

A halál dalnokainak mágiája



A halál dalnokai tulajdonképpen bárdok, és a bárdok mágiáját használják, bár varázslataik számos eltérést mutatnak. Mágiájuk eredete valószínűleg megegyezik a hagyományos bárdmágiával, de a halálhoz való viszony, az ahhoz való közelség olyan elemeket tett a dalnokok számára hozzáférhetővé, ami csak keveseknek adatik meg a bárdok között.

Mana pontjaik száma tapasztalati szintenként nő az intelligenciájuk tíz feletti részével, ami már az első szinten is érvényes. Mágikus hatalmukat a bárdokhoz hasonlóan nyerhetik a felsőbb szférából a csillagos ég alatt az összhangzat megszólaltatásával, vagy mások fájdalmának átérzésével. A halál dalnokainak összhangzata egyfajta disszonáns, furcsa, fület bántó túlvilági harmónia hangja. Aki hallja, idegensége, számára való felfoghatatlansága miatt asztrál próbát köteles dobni, amely hatás a dalnok tapasztalati szintjével egyezik meg, és a vétőkben agresszió lesz úrrá a dalnok ingerlő hangjai ellen. A dalnokok elméjét a fájdalom, az őket ért tragédia olyan mértékben eltorzította, hogy nem képesek maradéktalanul kihasználni a felsőbb szférák harmóniáját, ezért ilyen módszerrel csak a maximális mana-pontjaik felét szerezhetik vissza.

Csak rájuk jellemző, hogy képesek mások fájdalmait, lelki bajait, tragédiáit olyan mértékben átélni, hogy abból is energiát meríthetnek. Erre nem alkalmasak közönséges bajok,

katasztrófák, sok ember halála, szenvedés, igazi keserűség alkalmas csak. Nem feltétlenül kell, hogy jelen legyen az, akivel a szörnyűségek történtek, a negatív energiákat a hely is őrzi, de csak egy darabig. Tehát ha a személy, vagy a hely keserűsége elég friss – az esemény jelentőségétől függően egy-két nap – akkor a halál dalnoka megnyithatja elméjét, és befogadhatja a negatív energiákat, amiket azután varázslásra fordíthat. Hogy a jelenlévő, hasznosítható negatív energia mekkora mennyiségű, azt a tragikus esemény nagysága és frissessége határozza meg, ebben a KM szava a döntő. Segítségként lásd az alábbi táblázatot:

Tragédia	Meríthető erő
Egyszerű tragédia.	K3
Egyszerű haláleset.	K6+1
Szenvedéses halál.	2K6
Feláldozás, különösen kegyetlen gyilkosság.	2K6+2
Több ember halála.	K10
Sokak szenvedéses halála.	2K10+1
Kisebb csata helyszíne.	4K6+5
Járványok, mágia sújtotta terület.	4K10+5
Túlvilági erő okozta szörnyű halál.	6K6+6
Nagyobb csaták helyszínei.	6K10+10



A táblázat értékei irányadóak, a KM azt az érintettek számától, illetve az esemény szörnyűségétől függően módosíthatja (célszerű dobható, nem konkrét értékkel). Minél emberidegenebb, minél túlvilágibb, minél nagyobb, és szörnyűbb fájdalmat okozott valami, annál jelentősebb erő szabadul fel. (Pl. egy gyermek fájdalma, aki végignézte szülei szenvedését és halálát, sokkal nagyobb, mint akár öt-hat ember csatában való eleste okozta szenvedés és fájdalom). A fájdalom ha netán még élőtől származik, nem fogja megoldani az érintett lelki bajait, tulajdonképpen rá semmilyen hatással nem lesz, csak a dalnokra, de rá is csak egyszer, mivel akkor már megismeri azt.

A jelenlévő fájdalomra jellemző, hogy naponként feleződik, és azután elenyészik, a dalnok olyankor már nem képes hasznát venni. A jelenlévő keserűséget, fájdalmat nem érzékelik, csak a jelekből következtethetnek erre, de ha megnyitják elméjüket, akkor már nem léphetnek vissza, az beáramlik oda.

Ezzel a módszerrel a dalnok nem nyeri vissza az összes mágikus erejét, csak a jelenlévő energiák mértékében töltheti fel elméjét. Ez a módszer egy helyen csak egyszer alkalmazható. Az eljárás ugyan független a felsőbb szféráktól, bár elmélete nem közismert, mindenesetre az biztos, hogy sem összhangzatot, sem csillagokat, csupán koncentrációt igényel, 18 körig.

