

Az erioni Őrzők rendjének termágusai és mágiájuk



Az Őrzők rendje Ynev legtitokzatosabb varázslórendjeinek egyike. Elzárt, életvitelüknek és munkásságuknak köszönhetően, inkább csak merész találgatások keringenek róluk, valódi mivoltukról szinte senkinek sincs tudomása. Egy dolog azonban biztos, ők a téridő szerkezetének és a különféle síkoknak a legavatottabb ismerői, a termágia legjelentősebb művelői.

A soron következő írás, a rend történetének, működésének, szokásainak és mindennapjainak bemutatása nélkül, pusztán csak a kaszt és az általuk használt termágia, játéktechnikai ismertetésére szorítkozik.

Karakteralkotás

Az Őrzők rendjének termágusai harcérték, életerő, fájdalomtűrés és szintlépéshez szükséges tapasztalati pontok tekintetében nem különböznek a varázslóknál leírtaktól. Az eltérés inkább csak a tudásukban jelentkezik, a képzettségeikben és a mágiaismeretükben.

Képzettségek

A rend termágusainak képzettség pont alapja és a szintenként elosztható pontjaik száma, megegyezik a varázslókéval, és alapvetően magukban a képzettségekben sincs nagy eltérés. A meglévő különbség abból adódik, hogy számukra elsődlegesen a világ működésének, és törvényeinek megérté-

se a fontos, kutatásaikban a téridőt vizsgálják, az égiteket figyelik, és Ynev felépítésének titkait fessegetik. Ebből fakadóan néhány képzettség elsajátítására nem fordítanak figyelmet, viszont helyettük más képzettségek annál nagyobb hangsúlyt kapnak.

Mivel az élő szervezetek megismerése, és az étellel foglalkozó kutatásokban való elmélyülés nem tartozik a tevékenységeik közé, valamint a másokat segítő orvosi szolgálat sem jellemzi őket, ezért természetesen sebgyógyítással egyáltalán nem foglalkoznak. Viszont a kutatásaikhoz elengedhetetlenül hozzátartoznak a jelentős számtani ismereteket, így induló képzettségként sebgyógyítás helyett, a számtan/mértan képzettséget kapják meg alapfokon. Hasonló okokból, a herbalizmus sem tartozik az érdeklődési köreik közé, ezért negyedik tapasztalati szinten nem a herbalizmust, hanem a már eddig is használt számtan/mértan képzettséget sajátítják el mesterfokon.

Természetesen, a korábbiak szellemében élettani ismereteket sem tanulnak, nem foglalkoznak például homonkuluszok létrehozásával sem, ezért e helyett a képzettség helyett a csillagászatot kapják meg alapfokon. Bár az anyagok természetével, felépítésével és tulajdonságaival ők is tisztában vannak, viszont azok mélyebb megismerése helyett inkább



az égitestek sajátosságait vizsgálják, ezért hatodik tapasztalati szinten alkímia helyett, a csillagászatot sajátítják el mesterfokon.

Különleges képességek

Különleges képességeik megegyeznek a varázslóknál leírtakkal, néhány lényeges különbséget leszámítva, melyek a mágiahasználatot érintik. A térmágusok nem sajátítják el, ezért nem képesek használni az asztrál- és mentálmágiát, élettani ismereteik híján az ezzel kapcsolatos mozaikokat, valamint a nekromancia varázslatait, ezek helyett természetesen ismerik a később bemutatásra kerülő térmágikus mozaikokat.

A téridő szerkezetében való jártasságuk, és a fokozatosan gyarapodó tudásuk miatt, zónájuk 5. tapasztalati szinttől kezdve, megnő lábanként annival, amennyi a térmágus szintje, valamint a tér- és időmágikus mozaikokat a tapasztalati szintjük duplájával kevesebb manapontért képesek létrehozni, de minimum 1-ért.

A térmágusok a teret és az időt, a koncentrált mana segítségével, annak erőhatásként való felhasználásával hajlítják a nekik tetsző módon. Mivel a mágikus erők, ilyen módú felhasználásában rendelkeznek a legnagyobb gyakorlattal, így ez a támadásra és védekezésre használt varázslataikon is tükröződik. Az őselemkre és a paraelemekre nem fordítanak olyan mértékű figyelmet, mint más varázslók, így ezen mozaikok megidézésére, erősségénél 1 manapontal többet kell fordítaniuk. Viszont az elemi erőnél leírtak, bár legtöbb tulajdonságukban változatlanul igazak maradnak, sebzés és az erősség tekintetében mégis eltérés mutatkozik. Bármilyen sebzést okozó formázás mellett, minden ráfordított 4 Mp után sebez K6-ot, tehát a sebzés viszonylatában, az tekinthető 1 erősségnek. (Így például a kitörésnél, lábanként K6-al csökken a sebzés, mint ahogy az őselemeknél is.)

A térmágusok botja

A térmágusok botja, más rend varázslóinak botjához hasonlóan, hovatarozásuk jelképe és hatalmuk szimbóluma. A rend készíti el számukra, a teljes jogú taggá avatásuk után, ez mutatja mindenki számára megkérdőjelezhetetlenül, bárhova vetődjenek is, hogy az Őrzők rendjébe tartoznak. A botot, készítői összekapcsolják az Ynev-szerte

található állandó térkapukkal, és a rend által használt néhány átjáróval, oly módon, hogy a botban munkálkodó mágikus erő vonalai, mindig aktívan érzékeljék azok teret görbítő hatásait. Ezáltal a térmágus - ha botja a birtokában van - egy rövid, egy perces koncentrációt követően megérezheti, ezen kapuk pontos helyét.

Ennek két gyakorlati haszna is van számára. Egyrészt, ezek távolságából és irányából, részletes pontossággal meg tudja határozni saját helyzetét. Ezek csak számára értelmezhető térbeli koordinátákat jelentenek, megismerheti az égtájak irányát, megtudhatja akár a helyének magasságát is, de térképészeti ismeretek nélkül, csak akkor fogja tudni merre jár, ha ismeri a környéket. Másrészt, ez nem csak a tájékozódásban segíti őt, de az előbb említett egy perces koncentráció után, képes az ismert térkapu hálózat bármelyik részéhez, illetve a rend saját térkapuihoz teleportálni, vagy kaput nyitni, mintha azok a saját zónájának részét képeznék.

Térmágia

A térmágia, Ynev számos varázslórendjének tudástárában helyet kap. A történelem folyamán több kultúra is előrehaladott eredményeket mondhatott magának ezen a téren, de hagyományait, csak több-kevesebb sikerrel tudták az utókor számára megörökíteni. Kiemelkedő eredményekre jutottak például a kyr hatalmasok, kiknek tudása sajnos velük együtt távozott a kontinensről, bár mágikus gyakorlataiknak morzsái, néhány térmágikus mozaikkal együtt, mai napig is a mágiatudomány alapját, és egyben féltett kincsét képezi.

