

A Sangorik mágikus tetoválásai



Az arshuri boszorkánymester klán, a Sangorik élen járnak a tetoválások alkalmazásában. Ez egyrészt talán kulturális okokkal is magyarázható, hiszen az arshuri szokások szerint a rabszolgákat szinte mindig tetoválásokkal látják el, másrészt a klán és a kultúra nagyrészt toroni gyökereivel magyarázható. Arshurban a bőr makulátlansága, tisztasága a szabadok jele, így elsősorban a rabszolgákat szokták tetoválásokkal ellátni, minden gazdának kötelessége jelével illetni tulajdonát. Mivel Arshurban az egyéni dicsőség, a harci vitézség is elsőrangú érték, nem csoda, hogy a gladiátorok, akiknek Arshurban szintén nagy kultúrája van, felfedezték nem csak a tulajdont, a dicsőséget jelölő, de a különleges előnyöket biztosító mágikus tetoválásokat is. Természetesen egy ilyen tetoválás nem olcsó multság, így a quissat-ok (gladiátoriskola tulajdonosok) meggondolják, melyik rabszolgájuk ér annyit, hogy tetoválásokkal is megerősítsék, noha a szereszhető előny általában megéri az árat. A gladiátoroknak ki kell érdemelni az ilyen jellegű támogatást, és egészen összetett belső szokások, jutalmazási rendszerek alakultak ki a tetoválásokkal kapcsolatban.

Persze számos szabadot is foglalkoztat a boszorkánymesterek készítette tetoválások által megszereszhető előny, ami harcban nem csak a túlélést, de a győzelmet is jelentheti.

Akik Arshurban tevékenykednek, azoknak le kell ereszkedni a rabszolgák szintjére, legalább is gondolatban, így nem csoda, ha tetoválásaik aprók, és lehetőleg minél ritkábban előkerülő helyekre tetoválják - senki nem akar rabszolgának látszani. A külhoniakat ez általában nem érdekli, ezért a tájékozottabbak gyakran keresik fel a Sangorik boszorkánymestereit, akiket megfelelő támogatással, szívességekkel általában rá lehet venni arra, hogy egy-egy tetoválással ajándékozzák meg őket.

A fenti körülmények és kulturális sajátosságok eredményezik, hogy az arshuri boszorkánymesterek körében már egészen korán kialakult a tetoválások - köztük a mágikus tetoválások - másokra való alkalmazásának szokása és lehetősége, hiszen a Sangorik tetoválásaik java részét másokon helyezik el. Persze, nyilván ők sem mondanak le a megszereszhető előnyökről... Mindemellert kifejlesztettek nemcsak számos egyedi tetoválást, de a tetoválások viszonylagos független használatának lehetőségét is, joggal nevezhetik hát őket a tetoválások mestereinek - még akkor is, ha a gögösebb toroni boszorkánymesterek szemében ezek nem is olyan igazi varázslatok.



Játéktechnikailag a Sangorik boszorkánymesteri tetoválásaira is a boszorkánymesteri tetoválások általános szabályai vonatkoznak, amelyekről részletesen a Rúna magazin I/5. számának Tetoválások című, és a IV/4. szám Boszorkánymesteri tetoválások című cikkében lehet olvasni.

Ezek a szabályok vázlatosan:

- A mágikus tetoválás elkészítése 7 + a típustól a befoglalt varázslattól függő Mp.
- A tetoválás első elkészítésekor a Mp-okat egyszerre kell felhasználni! Újratöltésekor értelemszerűen a +7 Mp-ot már nem kell még egyszer beletölteni, csak a bele foglalt varázslat Mp igényét.
- A tetoválást működésbe lépéséhez aktiválni kell a meghatározott módon.
- A tetoválás feltöltése egyszeri használatot biztosít, ezután azt újra fel kell tölteni Mp-tal (a +7 Mp benne marad, ez biztosítja mágikus voltát és a későbbi feltöltés lehetőségét).
- Kettő vagy több azonos tetoválás nem működhet egyazon alkalmazón.
- A tetoválások sérülése esetén a felszabaduló energia Mp-ként K2 Sp sebzést okoz. (kötelező Ép vesztese a mágikus tűz szerint, azaz 4).
- Az egyes tetoválások sérülési százalécai általában 5-25-ig terjednek, a pontosság kedvéért ez mindegyik jelnél feltüntetésre kerül.
- A tetoválást viselő karakter sérüléseinek találati helyét célszerű minden esetben kidobni - lásd sérülések táblázata, Második Törvénykönyv.