A módszer hátránya, hogy a dalnok elméjéhez szabaddá válik az út, és addig semmi baj nem történik, amíg képes úrrá lenni az oda beszivárgó szörnyűségeken – azaz amíg mana-pontjai feltöltődnek – de ha a jelenlévő fájdalom nagyobb, akkor a maradék rész „megtámadja” a dalnok elméjét, és fenn áll a veszély, hogy a dalnok a hatása alá kerül. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy a bárdra egy asztrális varázslat hat, amely ellen csak a tudatalatti mágiaellenállás érvényesül, hiszen megnyitotta elméjét szabad akaratából, erőssége pedig a befogadni már nem tudott, maradék erővel (mana pont értékkel) egyezik meg. A hatás igen változatos lehet, és az erősséggel egyenes arányban súlyosbodik. A dalnok ilyenkor sajátjaként éli meg a fájdalmat, és bele ugyan nem roppan, de a hatása alatt fog cselekedni, amíg „meg nem oldotta” a fájdalom okozóját, természetesen az erősség függvényében. Pl. egy emberi áldozat lelki szörnyűségeinek átérzése kis erősség esetén csak

utálatot vált majd ki legközelebb az olyan papok iránt, míg nagy erősség esetén bosszúéhséget, nagyon nagy erősség esetén esetleges irtó hadjáratot a vallás papjai ellen. A hatás minden esetben negatív jellegű, a dalnok jövőbeni cselekedeteit és érzelmeit befolyásolja, álmok, futó gondolatok, érzelmek formájában, ellenállásra pedig nincs módja. Ha esetleg asztrális mágiában jártas személy felismeri a változást, akkor meggyógyíthatja azt, ám ez a dalnok „akarata” ellen valónak minősül majd.

Lássunk egy példát.

Derross, a 2. szintű halál dalnok (IQ: 13, Asztr.: 14) egy friss gyilkosság színhelyén jár, ahol a gyilkos a férje láttára megerőszkolt egy nőt, majd mindkettőjükkel brutálisan végzett. A vért, holttesteket látva Derross úgy dönt, hogy megnyitja elméjét a szörnyűség felszabadította negatív energiák elől, és megpróbálja átérzeni a halottak fájdalmát, ami még nem csitult el. A KM 3K6+2-ben határozza meg a begyűjthető energiát. (dobás: $5+6+6+2=19$) Ebből a dalnok elméje azonnal feltöltődik ($19-2 \times 3=13$) a többi viszont olyan sokkot okoz neki ($13 > 4$) amit nem tud leküzdeni. Látomások gyötrik majd az áldozatoktól, átérzi majd a szenvedést jobban, mint tervezte, és amikor másnap véletlenül összefut a gyilkossal, elszánt vágyat érez, hogy megfizessen neki.

A dalnokok szívesen folyamodnak a módszerhez, hiszen ez csak számukra elérhető, de igen óvatosan teszik. A módszer kijátszása jó szerepjátékot, a KM-től pedig odafigyelést igényel.

A halál dalnokai alkalmazhatják a dalmágia teljes fejezetét, a nyugalom dalának és a bájolás dalának kivételével, azt nem ismerik. Ismerik a hangmágia teljes tárházát is. A fénymágiából jóval kevesebb varázslatot ismernek, ezek a következők:

- Vakság okozása
- Ködalak
- Fantom
- Félelmes fegyver
- Bűvharc
- Fényvarázs
- Éjszakai látás
- Vakon látás

- Rémités
- Maszk
- Káosz
- Fegyver
- Nyílzápor

A fénymágia fejezetének többi varázslatát nem ismerik.

Az egyéb bárdmágiák közül egyedül a Figyelemelterelést ismerik.

Ezekon kívül rendelkeznek a halál dalnokainak egyedi varázslataival. Ezeket a varázslatokat csak ők alkalmazhatják, más bárd nem tanulhatja meg, mert a halál dalnokainak sajátos, megkeseredett felfogását igényli.

Egyedi varázslatok

A varázslatok hatásaikban, feltételeikben is nagyon hasonlítanak egyes boszorkánymesteri varázslatokra. Minden valószínűség szerint a halál dalnokai a dalaikból, mágiájukból áradó túlvilági energiák miatt képesek ilyen pusztító, és a túlvilághoz közeli energiákat igénylő varázslatok létrehozására is.