Vannak azonban olyanok is, kik ezzel nem elégednek meg, akik a világ működését, az azt irányító erők természetét kutatják. Ezek a varázsló, esetleg kisebb társaságok, a mágikus energiát, a manát használják arra, hogy a természet törvényeit, annak erővonalait és magát a tér szerkezetét vizsgálják, módosítsák, így remélve idővel annak minden titkát megérteni, egyesek egyenesen annak

teremtésének módját, maguk az istenek céljait megsejteni, erejüket megérteni és birtokolni.

Természetesen ezeket a nagyravágyó terveket még nem váltotta be senki, de vitathatatlan, hogy több tehetséges varázsló, sőt néhány rend is irigylésre méltó eredményekkel büszkélkedhet. Az alább tárgyalt termágikus mozaikok, Ynev-szerte több kiemelkedő termágus, vagy a témára szakosodott rend által is ismeretes lehet, azonban inkább itt az erioni Őrzők rendjének féltve őrzött tudását, kutatásainak, a játékos karakter által hozzáférhető eredményeit szándékozik bemutatni. Természetesen, ez csak téridő szerkezetét vizsgáló tudomány alapját képezi, a Szegtorony titkos könyvtáraiban fellelhető, és a belsőbb körökbe beavatott mágusok által birtokolt tudása, ennél jóval mélyebb, a kívülállók számára szinte érthetetlen természetű. Ezekbe a titkos praktikákba a karakter nem nyerhet betekintést, de az alapvető téridő mágikus mozaikokat, és a részletes elméleti háttérrel, mindenki számára precízen és kimerítően oktatják.

Alapvető tértorzítások

Az alapvető tértorzítások, nagy mennyiségű mana egy pontba koncentrálásával, és az ezáltal jelentkező erőhatás segítségével létrehozott apróbb változtatás a valóság szerkezetében, amely segítségével a varázsló a tér egy kisebb szakaszát a saját tetszésére formálhatja. Ezek a torzítások terjedelmüket tekintve igen korlátozottak, irányukban, pedig csak egy előre meghatározott – esetleg közben módosított – vonalra fejtenek ki hatást, a tér egész szerkezetét nem befolyásolják. Ezeket a módosításokat alapvetően két csoportba oszthatjuk, ezáltal beszélhetünk viszonylagos, és tényleges tértorzításról.

Viszonylagos tértorzítás

A viszonylagos torzítások a teleporthoz vagy a térkapuhoz hasonló elven működnek, ahol csupán a tér két pontjához viszonyítva, azok egymáshoz képesti helyzete módosul, a valós tértől és környezetüktől függetlenül, csakis a két kiválasztott pontra gyakorolva hatást. Ezt a két pontot, a varázsló szabadon megválaszthatja, de távolba hatás nélkül természetesen csak a zónáján belül. Az egyik pontnak – ez általában a varázsló maga, de más személy, vagy különleges esetben tárgy is lehet – mindenképpen valamilyen testnek kell lennie, a másik lehet akár a tér egy szabadon választott pontja is. Azért fontos ez, mivel a varázslat csak e két megjelölt pont viszonyát változtatja meg, másra nincs hatással. Ez azt jelenti, hogyha például a varázsló saját maga, és a folyosó végét lezáró ajtó távolságát szeretné csökkenteni, akkor a létrehozott tértorzulásban, ő karnyújtásnyi távolságra kerül hozzá, míg a szemlélők ugyan úgy látják és érzékelik a varázsló és az ajtó helyzetét is, mint a varázslat előtt. Számukra ugyan annyi időbe kerül eljutni odáig, akkor is, ha a varázsló kiinduló pozícióját követik, vagy esetleg a varázsló útját is keresztezhetik, nem kerülnek bele az újonnan létrehozott térbe, mert az, a valós tértől függetlenül, külön létezik, csakis a két pont számára. Ezért, elméletileg bár lehetséges, de értelmetlen a két pontként, csupán csak térbeli helyeket megjelölni, mert így a varázslat eredményéről senki, semmilyen módon nem értesülhetne.

Különbéle eljárásokat különböztethetünk meg, a hatás pontos mibenlétét illetően. Ezeket a varázsló szabadon párosíthatja is egymással egyidejűleg, vagy akár egymás után fűzve, ha úgy kívánja, de természetesen minden tekintetben (Mp költség, varázslás ideje, időtartam stb.) különálló mozaikoknak kell tekinteni őket.

Viszonylagos tértorlasztás

Mana pont: 1/ 5 font

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 szegmens

A varázslat segítségével, a tér két pontja közti távolságot lehet csökkenteni. A varázslónak meg kell jelölnie, egy állandó pontot, függően attól, hogy milyen céllal használja a varázslatot, és egy másikat,

aminek a távolsága, ehhez képest módosul. Például, ha egy távoli tárgyhoz szeretne hozzájutni, akkor saját magához képest, a tárgy távolságát csökkentheti, de ha ő maga szeretne, egy több láb széles szakadék tulsó peremére átlépni, vagy a korábban említett folyosón, az ajtóhoz eljutni, akkor a saját maga távolságát kell csökkentenie, a tér egy pontjához képest, legyen az a szakadék másik oldala, a folyosót lezáró ajtó, vagy a helyzettől függően bármilyen személy, tárgy, vagy pusztán térbeli koordináta.

A varázsló, természetesen magán kívül, más személyt is választhat varázslata célpontjául, vagy különleges helyzetben akár két tárgyat is. Minden esetben, a viszonyítási ponttól függetlenül, az ahhoz közeledő személy, vagy tárgy tömegét kell figyelembe venni. Hogyha ennek meghatározása nem egyértelmű, mert például mind a két pont mozgásban van, vagy éppen egyaránt mozdulatlanok, akkor mindig a nehezebb testtel kell számolni.

1 Mp-ért 5 ynevi font tömegű test távolsága módosítható, de minden esetben a teljes tömegéhez elegendő energia felhasználása szükséges, egy személy, vagy egy tárgy részeire, külön-külön nem lehet hatni. A varázslat erőssége a teljes tömeg elérésekor 1 E, és ez, a távolságot az eredeti felére csökkenti. Az erősség, minden további 10 Mp ráfordításával növelhető, a távolság pedig minden újabb 2 Mp felhasználásával, újra és újra felezhető.

Viszonylagos térnyújtás

Mana pont: 1/ 5 font

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 szegmens

Ennek a varázslatnak a működése, mindenben megegyezik a viszonylagos tértorlasztás nevével, a különbség csupán annyi, hogy a távolságot nem felére csökkenti, hanem kétszeresére növeli. Az erősség, és a távolság szintén, az előző varázslathoz hasonlóan növelhető.