A Sangorik mágikus tetoválásaira vonatkozó egyedi jellemzők:

- A Sangorik (tetoválás Mf esetén) képesek jeleiket más személyeken is elhelyezni.
- A Sangorik a megfelelő, erre való tetoválásokat képesek kombinálni is, természetesen ennek megnövekedett energiaigényével, és mérete miatti nagyobb sérülési esélyével.
- A Sangorik különleges tetoválásai az arshuri Sangorik klán titkát képezi, nem Yneven közismert és elterjedt tudásról van szó, így más klánok azt nem ismerik.

Feltöltő tetoválások

Feltöltődés jele

Mana pont: +10

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 1 kör

Sérülési százalék: +5%

A feltöltődés jele egyike a Sangorik különleges tetoválásainak. Hozzákapcsolt jel, ami azt jelenti, hogy egy másik tetováláshoz kell hozzákapcsolni, önmagában nincs értelme. A készülő tetoválás működőképessége szempontjából fontos, hogy az egyszerre készüljön, így korábban tetovált jelekhez nem lehet hozzákötni a feltöltődés jelét. A jel elhelyezése a tetoválás helyétől függ, amelyhez kapcsolni akarják. A Feltöltődés jele tízzel növeli meg a hozzákapcsolt jel Mp igényét (ez esetben nincsen +7 Mp, hiszen a jel kiürülése esetén a mágikus energiát az eredeti jel tárolja majd, amelynek hozzákapcsolt része lesz a feltöltődés jele), valamint 5 perccel az elkészítés (feltöltés) idejét, és +5%-kal növeli meg a kész jel sérülésének esélyét. A feltöltődés jelének 10 Mp-ja a jel +7 Mp-jához adódik, a továbbiakban nem ürül, hanem a jelbe foglalt varázslat feltöltéséért lesz felelős. Természetesen sérülés esetén hatása számít.

Hatása az, hogy a kiürült mágikus tetoválást egy körön belül, annak aktuális Életerő pontjaiból feltölti, minden Mp feltöltéséhez 1 Ép-t von el a tetoválás viselőjétől. A jel nem veszélytelen, ugyanis nem mérlegel, viselője akármilyen állapotban lehet, tetoválása kiürülése esetén egy körön belül automatikusan elvégzi a jel feltöltést, akár viselője halálát is okozva. Vitathatatlan előnye azonban, hogy az elkészült tetoválás a boszorkánymesterektől függetlenül többször is használható, nem igényel további feltöltést - csak győzni kell életerővel.

A feltöltés jelével ellátott tetoválás kiürülése esetén akár boszorkánymester által is feltölthető, azonban a folyamattal végeznie kell egy körön belül, azután ugyanis automatikusan aktiválódik a jel, és az életerő pontok után nyúl. Ez csak úgy akadályozható meg, ha a

boszorkánymester először mágikusan leköti a feltöltődés jelének erejét, azaz 10 Mp-tal létrehozza azt, majd ezután kezdi meg a tetoválásba foglalt varázslat feltöltését saját elméjéből. Látható, milyen energiapocsékló folyamat, így a boszorkánymesterek általában tartózkodnak tőle.

