

## Anat-Akhan hatalomszavak



Ezeket – az aquir hatalomszavakból származó, ám sokkal gyengébb – hatalomszavakat a Kránból kiszökött Anat-Akhan fejedelmek hozták magukkal, és egyszerűsítették, tökéletesítették. A hatalomszavakat csak a tehetségesebb fejedelmeknek tanítják. Elsajátítása – és alkalmazása is – nehéz, kínokat követelő feladat.

A hatalomszavak aquir nyelven – korszaknyelven – kell, hogy elhangozzanak. A hatalomszavakat a karakter Ép-iből alkalmazhatja – egy hatalomszó egy életerő pontba kerül – és minden így elvesztett Ép négy Fp elvesztésével jár, és az életerő pontok visszanyerésének általános szabályai szerint, pihenéssel szerezhető vissza. Mivel a hatalomszavak használata életerőt igényel, a kiválasztott fejedelmek Ép-it különleges mágikus módszerekkel megnövelik, ami azt jelenti, hogy a karakter +2 Ép-t kap, amikor beavatást nyer a hatalomszavak alkalmazásának titkába. Így érvényesül a (rúna I. évf. 2. szám 29. old. leírt) napi két hatalomszó büntetlen használata. A fejedelmek persze próbálkozhatnak újabb hatalomszavak alkalmazásával, de ehhez sikeres akaraterő próbát kell, hogy dobjon, aminél az első plusz hatalomszó esetében a negatív módosító 1, a másodiknál 2, stb. Tehát a karakter egy nap az első két hatalomszót egyszerűen, a harmadikat már csak sikeres akaraterő próbával alkalmazhatja, negyedik próbálkozásánál pedig már –1 negatív módosítóval kell, hogy dobja az akaraterő próbát.

Mindez addig érvényes, amíg a fejedelmek a plusz Ép-iből használják. Amíg ugyanis nem szerzi vissza őket, addig hatalomszavai automatikusan harmadik, negyedik, stb. alkalmazásnak számítanak, így az `egy nap `is képletesen értendő. Természetesen minden sikeresen alkalmazott hatalomszó (az első kettő is) egy Ép elvesztésével jár. A hatalomszavak sikertelen alkalmazása esetén, a kívánt hatás elmarad, az Ép sem vonódik le, de az akaraterő próbára aktuális negatív módosító számának kétszeresével megegyező számú Fp veszteséget okozó fájdalom éri az ősi tanok bitorlóját. Ezen hatalomszavak erőssége egy, és nem erősíthetőek, és minden JK csak az intelligenciája tíz feletti részével megegyező számú plusz egy hatalomszót tanulhat meg.

A hatalomszavak mágiára gyakorolt hatásai megegyeznek a Summárium-ban leírtakkal. Abban az esetben, ha egy fejedelmek rendelkezik od-pontokkal (aquir származék), akkor azokból szabadon, Ép veszteség nélkül használhatja az ősi mágiát, és az egyszerű alkalmazókkal ellentétben (Op-i erejéig) védelmet élvez az ellene irányuló hatalomszavaktól is.

Természetesen a fejedelmek csak a legszükségesebb esetben folyamodnak a hatalomszavak alkalmazásához, mert az akár árulójuk is lehet. Ha mégis alkalmazni kívánják, úgy az általános





szabályoknak megfelelően a célpont hallótávolságban kell, legyen, és az alkalmazónak ki kell mondania a hatalomszót.

### Megfékezés

**Típus:** hatalomszó

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** azonnali

**Időtartam:** 1 szegmens

**Hatótávolság:** lásd a leírást

A hatalomszó kimondásakor a fejvadász látómezejében, a hozzá tíz méternél közelebb lévő, rohamozó ellenfeleket ellenállhatatlan ütés éri, mintha egy falba ütköznének. A rohamozó ellenfelek saját lendületét fordítja azok ellen. A rohamozók megállnak, lendületük megtörik, és elveszítik a kezdeményezést is. Emellett K12 Fp-t veszítenek, ami duplázódik, mivel rohamoztak. Lovasroham esetén, mivel az gyorsabb, a sebzés is duplázódik. A nem rohamozó ellenfelekre csak a sebzés fele –K6- és a kezdeményezés elvesztése hat.

### Fegyvertörés

**Típus:** hatalomszó

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** azonnali

**Időtartam:** 1 szegmens

**Hatótávolság:** lásd a leírást

A hatalomszó kimondásakor acélszemély fegyverét éri egy iszonyatos erejű csapás. A karakternek  $30 + Tsz * 10\%$  esélye van arra, hogy eltöri ellenfele fegyverét. Ha ezt nem dobja meg, akkor csak a fegyver anyaga (éle) sérül, azaz javításig a sebzése K6-tal csökken, de minimum 1Sp marad. Ha a fegyver mágikus volt, akkor csak – a fejvadász tapasztalati szintjének felével megegyező negatív módosítóval dobott erőpróba sikertelensége esetén – a hatalomszó kiüti az ellenfél kezéből a fegyverét, és K6 méterre repíti azt, a fejvadász felőli irányból. Fontos, hogy csak egy ellenfél, akár mindkét, de csak a kezében tartott fegyverére hat.