Fontos megjegyezni, hogy mint korábban szó volt róla, az újonnan keletkezett távolság, a két pont viszonyában minden tekintetben valóságos. Így, ha a távolság a varázsló zónájánál nagyobbra változik, úgy a továbbiakban, csak távolbahatással lehet befolyása a célpontra, viszont ez - két varázshasználó esetében - fordítva is igaz. Ellenben,

hogyha a varázsló két másik személyt, vagy tárgyat jelöl meg, akkor azok csak egymástól távolodnak el, a varázslóhoz képest nem, így nem kerülnek ki a zónájából akkor sem, ha egymástól több száz láb választja is el őket.

Viszonylagos térhajlítás

Mana pont: 1/ 5 font

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 szegmens

A varázslat alapvetően a korábbiakhoz hasonlóan működik, de néhány fontos dologban mégis eltér tőle. Itt ugyanis a varázslat célpontja, egy mozgásban lévő, vagy arra készülő test, aminek az nem egy másik ponthoz viszonyított távolságát, hanem egy adott pontban, a mozgásának irányát változtatja meg. Így a varázsló eltéríthet egy felé – vagy a zónáján belül, bárki más felé – rohanó személyt, vagy ha időben észleli a szándékot, és a kilövés előtt fel tud készülni, akár egy repülő nyílvevőt is.

A hatás, nem a mozgó személyt, vagy tárgyat téríti el, hanem magát a teret hajlítja meg, így a mozgás befejeztéig az így létrehozott pályát elhagyni, és az eredetileg szándékozott irányba haladni nem képes, sőt, maga nem is szerez tudomást arról, hogy eltérített utat járt be, amíg annak végére nem ér vagy a varázslat időtartama le nem jár. Ennek a torzulásnak a hossza, megközelítőleg mindössze 1 lábat tesz ki, amit viszonylagos tértorlasztással, vagy térnyújtással a varázsló szabadon módosíthat (természetesen a varázsló zónáját, itt is figyelembe kell venni).

A varázslat erőssége, szintén 10 Mp ráfordításával növelhető, az elhajlás szöge, pedig alap esetben 45° , ami újabb 2 Mp befektetésével újra és újra növelhető 45° -al. A varázslónak nem kell feltétlenül az elhajlás szögét meghatároznia, bár a varázslat Mp költségét, minden esetben, annak figyelembevételével kell meghatározni. Így például egy személyt a neki tetsző konkrét helyre irányíthat, vagy egy nyílvevőt visszafordíthat, az íjász egy társára, vagy akár az íjászra magára is. (ilyen esetekben a varázsló

Cé-jét használva, sikeres célzó dobás szükséges.)

Tényleges tértorzítás

Az alapvető tértorzítások másik típusa a tényleges tértorzítás. Működésük módja bizonyos tekintetben megegyezik a korábbiakkal, viszont lényeges különbség, hogy a varázsló itt valóban eltorzítja a tér egy kisebb szakaszát, mindenki számára használható módon. Éppen ezért, ezeknél a varázslatoknál minden esetben a tér két pontját kell megjelölni a torzulás két végpontjaként, valamint a köztük lévő tér méretét. Az így létrehozott tér, nem rendelkezik jól látható, éles határvonallal, a torzított és a valós tér közti különbség, a fény teret követő torzulása miatt nem érzékelhető, annak önmagában nincs látható vetülete. Így a méret meghatározásánál, természetesen azt a területet kell megjelölni, ahol a torzítás a benne tartózkodókra kifejti hatását.

Továbbra is van lehetőség, egy személy, vagy egy tárgy helyét választani ezen pontok meghatározásánál, de akkor sem a szóban forgó személy, vagy tárgy lesz a varázslat alanya, csak éppen az általuk betöltött tér, így szabadon kiléphetnek, vagy kimozgathatják őket belőlük. Viszont, a megváltozott tér ilyen módú szabad, és akadály nélküli elhagyására, az azt létrehozó szélsőséges erőhatásoknak köszönhetően, csak a torzulás két végpontjában van lehetőség.

Ne felejtjük el viszont, hogy a valós, és a teremtett tér különbségeinek érzékelése a megfigyelő helyzetén múlik. Így tehát, ha valaki a torzulásban tartózkodik annak létrejöttkor, számára az marad a valóságos tér, és a külvilágot fogja változónak hinni – ami csupán viszonyítás kérdése, így igaza is lesz – és természetesen az újonnan létrejött körülmények szerint fog cselekedni. Ily módon a tér torzulásaiban járatlan személy, a például tőle távolabb kerülő célpontot változatlan szándék esetén továbbra is a hagyományos módon igyekszik megközelíteni, mivel mozgásának irányát

módosítani értelmetlen volna, így ezen torzulás elhagyása, amúgy sem kerülne sor. Viszont, a már létező torzulásba lépve, azt két végpontján át megközelítve, az érkező – nem tapasztalván az eredetihez képesti változást – semmi módon nem láthatja, annak valóságtól való eltérését, kivéve, ha a két végpontját túl elhelyezkedő valóságot, lehetősége van, a torzulástól eltávolodva, nem azon keresztül vizsgálni. Ezért célszerű ezeket a torzításokat zárt terekben, például egy folyosón létrehozni, mivel egy nyílt mezőn, azt körbejárva, jelenlétük felfedezhető.

Előfordulhatnak azonban olyan helyzetek, hogy valaki mégis valami mód benne tartózkodva is érzékeli és el szeretné hagyni a már korábban teremtett megváltoztatott teret, de ez a felismerés általában, csak valami mágikus úton lehetséges. Esetleg a torzulásban eltöltött szélsőségesen hosszú idő, vagy annak végpontjain történő többszöri elhagyása, és újabb használata közt tapasztalt érzékelési különbségek miatt ébredhet valakiben gyanú, de ehhez sikeres intelligencia próbát kell tennie. Mivel a torzulás a fényt is magához igazítja, így a benne tartózkodóknak önmagában hitelesnek tűnik az új tér, ezért erre a próbadobásra, csak a leírtak okán, vagy ilyen irányú kutatás eredményeképpen van lehetőség. Ebben az esetben azonban, a két valóságot elválasztó, és az azokat fenntartó erőket kell leküzdeni, ami a varázslat erősségének függvénye. A torzulás határait átszakítani szándékoznak, ez annyi körébe kerül, amennyi a varázslat erőssége.

A viszonylagos tértorzításokhoz hasonlóan, több módon is torzítható a tér, és ezek szintén külön, egyidejűleg, vagy egymás után fűzve is létrehozhatóak.

