Árnymágia

Az Ikrek egynémely szektájának különösen rátermett tagjai (17-es Intelligenciánál 5. Tsz-en, 18-as Intelligenciánál 3. Tsz-en) beavatást nyerhetnek a klán évszázadok óta titkos hagyományaiba. Ezáltal lehetővé válik számukra, hogy komoly tanulás és szigorú rituálék végrehajtása után csekély varázserőre tegyen szert. Ez korántsem azt jelenti, hogy minden fejvadászuk Mp-kel teletömve mászkál és varázspárbajban szégyeníti meg Doran nagyjait. Mp-ik száma meglehetősen csekély, s vérrel-verítékkel kell megküzdeniük minden egyes varázslatukért. Noha gyakorta vélik úgy a hozzá nem értők, hogy valójában boszorkánymesteri beavatottakról van szó, az általuk használt néhány varázslat egyetlen ismert mágiacsoportba sem tartozik. (Mivel a mágikus hagyományaikat szigorú titokban tartó szekták mindegyike Ilho-mantarit, egy nagyobb hatalmú toroni hekkát tartja patrónusának, felmerül a lehetősége annak, hogy a hekka és a fejvadászok mágikus hatalma esetleg összefügg.) Ezeket a varázslatokat egyetlen más mágiahasználó sem alkalmazhatja, s más szektához tartozó fejvadászok sem nyerhetnek beavatást.

Csak az sajátíthatja el a Quars, az árnymágia varázslatait, akik elérték a 3. (18-as Intelligencia) vagy az 5. (17-es Intelligencia) Szintet, Asztráljuk és Akaraterejük legalább 14, Intelligenciájuk pedig legalább 17-es.

A kevés kiválasztott minden szintlépéskor Intelligenciája 15 fölötti értékét kapja meg csupán Mp-ben. Ezen kívül nem ismernek automatikusan minden varázslatot, amit klánjuk beavatottai esetleg igen. Minden varázslatot egyenként kell megtanulniuk, mégpedig minden egyes Mp után 2 Kp-t fizetve. Egy 9 Mp-s varázslat megtanulása 18 Kp-jükbe kerül. Csakis azokat a varázslatokat képes alkalmazni, amelyeket ily módon elsajátított. Ennek fényében aligha valószínű, hogy létezik olyan Iker, aki az itt felsorolt valamennyi varázslatot ismeri és alkalmazni is tudja. Mp-iket meditációval nyerik vissza. Csak akkor képesek ezeket visszameditálni, ha ezt félhomályban vagy sötétebb helyen teszik - például beülnek egy sötét helyiségbe, vagy este a sötétben. 2 perc meditáció után kapnak vissza 1 Mp-t. De ezt sem tehetik korlátlanul. Egy nap legfeljebb annyi Mp-t meditálhatnak vissza, amennyi a max. Mp-jük kétszerese - tehát egy 5 Mp-vel rendelkező fejvadász 10 Mp-t meditálhat vissza egy nap. Az Mp alap - tehát mikor beavatást nyernek - annak a varázslatnak az Mp igénye, amit legelsőnek megtanulnak. A további szinteken az Intelligenciájuk 15 feletti része.

Árnyak tánca

Mana pont: 2
Erősség: 3
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 3 kör/szint

Csak olyan környezetben gyakorolható, ahol egy-két elégtelen világosságot adó fényforrás birkózik az egyre terjedő félhomállyal. (Borús, holdsütötte éjszaka; alkonyat egy sűrű erdőben; hosszú, földalatti pincegádor két félig égett fáklyával a falon; ablaktalan szobában pislákoló cserépmécses.) Ha a fény ennél erősebb, az ugyanúgy kizárja alkalmazását, mint a teljes sötétség.