Fokozatos feltöltődés jele

Mana pont: lásd a leírást

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: lásd a leírást

Sérülési százalék: lásd a leírást

A Sangorik boszorkánymesterei hamar felismerték a Feltöltődés jelének visszasságait, ezért fokozatosan kifejlesztették annak fokozatos változatát - persze nem kell, hogy minden jött-ment ilyet kapjon...

A Fokozatos feltöltődés jele teljesen hasonlóan működik, mint a feltöltődés jele, ám a tetoválás kiürülése esetén egy körön belül aktiválódó fokozatos feltöltés nem egyszerre, hanem a tetoválásnak megfelelő lassúsággal és fokozatossággal nyúl viselője Ép-i felé, és tölti fel a hozzá kapcsolt mágikus tetoválást energiával. Elkészítésére (egyszerre) és a Mp-ok tárolására hasonló szabályok vonatkoznak, mint az egyszerű Feltöltődés jelére.

A Fokozatos feltöltődés jelének nagy előnye, és egyben sajátossága, hogy a készítésekor meghatározottaknak megfelelő (úgy készül a rajzolat) fokozatossággal tölti fel a hozzákapcsolt jelet. Ennek jellemzőiről az alábbi táblázat tudósít.

Időtartam	Mp	+ sérülési %
Óra	+ 14	+ 5%
Negyed nap	+ 11	+ 7%
Fél nap	+ 8	+ 10%
Nap	+ 5	+ 12%
Hét	+ 5	+ 15%

A Fokozatos feltöltődés jele a feltöltendő tetoválás Mp-igényét időarányosan, egyenlő részekre osztva vonja el az Ép-eket, így az adott jel ismeretében kiszámolható, mikor von el

újabb Ép-kat, aminek ha elérkezik az ideje, ugyanúgy kíméletlenül végrehajtja. A teljes feltöltést a meghatározott időegység végére befejezi.

A Fokozatos feltöltődés jelével ellátott mágikus tetoválás is feltölthető a boszorkánymester által, és mivel ez a feltöltés végrehajtható a feltöltődés időtartamától rövidebb idő alatt, ezért nem szükséges addig elnyomni a jel erejét.

A sorrendiség jele

Mana pont: +2

Feltöltés ideje: 3 perc

Időtartam: lásd a leírást

Sérülési százalék: +3%

A sorrendiség jele is egy tetováláshoz kapcsolt jel, önmagában nem értelmezhető, és csak akkor érdemes használni, ha valakinek a testére kettő vagy több, valamilyen feltöltődési lehetőséggel ellátott mágikus tetoválás kerül. Ilyenkor azok a jelek kiürülése esetén akár egyszerre is működésbe lépnek, hihetetlen megterhelést róva a viselőjére, és könnyen akár a halálát is okozva.

A sorrendiség jele ezt hivatott szabályozni. A jelet mindegyik érintett tetováláshoz hozzá kell kapcsolni, és mintázatát a jel kívánt sorrendjének megfelelően alakítani. A sorrendiség jelei ezek után szabályozzák a tetoválások automatikus feltöltődését. Addig nem engedik a második jel feltöltődésének megkezdését, amíg a sorrendben előtte lévő jel (jelek) teljesen fel nem töltődtek. Az egyes jelek feltöltődésének intenzitását nem befolyásolják, és az természetesen különböző is lehet.

A sorrendiség jelének 2 Mp-ja az adott kapcsolt tetoválás +7 Mp-jához adódik, a továbbiakban nem ürül, hanem a jelbe foglalt varázslat feltöltésének sorrendjéért lesz felelős. Természetesen sérülés esetén hatása ugyanúgy számít. A sorrendiség jelét egy adott tetováláshoz később is hozzá lehet illeszteni, akár többször is.

A sorrendiség későbbi megváltoztatása csak újabb sorrendiség jelének feltetoválásával változtatható meg, ami tovább növeli (tehát összeadódik) a tetoválás alap tárolt Mp-jait és sérülési esélyét.