Szentségtelen befolyásolás dala

Típus: dalmágia (egyedi)

Mana pont: 10

Erősség: 5

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: lásd a leírást

Hatótáv: hallótávolság

Mágiaellenállás: lásd a leírást

A Szentségtelen befolyásolás dala nem önálló varázslat, hanem olyan, más dalokba szöhető zenei és dal elemek, amik segítségével a dalnok hatalmát az élőholtakra is kiterjeszheti. Az értelemmel nem rendelkező élőholtak a varázslat hatása alá kerülnek, míg a fél intelligens élőholtak a varázslat jellegétől függően mentális, vagy asztrális mágiaellenállásra jogosultak a varázslat ellen. A lélekkel rendelkező élőholtak ilyen módon nem befolyásolhatók. Az Me minden esetben egyenlő az aktulis Ép-k számával.

A szentségtelen befolyásolás további 3 körrel nyújtja meg a hozzá kapcsolt dal varázslási idejét, és további 10 mana pontba is kerül. Az összekapcsolt varázslatok időtartama az eredeti varázslat időtartamától függ. A KM-nek minden esetben meg kell vizsgálni, hogy az élőholtakra van-e értelme alkalmazni az adott varázslatot. Ha nincs, a dal eredménytelen marad. Erőssége alapesetben 5 (a hozzá kapcsolt varázslat erőssége ilyenkor lényegtelen) és további 1 mana pontért 1E-vel erősíthető.

Sötét újjáéledés dala

Típus: dalmágia (egyedi)

Mana pont: 15

Erősség: 5

Varázslás ideje: 6 kör

Időtartam: 1 óra

Hatótáv: hallótávolság

Mágiaellenállás: -

A halál dalnokának különleges dala ez, mely nem önálló, csak más varázslatokhoz szöve alkalmazható. Segítségével a dalnok mágiájával (csak mágiával) megölt áldozatok 6 körön belül zombiként élednek újjá, hacsak valamilyen erősebb hatás nem befolyásolja a holttesteket a halál pillanatában. A zombik 1 órán keresztül léteznek majd, azután összeesnek, és végleg meghalnak. Feléledésükkor csupán ott lesznek, a dal még nem biztosít uralmat is felettük.

A dal 6 körrel nyújtja meg a hozzá kapcsolt dal varázslási idejét, és további 15 mana pontba is kerül.

Sötét táncok dala

Típus: dalmágia (egyedi)

Mana pont: 15

Erősség: 5

Varázslás ideje: 12 kör

Időtartam: 15 perc

Hatótáv: hallótávolság

Mágiaellenállás: asztrál

A dalnok ezen dallal transzba hajszolhatja hallgatóját, ha az elvételi Asztrális Mágiaellenállását. Táncolni kezd, s nem gondol semmi mással. Veszett tánca minden energiáját felemészti, a következő módon: egyrészt minden körben 1 Fp-t veszít,

másrészt minden körben állóképesség próbát dob. Mikor ez utóbbit 25-ödszörré is elvétí, holtan esik össze. A táncot mágia segítségével félbe lehet szakítani.

A varázslat hatása 15 percig tart, és csak egy lényre alkalmazható. Az erősség 2 mana pont rááldozásával 1E-vel növelhető. (1TK alapján)

Orgyilkosság dala

Típus: dalmágia (egyedi)

Mana pont: 23

Erősség: 10

Varázslás ideje: 12 kör

Időtartam: lásd a leírást

Hatótáv: hallótávolság

Mágiaellenállás: mentális

A dalnok e szörnyű varázslattal gyilkos szándékot ültethet a varázslat alanyának lelkébe. Ha az elvétí mentális mágiaellenállását, a szándék befészkel magát a tudata mélyére. A dalnok a varázslat elmondásakor koncentrálni, elméjében felidézni a gyilkosság áldozatának arcát és nevét. A varázslat hatása alatt álló, kiszemelt gyilkos szintén látja az arcot, a vonások mindörökre bevésődnek emlékezetébe. Ettől a ponttól fogva a varázslat két módon használható.

Az első módszer alkalmazásával a gyilkosnak mániájává válik az áldozat meggyilkolása. Rafináltabbnál rafináltabb terveket készít, minden információt megszerez célpontjáról. Semmi nem állíthatja meg, mindenképpen megpróbálja megölni a számára kijelölt lényt, még saját élete árán is. Persze ez nem jelenti azt, hogy feleslegesen lemészároltatná magát a testőrökkel, katonákkal.

A másik módszer esetén a gyilkosban nem tudatosul, mi a dalnok varázslatának célja, - tán a természetéről sem szerez tudomást. Bizonyára hamarosan el is felejtí az eseményt. A tudata mélyén megbúvó gyilkos szándék csak akkor lángol fel benne, mikor megpillantja az áldozatot. Ekkor a körülményektől függően vagy azonnal megtámadja, vagy ettől kezdve az első módszernél leírtak szerint jár el.

A varázslat csak a kijelölt áldozat halálakor vagy semlegesítő mágia hatására szűnik meg. A dalnokot a gyilkosnak a varázsláskor hallania kell.

A varázslat erőssége 7 mana pont befektetésével 1 E-vel növelhető. (1TK alapján)

Sötétté gyalázás dala

Típus: dalmágia (egyedi)

Mana pont: 30

Erősség: 10

Varázslás ideje: 12 kör

Időtartam: 1 nap

Hatótáv: hallótávolság

Mágiaellenállás: asztrális és mentális

A dalnok ezzel a varázslattal a legtisztább szívű teremtményt is a gonosz feltétlen szolgájává teheti. Ha a lény mindkét mágiaellenállása sikertelen, gondolatai eltorzulnak, értékrendje teljes átalakuláson esik át. Minden gonosz szándék lelkes hívévé válik, s feltétlen engedelmességgel fog adózni minden olyan gonosz kreatúrának, amelyiket önmagánál hatalmasabbnak ismer meg, vagy amelyik bizonyítja ezt számára. Semmilyen képzettsége nem szenved csorbát, de a másik oldal szolgálatában fogja kamatoztatni őket, legyen az harc vagy mágia használat.

A varázslat 1 napig hat, de 12 mana ponttal 12 órával meghosszabbítható. Erőssége 5 mana pont segítségével 1 E-vel növelhető meg. (1TK alapján)

Gyilokvágó dala

Típus: dalmágia (egyedi)

Mana pont: 18

Erősség: 6

Varázslás ideje: 12 kör

Időtartam: a dal hossza

Hatótáv: hallótávolság

Mágiaellenállás: asztrális

A dalnok a varázslattal őrző gyilkolási vágyat olthat áldozatának lelkébe. Ha elvétí asztrális mágiaellenállását, még a legbékésebb és legjámorabb ember is a mesterségesen gerjesztett érzelmek játékszerévé válik. A varázslat hatása alatt álló személy válogatás nélkül, minden körültre fellelhető élőlényt megpróbál a lehető leghatékonyabb, legkegyetlenebb módon elpusztítani – olyan eszeveszett erővel küzd, mintha démonok szállták volna meg (Ké: +10, Té: +30 Vé: -40, +2 erő). Sebezhetetlennek érzi magát a gyilkolás szinte fizikai gyönyört okoz számára, mely még

mélyebbre lovallja őrzőségében. Fp-i elfogytával nem veszíti el eszméletét, az utolsó Ép-ig harcol. Ha a varázslat kiteljesedésekor egyetlen élőlény sem tartózkodik közelében (és a dalnokot sem érzékeli), és elrontja akaraterő próbáját, még saját magában is megpróbál kárt tenni. Tombolása végeztével annyi körig érvényesek rá a kábultság módosítói, ameddig a varázslat tartott.

A varázslat csak az áldozat halakor vagy semlegesítő mágia hatására szűnik meg. A dalnoknak a varázsláskor hallótávolságon belül kell lennie, és látnia, vagy ismernie kell áldozatát. Amennyiben nem vigyáz, bizony ő is a tombolás áldozata lehet. A varázslat erőssége 7 mana pont befektetésével 1E-vel növelhető. (1TK alapján)

Öngyűlölet dala

Típus: dalmágia (egyedi)

Mana pont: 50

Erősség: 8

Varázslás ideje: 12 kör

Időtartam: maradandó

Hatótáv: hallótávolság

Mágiaellenállás: asztrális

A dal az áldozat lelkét sebzi meg, ott borít fel több év alatt kialakult egyensúlyokat. Az illető magába roskad, életkedve és önbizalma elillan: a legkisebb kudarcélmény is öngyilkosságra sarkallja. Így menekülne a számára kiszabott sors és az ismeretlen jövő elől. Az öngyilkosság bármilyen módját választhatja, s ha a kísérlet nem volt sikeres, újra próbálkozik, mindhalálíg.