A varázslat hatására az árnyékok hirtelen szétlebbenek a szélrózsa minden irányába, majd szédítő forgatagban kavarogni kezdenek, mintha őrült táncra perdültek volna. Kaotikus örvénylésük tökéletesen összhangban van az Iker minden mozdulatával, s még akkor is folyton takarják, ha ina szakadtából rohan. Ez a jelenség lehetővé teszi az Ikreknek, hogy akár gyors iramban haladva is levonás nélkül használhassa Rejtőzés képzettségét, amit máskülönben csak moccanatlanul állva tehetne meg. A szemtanúk természetesen észlelik, hogy itt valami furcsa történik, de fogalmuk sincs róla, micsoda: a táncoló árnyékok azonban minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy elrejtsék a fejvadász osonó vagy szökellő alakját. Az ügyesebb alkalmazó ilyen körülmények között akár az őrök tábortűzének kellős közepén is átszaladhat anélkül, hogy azok felfigyelnének rá.

Rettentő árny

Mana pont: 1
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 kör

Az Iker egy pillanatra összegyűjti maga köré környezetéből az árnyékokat, melyek sötét hollószárnyak gyanánt lobogják körbe, zordnak és méltóságteljesnek tüntetik föl, kiemelik komor-kemény vonásait. Olyannyira félelmetes és fenyegető látványt nyújt ilyenkor, hogy valamennyi jelenlévő köteles Asztrál-próbát dobni. Akik elvétik a dobást, részint elmenekülnek, részint megalázkodnak előtte, a körülményektől függően. Nem minden JK köteles dobni, ennek eldöntés a KM jogköre. Ha a KM megfelelő hangulatos helyzetleírással párosította az NJK-k reagálását, könnyen meglehet, hogy ők sem heveskedik el a további lépéseket.

Élő árny

Mana pont: 3
Erősség: 4
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 3 kör/szint

Az Iker irányítása alá vonja a saját árnyékát. Az árnyék nem szakadhat el tőle, kontúrossága pedig a helyi fényviszonyokhoz igazodik: ragyogó világosságban és vaksötétben nem létezik, a két szélső véglethez közelítő feltételek között pedig roppant halovány, alig látható. Máskülönben azonban a legdöbbenetesebb kunsztokra képes, fittyet hány a klasszikus fénytan minden törvényének. Nem magától, persze, hisz önálló tudata nincs. Amíg a varázs érvényben van, a fejvadász mentális utasításainak engedelmeskedik, gyakran teljesen más mozdulatokat végezve, mint a hús-vér test. Ez már önmagában is kísérteties látvány, amitől az egyszerű embernek inába szállhat a bátorsága (Asztrál-próba, mint az előző varázslatnál); ezen felül pedig számos megtévesztő manőver kiindulási alapjául szolgálhat. Képzeljünk csak el két-három markos poroszlót, amint a fal takarásába húzódva fegyverüket emelintik: magabiztosan várják a hívatlan betolakodót, aki elképesztő óvatlanságot követ el, előrevetülő árnyékával elárulja magát...

Sötét fegyver

Mana pont: 2
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint

Az Iker kezében található fegyver éjsötét lesz, a feketeacélra emlékeztet. Nem veri vissza a fényt, így nincs meg annak az esélye, hogy a sötétben tartózkodó fejvadászt leleplezze. Emellett erősíti a fegyver tulajdonságait is (KÉ: +10, TÉ: +15, VÉ: +15, Sebzés: +1). Ha a

karakter olyan fegyverrel harcol, aminek forgatásában képzetlen, akkor nem sújtják a negatív módosítók. A fegyver a varázslat időtartama alatt mágikusnak minősül. Az időtartam az 1 Mp-ért 1 körrel növelhető.