Tényleges tértorlasztás

Mana pont: 4

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc

A varázslattal, a tér egy szakasza rövidíthető meg, alapvetően a viszonylagos tértorlasztásnál leírt módon. Ennek a térnek a méretéhez, először a torzulás két végpontjának meghatározása szükséges. Az elemi mágia formázásához hasonlóan a varázsló, alapesetben egy 1 láb sugarú kört leíró felületet helyez el a zónáján belül, tetszőleges

helyre, és bármilyen szögben, ez lesz az egyik, majd tőle 1 láb távolságban egy másik hasonlót, ez lesz a torzulás másik végpontja. Az így létrejött henger sugara, vagy hossza egyaránt változtatható, a befektetett mana növelésével, de a megnövekedett tér területével kell számolni. Például egy 5 láb hosszú szakasz, az eredeti költség 5-szörösébe kerül, de ha a sugarát is megnöveljük 1 lábbal, már a 10-szeresébe. A méret meghatározásnál, az eredeti tér méretével kell számolni, nem az varázslat által megváltoztatott viszonyokkal.

A végpontok távolsága alap esetben az eredeti felére csökken, ami minden újabb 2 Mp ráfordításával újra felezhető, az erősség pedig 10 Mp felhasználásával növelhető.

Tényleges térnyújtás

Mana pont: 4

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc

A varázslat, a viszonylagos térnyújtáshoz hasonlóan, a tér végpontjainak távolságát növeli meg. A torzulás méretét, a tényleges tértorlasztásnál leírt módon határozzuk meg, és itt is, az eredeti tér mérete a mérvadó, viszont az újonnan létrejött távolság, kikerülhet a varázsló zónájából, ami ezt a varázslatot nem, de a későbbiekben létre hozni kívántakat, a szokott módon érinti.

A távolság alap esetben, az eredeti kétszeresére változik, ami az erősséggel együtt, a már megszokott módon növelhető.

Tényleges térhajlítás

Mana pont: 4

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc

Ez a varázslat szintén a korábbiaknál megismert módon működik. A tér megjelölése, az leírtak szerint történik, azzal a különbséggel, hogy itt a tér szerkezetét, annak irányát lehet megváltoztatni, akár oly módon is, hogy egy hajlított szakaszt egyenesítünk ki. Éppen ezért a két végpont egymáshoz képest bárhol, és bármilyen szögbe elhelyezkedhet, a méreténél, a torzulás alapjainak

középpontjait, és azok egymástól való távolságát kell figyelembe venni.

Ezen varázslat felhasználási módja, az egyik legváltozatosabb, és ezáltal a termágusok tudástárának, a legkedveltebb gyöngyszeme is. Ennek segítségével, például egy folyosót egyenesíthetünk ki, egy rejtekhely mögött megbújó embert leplezhetünk le, vagy bár kevesen tudják, de ezen térgörbületek rejtik, és teszik hagyományos módon megközelíthetetlené a Szegetorony számos titkos kamráját, könyvtárát, és mélyebb szintjeit.

A viszonylagos térhajlításához hasonlóan, a varázslat erőssége szintén 10 Mp ráfordításával növelhető, az elhajlás szöge, pedig alap esetben 45° , ami újabb 2 Mp befektetésével újra és újra növelhető 45° -al. Természetesen, az elhajlást az eredeti állapothoz viszonyítva kell meghatározni.

Tértorzulások befolyásolása

A termágia másik alapterületének számít, a már létrehozott tértorzítások felügyelete és befolyásolása. Ez az Őrzők rendjének külső köreiben tevékenykedő varázslók elsődleges feladatához tartozik, úgy mint a térkapuk felügyelete, esetleges elterelése, lezárása.

Tértorzulás azonosítása

Mana pont: 1/E

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

A varázsló, saját zónáján belül bármilyen termágikus hatást (és csak a termágikus hatásokat) képes érzékelni, és a fürkészés nevű varázslathoz hasonlóan minden tekintetbe beazonosítani azt. Fontos különbség azonban, hogy ezzel a pillanatnyi varázslatokról - mint például a teleport - is mindent megtud, pontosan azt is, hogy a tér melyik pontjára, vagy éppen melyik pontjáról utazott a varázslat alanya. Ehhez csupán arra van szükség, hogy az azonosítás ereje, az eredeti varázslat erősségét elérje, vagy meghaladja. Minden befektetett Mp után - bár maga a varázslat erőssége 1-el nő

- az azonosítani kívánt varázslat 2 E-jével birkózik meg.

Arra is lehetőség van, hogy korábban alkalmazott varázslatot, a téren hagyott torzulás maradványainak vizsgálatával, a varázsló korábbi, már nem aktív varázslatokat azonosítsa be. Alap esetben, erre a már nem aktív, vagy pillanatnyi varázslat létrejötte, vagy inkább helyesen nézve elmúlása után 1 kör áll a rendelkezésére. A varázslat erősítésével növelhetjük újabb és újabb 1 körrel a visszatekintés távlatát, de ehhez még természetesen hozzá kell számolni, az eredeti varázslat erősségének elérésére, vagy felülmúlására szánt energiákat is. Például, ha egy 3 E erősségű teleporzálást akarunk beazonosítani, és megtudni, a használója hova utazott, akkor ez, a varázslat E-jét illetően 2 Mp-ba kerül, de hogyha ez 1 perccel (6 körrel) ezelőtt történt, akkor az eredeti 2 Mp hatszorosát kell rááldozni, ami 12 Mp.

Egy teleport, vagy egy bezárult térkapu visszamaradt térnyomatainak sikeres beazonosítása után, a varázsló képes meghatározni a teleport pontos célját, vagy a kapu másik oldalának volt helyét. Ilyenkor azzal nem lesz tisztában, hogy pontosan mi található azon a bizonyos helyen, de annak irányát, távolságát megtudva, távolbahatással kezdeményezhet bármilyen varázslatot, akkor is, ha a tér adott pontját nem látja.

Tértorzulás befolyásolása

Mana pont: lásd a leírást

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: eredeti varázslat időtartama

Egy tértorzulás befolyásolásához, először szükség van, annak azonosítására, de természetesen csak akkor, ha a varázsló nem ismeri az adott varázslatot. Például, ha a rendje által használt, állandó kapuról van szó, vagy a varázslatot létrehozó varázsló, beavatja őt annak részletekbe, erre nincs szükség. Ezek után, az eredeti varázslat Mp költségével legalább azonos költségű

tértorzulás befolyásolása varázslat szükséges, amihez a varázsló hozzáfűzheti, az általa kívánt varázslatot, ezáltal felülírva, megváltoztatva az eredetét.