A varázslat erőssége 8 mana pontért növelhető 1E-vel. (1TK alapján)

A Túlvilág hívó éneke

Típus: dalmágia (egyedi)

Mana pont: 18

Erősség: 1

Varázslás ideje: 6 kör

Időtartam: 10 kör

Hatótáv: hallótávolság

Mágiaellenállás: -

Az iszonytató, hörgésekkel, rekedtes nyekergéssel és sóhajokkal teli ének segítségével a dalnok 150 láb sugarú gömbben magához szólít minden élőholtat. Azok köré gyűlnek, de csak akkor engedelmeskednek parancsainak, ha önálló akarattal nem rendelkeznek, pusztán annyi értelemmel, hogy a parancs tartalmát felfogják (pl: éji rémek, amilyen az Izar, a Bosszúálló, a Múmia). Az élőholtaknak természetesen érteniük is kell a parancsot, tehát annak a holtak nyelvén kell elhangoznia. A varázslat maximum annyi élőholtat terjesztheti ki hatalmát a dalnok, ahányadik szintű. A többi teremtmény, akik szintén köré gyűltek, de nem kerültek a varázslat hatása alá, törvényszerűen megtámadják őt, amiért zaklatta nyugalmaikat. Így a dalnok százszor meggondolja, hogy egy élőholtak megszállta területen alkalmazza-e a varázslatot vagy sem.

Az intelligens élőholtak akkor engedelmeskednek, ha érdekeik is ezt kívánják (pl.:életerővel táplálkozó szellemek, amilyen a Lesath, a Hatysa); az értelemmel sem bírók (Pl: tudattalan élőholtak, amilyen a már említett Zombi) pedig csak egyetlen dologra lesznek hajlandók: harcolni minden ellen, ami él. Egyedül a dalnokot nem támadják meg.

Az időtartam lejártával a befolyásolt élőholtak felszabadulnak a dalnok ellenőrzése alól. Az eddig befolyásolt tudattalan élőholtak egyszerűen összerogynak, míg az intelligensek – ha eddig engedelmeskedtek is, a dalnokra támadnak.

A varázslat időtartama 6 mana pontért 1 körrel megnövelhető. (1TK alapján)

A Túlvilág parancsa

Típus: dalmágia (egyedi)

Mana pont: 12

Erősség: 5

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: hallótávolság

Mágiaellenállás: lásd a leírást

A varázslattal a dalnok maximum két szavas utasítást adhat a kiszemelt élőholtak – a parancs a holtak nyelvén hangzik el, de nem tisztán, hanem a parancsot egy rövidke dalba szöve. A félintelligens, vagy a még ostobább élőholtak mágiaellenállás nélkül teljesítik a parancsot, az intelligensek mágiaellenállásra jogosultak. A személyiséggel rendelkezőkre a varázslat nem hat, esetükben a hasonló hatás csak tiszta mentálmágiával érhető el.

A varázslat 1 mana pont felhasználásával 1E-vel erősíthető. (1TK alapján)

A Túlvilág hangjai

Típus: dalmágia (egyedi)

Mana pont: 5

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 6 + 1 kör/Tsz

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A dalnok, hacsak nem lélekkel rendelkező (Necrografia IX, kategóriája) élőholtal van dolga, nem képes vele emberi nyelven szót váltani. Ha ez áll szándékában, a halottak különös, soha nem létezett nyelén kell szólania, melyet élők, a mágia törvényei szerint soha nem sajtíthatnak el.

A varázslat segítségével, az időtartam alatt, a dalnok beszél és érti a holtak nyelvét. Természetesen csak értelemmel – vagy még inkább

intelligenciával – felruházott élőholtakkal társaloghat érdemben: győzködheti őket, hogy szegődjenek a szolgálatába; ígérettel, fenyegetéssel ráveheti őket valamely feladat teljesítésére.

Ha ezzel a tárgyalásos módszerrel kicsikrta a szolgálatot, nincs szüksége más mágiára.

A varázslat az élőkre is hatással van, hiszen a nyelvnek és a hangjainak erőteljes pszichológiai hatása is van. Ha az adott személy asztrálja kisebb, mint 10, akkor, amíg hallja a beszédet, a harc félelem hatása alatt módosítókkal kell harcolnia. Ha kisebb, mint 8, a keze remegése és a néha könnybe lábadó szeme illetve a meg-megránduló, izmok miatt a harc kábultan módosítóit szenved el, míg 5 alatti Asztrál esetén üvöltve borul a földre és könnyeivel öntözi azt, amíg hallja a holtak beszédet. 10 feletti Asztrál esetén csak a hideg rázza ki az emberi szájba nem illő hangoktól. (1TK alapján)

2006.01.17.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk a Halál dalnoka (Magyar Gergely, Kalandozók.hu) cikk kivonata.