Halovány köpönyeg

Mana pont: 4
Erősség: 3
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 1 óra/szint

A fejvadász egész teste és ruházata egységes csuhaszürke árnyalatot ölt, és bizonyos határok között igyekszik igazodni a környezetében uralkodó színviszonyokhoz. Például éjszaka elsötétedik, hómezőn fehérre sápad. Kizárólag fekete-fehér viszonylatban változik, virágzó pipacsmezőn a szerafista mindenképpen szemet fog szúrni. Ráadásul egyszerre csak egy színhez tud idomulni, teszem azt pepita falfelülethez nem. Sötétségben, félhomályban, esős-szeles időben, egyhangú színviszonyok között +20 %-ot ad a Rejtőzés képzettséghez.

Árnyköpönyeg

Mana pont: 6
Erősség: 2
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc/szint

Az Iker csuklyás köpönyeg gyanánt burkolja be magát környezte árnyaival, amelyek köré gyülekeznek, +40 %-ot adnak Rejtőzés képzettséghez. A lepel vastagságát a fejvadász határozza meg, folyamatosan változhat, 1 és 3 láb között. Az árnyakkal beszőtt terület nagyságát a fejvadász Szintje határozza meg, minden egyes szintjével 1x1 lábnyit vonva az ellenőrzése alá. A sötétséglepel mögött az Iker szabadon járkálhat, az árnyak miatt nem járnak negatív módosítók képzettséghez. Árnyas sarkokat sötétebbé a sötét zugokat éjfeketévé teszi. Mindazok, akik behatolnak az árnyékköpönyeg mögé, a Harc félhomályban módosítóival harcolnak, míg a fejvadászt nem sújtják levonások. Csakis olyan helyeken lehet életre hívni, ahol már több árnyék volt, mint fény.

Árnylökés

Mana pont: 1
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri

Az Iker által kijelölt személyt vagy tárgyat füstfelhőre emlékeztető csóva löki mellbe. A varázslat minden egyes 1-je +10 kg-t képes felborítani (tehát 5 Mp feláldozásával 50 kg). Ha az áldozat JK vagy NJK ügyességpróbát tehet -2-es módosítóval. Emellett minden +10 kg erőtöbblet, ami a varázslatból adódik még -1-et jelent a próbánál (80 kg-os ember ellen 9 Mp-s Árnylökés -3 módosító az ügyességre. Az erősítés legfeljebb annyi lehet, amennyi a fejvadász tapasztalati Szintje. Fontos, hogy csak a kijelölt személyre hat, és a mellette lévő tárgyakra és más személyekre nem. Az Mp-k duplázásával vagy triplázásával 2 vagy 3 személy ellen használható, ennél többre, már nem tudja alkalmazni a fejvadász.

Árnyörvény

Mana pont: 2
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: egyszeri

Az Iker rámutat egy mestersége fényforrásra, mire a környező kisebb árnyékok mindenfelől odafröccsenek, megannyi vízsugár gyanánt és magukba fullasztják. A varázs egyszerre csak egy fényforrást tud kioltani, és ereje csak a varázslat erősségétől nem lehet nagyobb. A varázslat 1 Mp-ért 1 E-vel növelhető. A mágia csak akkor működik, ha kiinduláskor eleve több az árnyék, mint a fény.

Árnyéktalp

Mana pont: 4
Erősség: 2
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 perc/szint

A fejvadász lépte olyan könnyűvé válik, hogy talpa még a legfinomabb szemű homokban és a friss-forró hamuban sem hagy nyomot. Zajt továbbra is csaphat mozgásával, erre ügyelnie kell - bár a varázslat +20 %-ot biztosít neki Lopózás képzettséghez. Harci értékeit ez-az állapot nem befolyásolja.

?.
Szerző: ismeretlen
Forrás: ismeretlen
Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk varázslatai és szövege egy kivételével az Ynevi kóborlások kalandmodul gyűjteményben megjelent Véridők kalandmodul mellékletéből, Az ikrek varázslataiból valók, eredeti szerző, vagy forrás feltűntetése nélkül. (Egy varázslat, a „Sötét fegyver” új, a „Szellőtalp” kimaradt.)