Kizárás jele

Mana pont: +5

Feltöltés ideje: 3 perc

Időtartam: lásd a leírást

Sérülési százalék: +10%

Ez a feltöltő jelek sorába tartozó, kapcsolt tetoválás egy jel automatikus feltöltődését hivatott megakadályozni. Előfordulhat, hogy egy korábban elkészült mágikus tetoválás automatikus feltöltésére már nincsen szükség, esetleg másokra „cserélik”. Mivel a tetoválások eltávolítására, pláne csak részeinek (jelen esetben a feltöltés jelének valamely formájának) eltávolítására nincs mód, ezért indokolt lehet a kizárás jelének alkalmazása.

Az adott tetoválást körbezáró jel elkészültétől fogva megakadályozza az adott jel automatikus feltöltődését. Ha egyedüli jel volt, akkor többé nem töltődik fel az alkalmazó Ép-iből, amennyiben több ilyen jel közül csak az egyik volt, úgy kiesik a sorrendből, és többé már nem fog töltődni - a többi jelet ez nem befolyásolja. Fontos, hogy a kizárás jele CSAK az életereő pontokból való feltöltést szünteti meg, a mágikus tetoválás eredeti hatását nem befolyásolja, az továbbra is használható, ám kiürülése esetén ezután már csak egy boszorkánymester tudja majd mágikus energiával feltölteni. A kizárás jelének eltávolítására, vagy felülírására nincs mód. A Kizárás jelét egy adott tetováláshoz később is hozzá lehet illeszteni, sőt így van értelme.

A kizárás jelének 5 Mp-ja az adott kapcsolt tetoválás +7 Mp-jához adódik, a továbbiakban nem ürül, hanem a jelbe foglalt varázslat feltöltéséből való kizárásáért lesz felelős. Természetesen sérülés esetén hatása ugyanúgy számít.

Gát jele

Mana pont: +7

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: lásd a leírást

Sérülési százalék: +4%

Ez a feltöltő jelek sorába tartozó, kapcsolt tetoválás egy jel automatikus feltöltődésének megkezdését határozza meg. Az alap feltöltő jelek 1 körrel azután lépnek működésbe, amikor a hozzájuk kapcsolt tetoválás kiürül, a benne foglalt varázslat elhasználódik. A Gát jele gátat vet ennek az

automatikus folyamatnak, és csak akkor engedi beindulni, amikor a tetoválást viselő életenergiája eléri, vagy meghaladja a tetoválásban meghatározott szintet, amíg ez nincs meg, addig a jel feltöltődése nem kezdődik meg, vagy szünetel. Ilyen módon a Gát jele megóvjaa a mágikus tetoválást viselő életét.

A Gát jelének feltetoválásakor meg kell határozni, mennyi az a minimum Ép szint, ami alatt a jel nem vonhat el életenergiát a mágikus tetoválás feltöltésére. A Gát jelét minden töltendő tetoválásra külön kell felhelyezni. A Gát jelét egy adott tetováláshoz később is hozzá lehet illeszteni.

A Gát jelének 7 Mp-ja az adott kapcsolt tetoválás +7 Mp-jához adódik, a továbbiakban nem ürül, hanem a jelbe foglalt varázslat feltöltéséből való kizárásáért lesz felelős. Természetesen sérülés esetén hatása ugyanúgy számít.

Harci tetoválások

Tombolás jele

Mana pont: 6 (+7)

Feltöltés ideje: 7 perc

Időtartam: állóképesség kör

Sérülési százalék: 10%

A tombolás jelének tenyérszerű, kaotikus mintázatát általában a mellkasra tetoválják. A gondolati parancsra aktiválódó jel energiájával a harcértékeket növeli meg, kirobbanó energia és tenni akarás formájában. A tetoválást viselő harci értékei Ké +10, Té +20 Vé +20 T/k +1 mértékben nőnek, egészen az alkalmazó teljes állóképességével megegyező körig. Az időtartam lejártával a harcra fáradtság lesz úrrá, ugyanennyi körig, amikor is a gyengeség módosítói lesznek rá érvényesek. (Erő: 1/2, Állók.: -2, Gyorsaság 3/4, Ügyesség: 3/4, Ké -15, Té -20 Vé -25, varázslás lehetséges.)

Őrült harc jele

Mana pont: 8 (+7)

Feltöltés ideje: 7 perc

Időtartam: lásd a leírást

Sérülési százalék: 12%

Az őrült harc tetoválását, amely kétenyérnyi, kaotikus mintázatú jel, általában a mellkasra, néha a hátra, vállra készítik. Gondolati parancsra aktiválódik, hatására az alkalmazó azonnal a harci láz hatása alá kerül, mintha mesterfokon képzett lenne benne.

Ez a következőket jelenti: Menekülésre, taktikákra nem gondol, csak támad. A következő harcérték módosítók érvényesek rá: Ké+5, Té+20, Vé-20, +1 Sp, 2 T/k. A Pajzs, fegyver Vé-e nem érvényesül, az őrült módon harcoló nem foglalkozik velük. Olyan elszánt, hogy Fp-i elfogytával is harcol, amíg nem győz, vagy meg nem hal. (0-4 Ép között Állóképesség-próbát kell tennie, ha elvéti, elájul) Mentál statikus pajzs kétszeresére nő (min 10), asztrálmágia alkalmazása esetén először a gyűlöletet kell kioltani elméjében. A jel hatása addig tart, amíg van ellenfél és bír kivel harcolni, vagy amíg el nem pusztul. A harc abbagyására magától nincs módja.

Az elérhetetlen fegyver jele

Mana pont: 6+ 2/kg (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 1 kör

Sérülési százalék: 5+2/kg %

A féltényérnyi mágikus tetoválást a szokás szerint a csuklóra, alkarra készítik. A gondolati parancsra aktiválódó jel segítségével egy, jól látható (ez jó látási viszonyok mellett maximum 100 láb - lásd pszi), a jelre fordított Mp-oknak megfelelő súlyú fegyver - vagy akár más tárgy - vonzható oda az alkalmazó kezéhez. A fegyver maximum egy futó ember sebességével fog mozogni, akár a levegőben is. A tárgyat folyamatosan látni kell, és a műveletre az alkalmazónak koncentrálnia kell, amennyiben ez

megtörik, a tárgy helyben marad, leesik, és a jel alkalmazása véget ér, azt csak újabb feltöltés után lehet újra aktiválni. Mivel a varázslat elméleti szempontból az elemi erő alkalmazásával rokon, mágikus tárgyakra, fegyverekre nem fejt ki hatását!

Egyéb mágikus tetoválások

A rettegés jele

Mana pont: 8 (+7)

Erősség: 7+ Tsz.

Feltöltés ideje: 7 perc

Időtartam: lásd a leírást

Mágiaellenállás: Asztrál-próba

Sérülési százalék: 10%

A rettegés jelének kaotikus, szerteágazó mintáig legtöbbször az arc és a nyak valamelyik részére tetoválják, a tenyérnyi jelben sokan megelevenedő démonokat látnak táncolni. A tetoválás gondolati parancsra aktiválódik, és időtartama alatt félelmet kelt a jelet viselő maximum Tsz (a boszorkánymesteré) számú ellenfelében. A félelemkeltés erőssége 7 + a tetoválást készítő boszorkánymester Tsz-je. Az áldozatok egyenként Asztrál-próbára jogosultak a tetoválást viselő felől hullámokban támadó félelmet keltő érzelmhullámok ellen, siker esetén a jel nem hat rájuk, míg a próba sikertelensége esetén rettegni kezdenek a tetoválást viselőtől, és a Harc félelem alatt módosítóival kénytelenek harcolni ellene a próba vétésnek kétszerese, plusz a tetoválást viselő Tapasztalati szintjének megfelelő számú körig.

Nyugalom jele

Mana pont: 10 (+7)

Erősség: 7+ Tsz.

Feltöltés ideje: 7 perc

Időtartam: maradandó

Sérülési százalék: 6%

A nyugalom jelének tenyérnyi tetoválásának harmonikus mintáit bárhová elhelyezhetik, mégis általában a fej, a nyak, esetleg a test felső részére szokták festeni. A gondolati parancsra aktiválódó jel erősségének megfelelően, ami 7 + a tetoválást készítő boszorkánymester Tsz-je, nyugalmat ad alkalmazójának, visszazökkenti érzelmeit, gondolatait a normális kerékvágásba, idegességét,

félelmét, érzelmi vagy gondolati kilengéseit okozza bár mágia vagy mérge, harci hevület vagy csak természetes indulatok. Természetesen a jel ereje akkor hatásos, ha erőssége meghaladja az érzelmi-gondolati kilengést okozó hatás erősségét. A tetoválás elmét nyugtató hatása maradandó, a hatás egy rohamát szünteti meg. Amennyiben azonban újból jelentkezik a nyugalmat megzavaró hatás, úgy ismételt alkalmazásra van szükség.

A frissesség jele

Mana pont: 9 (+7)

Feltöltés ideje: 7 perc

Időtartam: maradandó

Sérülési százalék: 6%

A kétarasnyi méretű, hosszúkás alakú tetoválást általában a test bal oldalára, vagy a hátra helyezik, úgy, hogy elérje a szív környékét. A gondolati parancsra aktiválódó jel viselője fizikai frissességét, kipihenségét, harcra készségét állítja vissza. Legyen bármily fáradt is, amit okozhat alváshiány, hosszú, kimerítő fizikai igénybevétel, akár harc is, vagy valamely ajzószer, varázslat mellékhatása, a frissesség jelének a hatására az megszűnik, és az alkalmazó frissen és kipihenten vághat neki újabb cselekedeteinek, minden fáradtságra utaló számlálást újra kezdve.

Követés jele

Mana pont: 11 (+7) (x2)

Erősség: Tsz + Ép

Feltöltés ideje: 7 perc (x2)

Időtartam: Tsz óra

Sérülési százalék: 4%

Az alig féltényrnyi, szimmetrikus jelet a test bármely részére tetoválhatják, sajátossága, hogy önmagában nincs értelme, csak jelpárban, amit egy-egy személyen helyeznek el. Az nem szükséges, hogy ez egyszerre történjen, a lényeg, hogy mintázatuk ugyanolyan legyen - így alkotva jelpárt - ám az egymagában létező jel párja elkészültéig semmire nem jó. A követés jelét viselője gondolati paranccsal aktiválhatja, amitől kezdve tapasztalati szintjének megfelelő órán keresztül érezni fogja, hogy a jelpár viselője él-e, és azt, hogy merre tartózkodik. Ez pontos irányt, és a hozzávetőleges távolságot jelenti, így gond nélkül képes megtalálni

a jelpár viselőjét. A követéshez elegendő csak az aktív oldal jelét elhasználni, hiszen ott történik mágikus aktivitás, a fogadó oldal jele akár üres is lehet. (természetesen a jelet összetartó 7 Mp benne lesz.) A hatás - amennyiben a jelet újra töltik mágikus energiával - mindaddig bármikor aktiválható, ameddig a jelpár mindkét tetoválásának vonalai épek.

A jelpár mágikus hatása a szimpatikus mágián alapul, erősségének számítására csak akkor van szükség, amennyiben ilyen hatást kizáró jelenségek állnak útját. A tetoválás pár erőssége a készítő boszorkánymester tapasztalati szintje plusz a fogadó oldal jelét viselő személy aktuális életerő pontjainak száma.

Elmék összekapcsolásának jele

Mana pont: 20 (+7) (x2)

Erősség: Tsz + Ép

Feltöltés ideje: 10 perc (x2)

Időtartam: Tsz x 10 perc

Sérülési százalék: 9%

A kétarasnyi, szimmetrikus jelet a fejre tetoválhatják, sajátossága, hogy önmagában nincs értelme, csak jelpárban, amit egy-egy személyen helyeznek el. A tetoválás hatása gondolati parancsra aktiválódik, és időtartamára mentál-fonalat hoz létre a két jelet viselő elméje között. Hatására - a mentál-fonalra vonatkozó szabályokon túl - lásd MAGUS, mentálmágia - az időtartam alatt a viselők képesek egymással mentális kommunikációt folytatni, akárha telepátiát alkalmaznának, noha a psziben egyáltalán nem kell képzettnek lenniük, még annak minimális tulajdonságkövetelményei sem számítanak.

Az elmék összekapcsolásához elegendő csak az aktív oldal jelét elhasználni, hiszen ott történik mágikus aktivitás, a fogadó oldal jele akár üres is lehet. (természetesen a jelet összetartó 7 Mp benne lesz.) A hatás - amennyiben a jelet újra töltik mágikus energiával - mindaddig bármikor aktiválható, ameddig a jelpár mindkét tetoválásának vonalai épek.

A jelpár mágikus hatása a szimpatikus és a mentál mágián alapul, erősségének

számítására csak akkor van szükség, amennyiben ilyen hatást kizáró jelenségek állnának útját. A tetoválás pár erőssége a készítő boszorkánymester tapasztalati szintje plusz a fogadó oldal jelét viselő személy aktuális életerő pontjainak száma.

Hatalom jele

Mana pont: 8 (+7)

Erősség: 7 + Tsz

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: azonnali

Mágiaellenállás: Asztrál-próba

Sérülési százalék: 8%

Az alig tenyérynyi tetoválást általában az arcon, nyakon, homlokon, vagy a fej más részén helyezik el. A viselő gondolati paranccsal aktiválja jelben tárolt energiát, és közben fennhangon elsorolja nevét, címeit. A jel hatására a közelben állók, akik 30 láb sugarú körben figyelnek a tetoválás viselőjére, tisztába kerülnek a hatalmát kinyilatkoztató személy valódi hatalmával (tapasztalati szintjével, harcértekeinek hozzávetőleges - de nem pontos - nagyságával, amennyiben legendák, híres tettek kapcsolódnak hozzá, úgy tudatára ébrednek kilétének). A jel hatásának semmi további kényszerítő ereje nincsen, ám könnyen befolyásolhatja mások cselekedeteit, akik ezután akár el is állhatnak a tetoválást viselő bajnok elleni szándékuktól, vagy éppen ellenkezőleg, elszánt ellenségekre, vagy barátokra tehet szert vele az alkalmazó. A jel hatása ellen az áldozatok Asztrál-próbát tehetnek, ahol a tetoválás mágiájának erőssége 7 + a tetoválást viselő tapasztalati szintje.

Hordozó jel

Mana pont: 14 + varázslat (+7)

Feltöltés ideje: 7 perc

Időtartam: lásd a leírást

Sérülési százalék: 10% +2/Mp

A változó nagyságú tetoválást általában hatáshoz társítható testfelületre tetoválják a boszorkánymesterek. A

hordozó jelbe bármilyen mintázatot foglalhatnak, az képes tetoválás formájában rögzíteni bármilyen boszorkánymesteri varázslatot, amit a tetoválás készítője ismer. Az így tetoválássá alakított varázslat gondolati parancsra aktiválódik, és a leírásának megfelelően, de tetoválás formájában fejt ki hatását. A tetoválás Mp igénye 14, amihez hozzáadódik a belé foglalt varázslat Mp igénye, és természetesen a jelet mágikussá tevő szokásos +7 Mp is, amelyeket egyszerre, a készítéskor szükséges a jelbe tölteni. A tetoválás utólagos feltöltéséhez már csak a benne foglalt varázslat Mp igénye lesz szükséges, és a jel üres állapotában hordozza a 14 Mp-t is! A tetoválás mérete is a belé foglalt varázslatnak megfelelően változik, a 10%-nyi sérülési százalékhoz a belefoglalt varázslat minden Mp-ja után +2% adódik.

Életerővel manipuláló tetoválások

Erő szívó jel

Mana pont: 20 (+7)

Feltöltés ideje: 10 perc

Időtartam: lásd a leírást

Sérülési százalék: 15%

A kéttenyérynyi, kaotikus mintázatú, hosszúkás jelet az alkaron, kézfejen kell elhelyezni, praktikus okokból sokszor az ujjakra is rálóg. A gondolati parancsra aktiválódó jel, amelynek ilyenkor egy részét élőlény friss sebébe kell mártani, áldozatától életenergiát szív el, amit a tetoválás viselőjének ad. A jel alkalmazójának izmai megduzzadnak, erei kidagadnak, arca kipirosodik, tekintete erővel telik meg. Az elszívott életerő minden 1Ép-ja után +6 Hm-t, míg minden Fp-ja után +3 Hm-t kap a jel viselője, kirobbanó, frissítő energia formájában, ezeket szabadon oszthatja el, de csak amikor megszerzi. A tetoválás az áldozaton ejtett seb nagyságának megfelelő mennyiségű Ép-t (és kétszeres Fp-t) képes egy kör alatt elszívni, egészen addig, amíg az áldozat ki nem fogy az életenergiából. A legyőzött ellenfél erejének elszívásából származó többletenergia azonban nem áll örökké a tetoválás alkalmazójának rendelkezésére, ugyanis annak idegen mivolta okán az folyamatosan elszívárog, méghozzá 2Hm/kör sebességgel, egészen elfogytáig (ez csak az elszívott erőből keletkező Hm-ekre vonatkozik!).

Életerő szívó jel

Mana pont: 30 (+7)

Feltöltés ideje: 10 perc

Időtartam: lásd a leírást

Sérülési százalék: 15%

A kéttényrnyi, kaotikus mintázatú, hosszúkás jelet az alkaron, kézfejen kell elhelyezni, praktikus okokból sokszor az ujjakra is rálóg. A gondolati parancsra aktiválódó jel, amelynek ilyenkor egy részét élőlény friss sebébe kell mártani, áldozatától életenergiát szív el, amit a tetoválás viselőjének ad. A jel alkalmazójának izmai megduzzadnak, erei kidagadnak, arca kipirosodik, tekintete erővel telik meg. Az elszívott életerő a tetoválás viselőjének aktuális életerejéhez adódik hozzá. Gyógyulni csak akkor fog tőle, ha mágikus életerő veszteséget okozó sérülései vannak, fizikai sebek begyógyítására a tetoválás nem képes! Esetlegesen keletkező új sérülései azonban már e többlet életerőt fogyasztják. A tetoválás az áldozaton ejtett seb nagyságának megfelelő mennyiségű Ép-t képes egy kör alatt elszívni, egészen addig, amíg az áldozat ki nem fogy az életenergiából. A legyőzött ellenfél erejének elszívásából származó többletenergia azonban nem áll örökké a tetoválás alkalmazójának rendelkezésére, ugyanis annak idegen mivolta okán az folyamatosan elszívárog, még hozzá 1 Ép/kör sebességgel, egészen elfogytáig (ez csak az elszívott Ép-okra vonatkozik!).

Felhasznált irodalom

- Arshur (Szabó Péter és Magyar Gergely)
- Rúna I/5, Tetoválások (Csigás Gábor és Kovács Adrián)
- Rúna IV/4, Boszorkánymesteri tetoválások (Novák Csanád)

2014.05.31.

Szerző: Magyar Gergely

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:
magyargergely@kalandozok.hu

A cikk az Arshuri boszorkánymester - a Sangori (Magyar Gergely; Kalandozok.hu) című írás kivonata.