### Szétzúzás

**Típus:** hatalomszó

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** azonnali

**Időtartam:** 1 szegmens

**Hatótávolság:** 5 láb

A hatalomszó egy tárgyra kell, hogy irányuljon, - élőlényekre nem hat – és azt, keménységével arányosan lisztől egészen a diónyi méretű szilánkokra robbantja. A darabok azonnal elvesztik lendületüket, ha volt. A hatalomszó akár egy köblábnyi anyagot is képes szétzúzni. A mágikus anyagokat nem képes szétzúzni, csak 2K10 lábba löki el.

### Roham

**Típus:** hatalomszó

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** azonnali

**Időtartam:** 1 támadás

**Hatótávolság:** -

A hatalomszót egy lesújtó csapás megerősítésére használják. Egyetlen támadás erejéig +50-et ad a Té-hez, a kidobott sebzés pedig nem lehet kevesebb a maximális sebzés felénél. A hatalomszót célzófegyverre alkalmazni nem lehet.

### Párolgás

**Típus:** hatalomszó

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** azonnali

**Időtartam:** 1 szegmens

**Hatótávolság:** 10 láb

A hatalomszó kimondásakor a célpontként kijelölt megközelítőleg fél köblábnyi folyadék teljesen elpárologtatható, legyen az víz, sav, vagy akár folyékony fém. Az elpárologtatott folyadék csak K20 +4 kör múlva csapódik le ismét, elpárologott állapotában pedig semmilyen hatást nem vált ki.

## Roszzullét

**Típus:** hatalomszó

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** azonnali

**Időtartam:** K6/2 kör

**Hatótávolság:** 10 láb

A hatalomszó kimondásakor a megjelölt célpontoknak hatalmas belső fájdalmat okoz, K10Fp-t és K6 körig a rosszzullét módosítói vonatkoznak rájuk. Csak sikeres akaraterő próba esetén képesek pszit, mágiát használni, vagy támadni. Az alkalmazó csak a tapasztalati szintjének megfelelő számú célpontot választhat ki.

## Akaratpajzs

**Típus:** hatalomszó

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** azonnali

**Időtartam:** lásd a leírást

**Hatótávolság:** -

A hatalomszó kimondásakor az alkalmazó bőre acélossá keményedik, és az akaraterő tíz feletti részével megegyező körig az akaraterő tíz feletti részével megegyező Sfé-t biztosít. Az alkalmazót ez semmilyen hátrányhoz nem juttatja.

## Felbuktatás

**Típus:** hatalomszó

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** azonnali

**Időtartam:** 1 szegmens

**Hatótávolság:** 10 láb

A hatalomszó kimondásakor a fejjadászhoz 10 lábnál közelebb lévőknek lábát hatalmas ütés éri. Ez K12 Fp sérülést okoz, – mindenkinek külön dobva – és felbuktatja áldozatait, akik ha nem dobnak sikeres esés próbát, talajtól függően K3+Mgt Sp-t sebződnek, ez a seb azonban soha nem léphet át Ép-be.

## Megzavarás

**Típus:** hatalomszó

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** azonnali

**Időtartam:** 1 szegmens

**Hatótávolság:** 10 láb

A hatalomszó egy kiválasztott célpontra hat. Hatása megzavar minden mágikus és pszi tevékenységet, ilyenkor a ráfordított pontok megmaradnak. Természetesen a megzavarandó tevékenységet fel kell ismerni.

## Megfélemlítés

**Típus:** hatalomszó

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** azonnali

**Időtartam:** K6 kör

**Hatótávolság:** 10 láb

A hatalomszó a hatótávolságon belül lévő, megjelölt Tsz+2 számú célpontra hat. Az áldozatokból megmagyarázhatatlan rettegést vált ki, amely ugyan elmúlik az időtartam végén, de emléke megmarad. A rettegés általában azonnali menekülést eredményez, és az időtartam lejártáig áldozatait a harc félelem alatt módosítói sújtják.

## Fájdalomátadás

**Típus:** hatalomszó

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** azonnali

**Időtartam:** 1 támadás

**Hatótávolság:** 5 láb

A hatalomszó egy utolsó bosszúként alkalmazható, az ellenfél egy támadására. Kimondása meg kell, hogy előzze a sebzést, de akkor elképesztő hatása van. Az ellenfél által ténylegesen okozott sebzést – sfé levonva – átadja. Ez azt jelenti, hogy amellet, hogy a fejjadász elszenvedi a sebzést, az ellenfél is elszenvedi saját sebzését, és az ő vértzetének Sfé-je nem érvényesül, mivel a sebzés nem fizikai úton hat.



## Mentálvért

**Típus:** hatalomszó

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** azonnali

**Időtartam:** Tsz x 2 kör

**Hatótávolság:** önmaga

A hatalomszó alkalmazójának rendkívüli védelmet biztosít a különböző mentális támadások ellen, egészen az időtartam lejártáig. A fejvadász csak önmagára alkalmazhatja. Hatására a fejvadász mentális pajzsa +40-nel erősödik, ami (csak a +40) nem bontható le hagyományos diszciplínákkal, csak áttörhető.

## Asztrálvért

**Típus:** hatalomszó

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** azonnali

**Időtartam:** Tsz \* 2 kör

**Hatótávolság:** önmaga

A hatalomszó alkalmazójának rendkívüli védelmet biztosít a különböző asztrális támadások ellen, egészen az időtartam lejártáig. A fejvadász csak önmagára alkalmazhatja. Hatására a fejvadász asztrális pajzsa +40-nel erősödik, ami (csak a +40) nem bontható le hagyományos diszciplínákkal, csak áttörhető.

2002.08.11.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely