar Gergely