



Bűvészet



KÉPZETTSÉGEK

Mágia nem létezik. (Raymond Elias Feist: Mágus)

Elsajátítási mód: gyakorlással
Nehézségi kategória: közepes

A Bűvészet még a mágiát jól ismerő népek körében is népszerű volt, bár méginkább azok között, akik nem tudják megkülönböztetni az egyszerű trükköt a mágiától. Különböző formáit számtalan mű dokumentálja, az egyszerűtől a grandiózusig. Azonban ezek a leírások a beavatottak között olyan ismertek, hogy aki valamilyen fokon ismeri a bűvészetet, az ismeri szinte az összes trükköt. A képzett bűvész a vele megegyező fokú mutatóványokat még akkor is képes leleplezni, ha azt nála magasabb fokon képzett bűvész hajtja végre.

1. fok

Képesség-követelmények:

Érzékelés 12, Intelligencia 12

Képzettség-követelmények:

Írás/olvasás 1. fok

Kp: 2 Kp

Ismertetés: Alapvető trükkök végrehajtására képes, mint a papírgalacsin röptetése hajszálvékony fonállal, egyszerű kártyatrükkök, eszközös trükkök (duplafedeles cylinder, egymásba csúszo gyűrűk).

2. fok

Képesség-követelmények:

Érzékelés 14

Képzettség-követelmények:

Alkímia 1. fok

Kp: 3 Kp

Ismertetés: Ezen a fokon már szakértőként igazodik el a bőséges eszközválasztékban, és nem okoz számára problémát azok működésének kitalálása sem. Ekkor tanulja meg a csillámporok, robbanó- és füstporok használatát is, amiket el is tud készíteni.

3. fok

Képesség-követelmények:

Ügyesség 14, Intelligencia 14

Képzettség-követelmények: -

Kp: 5 Kp

Ismertetés: Nagy eszközökkel tanul meg bánni, kettéfűrészel lányokat, eltüntet tárgyakat, amiket 50% eséllyel elő is tud varázsolni, stb.

4. fok

Képesség-követelmények:

Érzékelés 15, Intelligencia 15

Képzettség-követelmények:

Herbalizmus 3. fok

Kp: 10 Kp

Ismertetés: Az eltüntetett tárgyak bizonyosan előkerülnek, mégpedig onnan és úgy ahogy akarja. Megfelelő előkészületek mellett egész

épületeket átalakíthat úgy, hogy az akár kísértetháznak tűnjön, akár ne is látszódjon, hogy jelen van. Ő maga leginkább mágus benyomását kelti, bárhol eltűnik trükkjeivel, és gyógynövényei segítségével számtalan mulatságos hatást előidézhet közönségében, aminek csak a fantáziája szabhat határt (pl. tetszhalál, ál-rosszullét, stb.). Ezen a szinten már tökéletesen ismeri a Bárd- és Illuzionista mágiát, azonban az illúzióikat még csak az alapeséllyel leplezheti le.

5. fok

Képesség-követelmények: Asztrál 14,
Akaraterő 16

Képzettség-követelmények: Pszi 3. fok
Kp: 15 Kp

Ismertetés: Ezen a szinten már korlátozottan képes mágikus behatásokat is létrehozni, és ezek segítségével további trükköket végrehajtani. Ezen a szinten már 50% eséllyel leplezi a mágikus illúziókat is.

2003.?

Szerző: Takács Bence

Forrás: Kalandmagus

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent az Atlantisz oldalon is.