Így egy teleportáló személy útjának célpontja, vagy egy térkapu másik oldalának helye is megváltoztatható, természetesen csak akkor, ha az indulási vagy az érkezési oldal a varázsló zónáján belül található. Nem csak a teleport és a térkapu, de minden más termágikus mozaik szintén befolyásolható ily módon, bár más varázslók tudása okán, ez általában mégis ezt a két varázslatot szokta jelenteni. Az időtartammal rendelkező varázslatok esetében, annak időtartama nem változik meg, bár időmágiával kombinálva megváltoztatható. A pillanatnyi varázslatokat, mint a teleportot, a befolyásolás kezdetekor a varázslat által beejuttatott energia megakasztja, és annak befejeztéig, nem is folytatódik. Így a teleportáló személy, a varázslat néhány szegmenséig, a tér köztes állapotában várakozik, eredeti célját nem éri el akkor sem, ha az ő varázslata gyorsabban fejtené is ki hatását.

Tértorzulás meggátolása

Mana pont: 1/ 1E/ 1 láb

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 perc

A varázslattal a tér szerkezetébe való, bármi módú erőszakos beavatkozás gátolható meg. A varázslat időtartama alatt, a varázslónak gyenge koncentrációt kell fenntartania, mely alatt szabadon cselekedhet, de varázslatot, vagy pszi diszciplínát nem használhat. A termágus által így védelem alatt tartott területen, csak a Tértorzulás meggátolásánál nagyobb erősségű termágikus varázslatok jönnek létre. A terület méretét és erősségét külön kell számolni, tehát egy 5 láb sugarú gömbön belül alapvetően 1-es erősséggel 5 Mp ráfordításával hozható létre, de 10-es erősséggel 14 Mp befektetésével, mivel a mérettől függetlenül 9 Mp felhasználásával növeltük a varázslat erejét 1-ről 10-re.

Térmágikus rajzolatok

A rend minden tagja számára oktatja a jól ismert térmágikus rajzolatokat, mint a térgát varázsjel, tércsapda varázsjel és a térkapu pentagramma. Ezen felül egy egyedi varázsjelet is használnak, ez pedig a tértorzítás varázsjel.

Tértorzítás varázsjel

Mana pont: 33

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 perc

Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen

A varázsjelbe belefoglalható, bármi olyan térmágikus varázslat, ami területre fejt ki hatását. Az így létrejött tér, minden esetben a varázsjel körül alakul ki, de nem szükséges a jelnek feltétlenül a tér középpontjában elhelyezkednie. Mint minden varázsjel esetében, természetesen a rajzolatok megtörése, megszünteti a varázslatot, de ebben az esetben, ha egy mozdítható tárgyra írták a jelet, a varázslat a bonyolult térviszonyokra való hatás miatt, annak elmozdításával is megszűnik.

Ha a jelet nem szakértő távolítja el, hanem bármi módon megsérül, a teret fenntartó erők nem szabályosan szűnnek meg, hanem hirtelen, robbanásszerűen omlanak össze. Ez az összes megváltozott térben tartózkodó személy – és tárgy – számára, a rajzolat és a belefoglalt varázslat minden 5 Mp után, K6 sebzést jelent. Természetesen a megsértett rajzolatból távozó mágikus energia, a szokásos módon is veszélyt jelent, a közelében tartózkodókra.

Időmágia

Bár eddig alapvetően a tér szerkezetét érintő módosításokat tárgyaltuk, pedig a térmágiában elmélyült varázslók, természetesen a téridő szövetének egészét kutatják. Ennél fogva, rendelkeznek minden, a szabálykönyvben feltüntetett időmágikus mozaikkal, mint időtartam növelés, időzítés, időugrás, öregítés, lassítás és gyorsítás, de kimerítő tudásuknak köszönhetően, néhány varázslatukkal jóval árnyaltabb módon képesek befolyásolni az idő múlását.

Lassítás

Mana pont: 1/ 5 font

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens/ E

Időtartam: 1 kör

A varázslat megegyezik a szabálykönyvben leírtakkal, azzal a különbséggel, hogy mikor a befektetett energiák elérik a célpont teljes tömegét – a varázslat erőssége 1 lesz – akkor a lassítás enyhébb fokon érvényesül. Ez játéktechnikailag -5 Ké-t, -10 Té-t, Vé-t és 1 SFÉ-t jelent. Minden további 4 Mp ráfordításával, az erősség növelhető, és ez ismételt a korábbi módosításokkal jár. A célpont gyorsasága, pedig minden erősségnél 3-al csökken, de ez az érték nem mehet 1 alá. Ha a varázslat eléri a 4-es erősséget, onnantól a varázslat alanyának sebzése megkétszereződik, de támadásainak száma a felére csökken. Ez a hatás, a varázslat további erősítésével tovább fokozható, minden újabb 4 erősség, ismét duplázza a sebzés, és felezi a támadások számát.

Gyorsítás

Mana pont: 1/ 5 font

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens/ E

Időtartam: 1 kör

A szabálykönyvben leírtakhoz viszonyított különbség, a lassításnál látható módon jelentkezik ennél a varázslatnál is. A teljes tömeg elérésénél az erősség 1, ami +5 Ké-t, +10 Té-t, +10 Vé-t és az ellenfél számára +1 SFÉ-t jelent, ami minden újabb 4 Mp befektetésével, ismét növelhető. Az erősségtől függetlenül célpont számára minden sérülés duplán számít, gyorsasága viszont erősségenként nő 2-vel. Ha a varázslat eléri a 4-es erősséget, onnantól a varázslat alanyának sebzése megkétszereződik, de támadásainak száma megkétszereződik. Ezek a hatások a varázslat erősítésével, a lassításnál leírt módon fokozhatóak.

A termágia magasiskolája

Az eddig bemutatott varázslatok - és természetesen a szabálykönyvben feltüntetett termágikus mozaikok, mint a távolbátás, teleport és térkapu - minden Őrző számára birtokolt tudás, és a játékos karakter számára már első tapasztalati szinten használható. A továbbiakban leírt egyedi varázslatok példa értékűek, azt mutatják be, hogy a rend varázslói, és akár a játékos karakter is, különféle kutatások következtében, milyen eredményekre juthat, a termágia mélyebb összefüggéseit vizsgálva. Ezek a varázslatok, a ráfordított energiának, a karakter intelligenciájának, és lehetőségeinek – mint például megfelelő tárgyi feltételek – a függvényében sajátíthatók el, de ezekkel együtt saját varázslat kidolgozásával is kísérletezhet, természetesen csak a kalandmesterrel való egyeztetés után.

Fennállhat a lehetősége annak is, hogy néhány varázslatot, akár már első szinten is, egy mestere osszon meg a karakterrel, előfordulhat, hogy egy hosszú, vagy veszélyes útra készülve, a rend avatja bele egy-egy titkába, egy fontos szolgálatért cserébe ajándékozta meg néhány formulával, vagy akár, ha legendaismeret segítségével tudja, hol keresse, régen élt mágusok hagyatékában is rábukkanhat valamire, ősi romok sikeres felkutatása után.

Teljes tértorzítás

Mana pont: 34

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 perc

A varázslattal, alapesetben egy 1 láb sugarú gömb méretei növelhetőek, vagy csökkenthetőek. Ennek a meghatározásánál, a varázslót nem köti meg semmi, kivéve a saját zónája. A torzítás, a tér minden irányára kifejti hatását, így egy apró szobát hatalmassá, vagy egy nagy teret, szűkössé lehet tenni. Mivel a létrehozott tér, minden

irányban azonosan, és egyenlő mértékben illeszkedik a valós térrel, ezért a tényleges tértorzításnál tapasztalható, a két teret elválasztó erőhatások, itt nem jelentkeznek. Ez azt jelenti, hogy az újonnan kialakított teret bárki szabadon megközelítheti, vagy elhagyhatja, minden akadály nélkül.

A tér méretei megnövelhetőek, vagy lecsökkenthetőek, alap esetben az eredeti kétszeresére, vagy felére. A varázslat erőssége 10 Mp felhasználásával növelhető, a gömb sugara 3 Mp ráfordításával növelhető 1 lábbal, a torzítás mértéke pedig további 2 Mp befektetésével erősíthető, újra felezve, vagy ismét kétszeresére növelve a létrehozott teret.

Térgörbítés

Mana pont: 40

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 perc

A varázslat, a tér hajlításának egy speciális formája. Segítségével a varázsló a körülötte lévő teret, olyan mértékben maga köré hajlítja, hogy annak elhagyása, vagy megközelítése, csak mágikus úton válik lehetővé. Az új tér, gyakorlatilag kiszakad a valós térből, így az nem lesz érzékelhető semmilyen módon. A valóság oly annyira köré csavarodik, hogy a felé haladó testek, egyszerűen elhaladnak mellette, gyakorlatilag úgy kezelhető, mintha ott se lenne.

Az így kialakított térben, a különféle viszonyok – mint fény, hőmérséklet, stb. – nem változnak. A méretét tekintve, alapvetően egy 1 láb átmérőjű gömbről van szó, amelynek középpontját, a varázsló saját zónáján belül bárhol elhelyezheti. Az így létrehozott tér, továbbiakban a varázsló zónájának számít, így szabadon idézhet meg varázslatokat benne, vagy teleportálhat oda, bármennyire is távolodjon el tőle, a létrehozása után.

A varázslat erőssége 10 Mp ráfordításával, a sugara 2 Mp felhasználásával növelhető lábanként.

Térhasadék

Mana pont: 1/ 20 font

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 szegmens

A varázslat apró repedéseket, mulékony hasadékokat vág a tér szerkezetébe, melynek hatására a varázslat célpontja, a teleportnál leírt módon, a tér egy másik pontjára juthat. A hasadék hamar megszűnik, a tér szerkezete gyorsan visszarendeződik, ezáltal a varázslat leteltével, a személy vagy a tárgy visszajut a kiindulási pontjára.

Súlyváltoztatás

Mana pont: 1/ 3 font

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 kör

Bár egy test tömegét, csak természetes anyagok mágiájával lehet befolyásolni, mégis egyes varázslók képesek a tömegek közti erőt módosítva, annak súlyát megváltoztatni. Mivel a varázslat nem a célpont tulajdonságait befolyásolja, hanem a rá ható erőket, ezért az anyagmágiánál leírt anyagsoportok nem módosítják a varázslat manaköltségét. Ugyan így, a személyes aura sem jelent ellene védelmet, hiszen csupán a személyre hatást gyakorolt erők módosulnak. A varázslat hatására, a tárgyak például könnyebben mozdíthatóak el, de ha újabb varázslatok célpontjának jelölik meg őket, természetesen a változatlan tömegük alapján kell az új varázslat Mp költségét meghatározni.

A célpont teljes tömegét elérve, a varázslattal mindig az eredeti súly negyedével növelhető, vagy csökkenthető. A varázslat erőssége 10 Mp felhasználásával növelhető, a súly változásának mértéke, 2 Mp ráfordításával tovább módosítható.

Gravitációs középpont

Mana pont: 5/ 20 font

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 kör

Ez a varázslat, a termágia működési elvének, egy szélsőséges felhasználási módján alapul. A teret

eltorzító energiák, itt egyetlen pontban összpontosulnak, ezzel saját maga felé hajlítva a körülötte lévő teret, minden hatóterében lévő testet maga felé vonzva.

A varázslat hatótávolsága az általa okozott torzulás mértékén, a kifejtett erő hatásán múlik. Minden felhasznált 5 Mp, 20 fonttal megegyező erővel hat, egy 1 láb sugarú gömbön belül. A belefektetett mana növelésével az erősség és a gömb sugara is egyaránt növekszik, de a középponttól eltávolodva, lábanként csökkenő erősséggel. Ez azt jelenti, hogy 20 Mp ráfordításával 4 láb lesz a torzulás hatóerejének távolsága, az első lábon belül 80, a másodikon 60, aztán 40, majd az utolsón 20 fontnyi erővel hatva.

A testekre gyakorolt hatás eredménye, természetesen azok tömegén múlik. Míg az erő el nem éri, a test tömegének felét, a hatás érzékelhető bár, esetleg egyensúlyából kibillenthet valakit, de még leküzdhető, viszont ennél nagyobb erő már egyértelműen maga felé vonzza a testet, aminek leküzdése már nehézségekbe ütközik, esetleg segédeszközt kíván. Ennek a mértéke, és a körülmények megítélése a kalandmester feladata. Amint az erő nagysága eléri és meghaladja a test tömegét, az zuhanni kezd a középpont felé. Ne felejtjük el azt, hogy az erő a közelítő testekre egyre inkább hat, ezért bár az egyszerűség kedvéért ezzel nem feltétlenül kell számolni, hiszen a már megállíthatatlanul mozgó test úgyszólván eléri a középpontot, azért a még ellenállni kívánók dolgát ez minél inkább megnehezíti.

A varázslatnak alapesetben nincs sebzése, de egyrészt a középpont felé zuhanó testek elszenvedik a szabálykönyvben leírt zuhanásból fakadó sebzést, másrészt a távolabbról érkező testek becsapódása is kellemetlenül érintheti a már ott tartózkodókat. Ennek a veszélye és az esetleges sebzés mértéke, szintén a kalandmester megítélésén múlik.

Teremtett gravitáció

Mana pont: 1/ 3 font

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc

Egy saját tömegvonzás hatását keltő erőt, nem csak a tér egy pontjába lehet összpontosítani, de egy felületen, vagy egy síkon is el lehet osztani. Ennek a varázslatnak a hatására, egy meghatározott terület, a belefektetett mágikus energiáktól függő erősséggel torzítja maga felé a teret, így ha ez az erő eléri egy test tömegét, képes azt megtartani, annak elhelyezkedésétől és szögétől függetlenül. Így járhatóvá lehet tenni, egy függőleges sziklafalat, vagy egy terem plafonján is kényelmesen meg lehet pihenni.

A varázslat méretét tekintve, alapesetben egy 1 láb sugarú kör, amit egy tetszőleges felületre lehet elhelyezni, sugara 3 Mp ráfordításával lábanként növelhető. Az így létrehozott sík 1 láb távolságra fejt ki hatását, ami a varázslat erősítésével, 10 Mp befektetésével kitolható lábanként. Ha egy személy vagy tárgy a varázslat hatókörébe kerül, és amint a varázslat ereje meghaladja annak tömegét, nagyobb erővel fogja azt vonzani, mint azt a természetes gravitáció teszi, így számára onnantól kezdve az tekinthető a természetes talajnak. Ha valaki már a teremtett gravitáció hatása alatt áll, onnantól nem számít az, hogy például magassága okán egyes részei nem tartózkodnak a hatókörébe, amíg teljes egészében el nem hagyja azt – vagy nem kerül egy erősebb hatás befolyása alá – addig a létrehozott gravitáció törvényei vonatkoznak rá.

Tömegvonzás megszüntetése

Mana pont: 50

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc

A varázslat alap esetben egy 1 láb sugarú gömbön belül megszüntet minden

tömegvonzási erőt, ezzel a súlytalanság állapotát idézve elő. A gömbön áthaladó testek nem veszítik el a lendületüket, így szabadon átjuthatnak rajta az eredeti mozgásukat követve, a benne lévők viszont nehezen tudnak változtatni meglévő mozgásállapotukon – beleértve a mozdulatlanságot is – így nem csak nehezen indulnak el, de egy gyengébb erőhatás, például egy minimális erejű elemi erő lökés is, könnyedén magával ragadhat bármilyen testet, kirepítheti azt bármilyen irányba.

A varázslat erőssége 10 Mp befektetésével növelhető, a gömb sugara 3 Mp ráfordításával terjeszthető ki 1 lábbal.

Síkkapu

Mana pont: 110

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 perc

A Őrzők belső körének legjelentősebb tudása, kutatásaik alapvető eszköze, amivel más síkokra nyithatnak átjárókat. A varázslat elve nem tér el sokban a térkapuéval, elméletileg elsajátítása nem jelent nagyobb nehézséget, de néhány olyan, síkok közti viszonyok törvényszerűségeinek ismeretét igényel, mely tudás megszerzése egy átlagos halandónak nem áll módjában.

A rend belső köreinek mágusai, nagy tapasztalattal rendelkeznek a síkok közti utazás terén, de ha egy játékos karakter hozzá is jut a szükséges tudáshoz, eleinte nagy eséllyel a köztes síkok örvénye megzavarja varázslatát, ami számára megjósolhatatlan eredménnyel járhat. Első próbálkozása 40%-os valószínűséggel jár sikerrel. Ez, minden újrapróbálkozás esetén 10%-al nő, míg végül biztosan rá nem talál a kívánt sík elérhetőségére. Hiba esetén a játékosnak dobnia kell 2K10-zel, hogy melyik síkra nyitott kaput. Hogy ez az átjáró nyitás mit jelent, azt a kalandmester dönti el, de akár veszélyes lényeket is idézhet akaratán kívül, vagy maga is azon sík rabságába kerülhet. Hogy a dobás milyen eredménnyel jár, arról a következő táblázat szolgáltat információt.

| <i>Dobás eredménye</i> | <i>Sík</i> |
|------------------------|-------------------------|
| 2 | Víz elemi síkja |
| 3 | Tűz elemi síkja |
| 4 | Föld elemi síkja |
| 5 | Levegő elemi síkja |
| 6 | Kék sík |
| 7 | Gyötrelem síkja |
| 8 | Sötétség síkja |
| 9 | A Fekete entrópia síkja |
| 10 | Vérsík |
| 11-20 | Semleges köztes sík |

Az időmágia magasiskolája

Időtörzítés

Mana pont: 34

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 kör

A varázslat megegyezik a lassításnál, vagy a gyorsításnál leírt minden részlettel. A különbség az, hogy a itt nem egy személyre vagy tárgyra, hanem a tért egy adott területére fejt ki a hatását, és ezáltal természetesen minden benne tartózkodó testre. Alap erősnél a varázslat egy 1 láb átmérőjű gömbön belül jelentkezik, a lassításnál vagy gyorsításnál leírtak szerint, annak alaperősítésével számolva. A gömb térfogata 3 Mp befektetésével lábanként növelhető, a lassítás vagy gyorsítás mértéke 4 Mp ráfordításával erősíthető.

Múlt kifürkészése

Mana pont: lásd a leírást

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc

A varázslat hatására, a varázsló tanúja lehet, az adott helyen korábban lejárott eseményeknek. Ez alatt az idő alatt, mozdulatlan koncentrációban kell maradnia, csupán csak passzív szemlélője lehet a már lejárottaknak, órá semmi nem lesz hatással, ahogy neki sem lehet a múlt eseményeire befolyása.

Az erősítéssel együtt az időtartam is növelhető, a belefektetett manapontok többszörösével. Az pedig, hogy a varázsló az idő folyásában milyen messzire tekinthet vissza, a következő táblázatból kiderül.

| Kifürkészni kívánt múlt | Mp |
|--------------------------------|-----------|
| 1 körnél kevesebb | 2 |
| 1-6 kör | 4 |
| 1 perc - 1 óra | 8 |
| 1 óra - 1 nap | 16 |
| 1 nap - 1 év | 32 |
| 1-100 év | 48 |
| 100-1000 év | 64 |

Időhasadék

Mana pont: 1 / 5 font

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

A varázsló hasadékot nyit az idő szövetek, és a múlt kifürkészéséhez hasonlóan, kiszakad a téridőből, a varázslat időtartamáig egy saját idősíkra kerülve. Ehhez itt is, egy mozdulatlan koncentrációra van szükség, így a varázsló gyakorlatilag cselekvőképtelen lesz. A varázslat fizikailag ugyan nem távolítja el a tértől, így ő ugyanott marad, a körülötte más sebességgel folyó időt továbbra is képes megfigyelni, de őt nem látják, és nem is érzékelik. Ez azt jelenti, hogy akár át is sétálhatnak a tér azon részén, amit ő foglal el, mivel ezt más, tőle eltérő idősíkban teszik.

A varázslat időtartama a számára eltelt időt határozza meg, a körülötte lévő idő, alap esetben az ő szempontjából kétszeresével fog haladni. Ez a sebesség minden ráfordított 2 Mp után, ismét a duplájára növelhető. A varázsló a varázslat időtartamát is növelheti, annak erősségével, ami minden alkalommal 10 Mp felhasználásával jár. Természetesen a varázslat időtartamának lejártá előtt is visszatérhet a valós idősíkra, de az eredetileg ráfordított manapontjai mind elvesznek.

Képzettségek

A termágusok kapcsán néhány új képzettséget kell megemlítenünk, melyek a képzésük alapjait nyújtják. Ezek a képzettségek elsajátíthatók más mesterektől, tanítóktól, esetleg néhány nevesebb egyetemen is, de nem létezik olyan termágiát kutató rend, ahol ne oktatták ezeket a legmagasabb fokon. Persze más kérdés, hogy saját beavatottjaikon kívül, kinek adatik meg a náluk való tanulás lehetősége.

Számítan/mértan

Az elnevezés jól mutatja a képzettség mibenlétét. Enélkül elképzelhetetlen a bonyolult rendszerek áttekintése, összetett műveletek elvégzése, vagy akár csak egy adott tér paramétereinek pontos meghatározása.

Af: A karakter képes egyszerűbb műveleteket fejben, összetettebbeket papíron, hosszabb idő elteltével elvégezni. Ennek segítségével minden tér- és időmágikus mozaikot könnyed magabiztossággal képes alkalmazni, nem okoz neki nehézséget, akár az újonnan alakult terek méreteinek áttekintése sem.

Mf: Ezen a szinten, már szinte átláthatatlanul bonyolult számításokat is képes fejben elvégezni, és akármilyen szabálytalan és áttekinthetetlen terek pontos méreteit és távolságait is könnyedén meghatározza. Minden, alaperősítés esetén 1 körnél rövidebb varázslási idővel rendelkező varázslatot, összességében 2 szegmenssel rövidebb idő alatt képes megidézni, de minimum 1 szegmens idő alatt.

Csillagászat

Az égitestek ismerete, a világ működésének és teremtésének megismerésére szolgál, annak egyik kiemelkedően fontos eszköze. Ennek segítségével Ynev törvényei, és akár más síkokra gyakorolt hatásai is

kikövetkeztethető, még az istenek kifürkészhetetlen szándékai is megsejthetőek.

Af: Ezen a fokon, a karakter ismeri az égitesteket, azok pályáit, a csillagképeket, hozzájuk fűződő legendákat és fontosabb együttállásokat, valamint néhány jelentősebb üstököst képes előre jelezni, azok a szférákra és Ynevre gyakorolt hatásait felületesen átlátja.

Mf: A mesterfokú csillagász, az ég minden látható csillagával tisztában van, kevesek által ismert együttállások jelentőségét is átlátja, képes Ynev történelmi korszakainak idejét, az égitestek mozgásából kikövetkeztetni, megjósolni az eljövendő korokat. Még az istenek titkos jeleire is felfigyel, egyes égre rótt üzeneteiket, szinte nagyhatalmú papokhoz hasonló magabiztossággal értelmezik.

A játékos karakter, ha rendelkezik mesterfokú rúnamágiával, olyan rajzolatokat készíthet, melyek energiáikat a csillagokból nyerik. Ez természetesen függ a csillagok aktuális állásától, illetve a varázsló képességeitől is. Működőképes rúnák készítésére intelligencia +40% esélye van, a rajzolat hatékonysága, pedig az esetleges siker mértékétől függ. Ha a százalékdobás értéke 1-20 közé esik, akár 15-ös erősségű varázslatot is képes energiával feltölteni, 21-40 között maximum 10-es erősségűt, 40 fölötti sikeres dobás esetén pedig legfeljebb 5-ös erősségű mágiát működtethet a csillagokból sugárzó energia.

Mivel a varázsló az így készített rajzolatoknál, az égitestek energiáit használja fel, ezért saját Mp-jaiból, minden belefoglalt varázslatmozaik esetében, csak a varázslat létrehozásához szükséges minimális mennyiséget kell rááldoznia. Minden további erősítés, vagy más hatás, például a termágikus mozaikoknál lévő távolság, vagy szög meghatározása, annak Mp költségétől függetlenül 1 erősségnek számít. A létrehozott rúnák energiaszükségletei – minden belefoglalt varázslat és maga a rajzolat erősségeinek összege – nem haladhatja meg, annak korábban meghatározott határértékét.

Fennáll a lehetősége annak is, hogy a megszokottól eltérően, a varázsló ne folyamatosan működő rúnákat hozzon létre, hanem az égitestek helyzetétől függően, azok csak egy bizonyos időközönként sugárzott mágikus energiáit felhasználva, pontosan megjelölje a rajzolatok működésbe lépésének, és megszűnésének idejét. Így

napok bizonyos óráiban, hetek vagy hónapok adott napjaiban, vagy akár egy év, mindössze egyetlen pillanatában aktiválódó rúnákat is készíthet.

A képzettségek elsajátításához szükséges képzettségpontok mértékéről, a következő táblázat nyújt felvilágosítást.

| Képzettségek | Alapfok | Mesterfok |
|----------------|---------|-----------|
| Számtan/mértan | 5 | 25 |
| Csillagászat | 15 | 45 |

Források

Ez az írás, a M.A.G.U.S. szabályrendszerét veszi alapul, ezáltal az Első Törvénykönyvben megjelentekre támaszkodik. A termágus kasztjának kidolgozásakor, annak különleges képességeinek meghatározásánál, Magyar Gergely, A csillóság titka című kalandmoduljában leírtakat vettem alapul. A varázslatok megalkotásánál, nagy segítségemre volt az előbb említett írás, valamint Páll Dénes, Bolk és a Csillaglátók varázslórendje című munkája, az ebben leírtakhoz próbáltam igazítani a mozaikok Mp költségét, a varázslás idejét és az időtartamát. Bizonyos varázslatok magától értetődően fedik le a termágia területeit, ezáltal elkerülhetetlen a hasonlóság, de jó néhány esetben kölcsönöztem

konkrét ötletet, vagy teljes varázslatot, a két szerző remek munkáiból. Magyar Gergelynél olvasottakra alapul a Viszonylagos tértorzítás ötlete, valamint a Térgörbítés és a Térhasadék varázslatok működése. Páll Dénestől kölcsönzött elem a Teljes tértorzítás nevű varázslat megléte, illetve a Síkkapu és a Múlt kifürkészése, teljes egészében az ő munkáját dicséri. Ezekon felül, a Csillagászat képzettség, a Krausz András által megalkotott azonos nevű képzettségre alapul.

2016.12.15.

Szerző: Cundior

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely