

## Smaragdmágia



A sheenvali smaragdmágusok által kidolgozott különleges drágakőmágia a varázshasználat egy olyan fejezetét képezi, amely a smaragdot, mint elsődleges matériát - megkülönböztetve az összes többi drágakőtől - nem csak a mágikus energiák fókuszaként, hanem olyan varázseszközként használja, amellyel a lehető legkülönfélébb hatások érhetőek el. Mindez azért, hogy a használó olyan szimpatikus kapcsolatot épít ki a kővel, amely saját énjének egy darabjának az átadásával jár. Ezt a smaragdot nevezzük saját smaragdnak.

Egy smaragdmágusnak több saját smaragdja is lehet, csak alá kell vetnie a szóban forgó – mágikusan tiszta – drágakövet a Smaragd birtoklása nevű varázslatnak. A saját smaragdok száma korlátozott, maximum a smaragdmágus akaraterejének tíz feletti részével megegyező számú lehet, de nem lépheti túl az aktuális tapasztalati szintet. A saját smaragdok mindaddig szimpatikus viszonyban maradnak a varázslóval, amíg el nem végzi rajta a Smaragd taszítása nevű varázslatot, ezután természetesen már nem lesz a „saját” smaragdja.

Ha a saját smaragdjai közül egy nincs nála (öt méteren belül), mindaddig csökken egyel a varázsló akaratereje, amíg az újra öt méter távolságon belül nem kerül hozzá. Ha egy saját smaragd megsemmisül, (ebbe a kő alakját megváltoztató minden hatás, például csiszolás is beleértendő – mivel az is

megváltoztatja a drágakő kristály, így mágikus szerkezetét) a smaragdmágus maradandóan elveszít egyet akaraterő pontjaiból. Ezt csak a Smaragdkő feláldozása nevű varázslattal szerezhetheti vissza. Ha a smaragdmágus elveszíti első, eredeti smaragdját is, nem tud varázsolni, kivéve, ha másik saját smaragdjai még megvannak, ám ezekkel csak kétszeres mana pontért hozhat létre varázslatokat. Eredeti kővének megsemmisülése esetén mana pontjai elvesznek, képtelen lesz többé használni a smaragdmágiát. Ahhoz, hogy új kővel kiépítse az eredeti kő viszonyát, egy évig kell azt megszakítás nélkül magánál tartania, ezután újra első tapasztalati szintű smaragdmágussá válik. A smaragdmágia így kétélű fegyverré válik, hiszen a szimpatikus mágiát is ismerő varázsló számára - miután felfigyelt a kapcsolatra - nem jelenthet gondot végezni az idegennel. A smaragdmágus mindig érzi, hogy merre vannak saját smaragdjai.

A smaragdmágia alapjai a negyedkorba nyúlnak vissza. Ekkor alapították meg ugyanis az első olyan iskolákat, ahol az alapfogásait lehetett elsajátítani. A Rend azóta nagy változásokon ment keresztül: többször is megreformálták mágiájukat, új varázslatokkal egészítették ki a régieket, olyan hírnevet szereztek maguknak, amely végül is a teljes titokba burkolózás miérettje lett. Ma már a hegységek eldugott részein élő



csekély számú felhasználó által fejlesztett mágia igen sokrétű és hasznos hatalommal ruházza fel a hozzáértőket.

## *A smaragd, mint drágakő*

A smaragdot igaz-drágakőként tartják számon a drágakőmágiával foglalkozó mesterek, azonban már Ibn al Beithar Al Ahmada Benina (A drágakövek varázsa) című könyvében találhatunk utalásokat a smaragd különleges hatásaira, pontosabban a fókuszálás és továbbítás egyedi módjára, amely által a smaragd igazi hatalmat adhat a hozzáértők kezébe. A smaragdmágusok különleges képessége, hogy ha egy smaragdot egyszer már szemügyre vettek, azt legközelebb tévedhetetlenül azonosítják, még ha az változásokon is ment keresztül.

A kő maga átlátszó, ragyogó sötétzöld, mágiával telített állapotban pedig zöldes izzása akár még a birtoklóját is elárulhatja, ezért gyakran viselik a ruha alatt, esetleg a hátizsákban, mindig rejtve viselőit, ha elhagyják lakóhelyüket, és kalandozni indulnak. Nagyon fontos azonban, hogy a kő varázsláskor folytonosan a használó körüli öt méteres sugarú körben kell hogy, legyen, különben a várva várt mágikus hatás megszakad, vagy létre sem jön.

## *Varázslás*

A smaragdmágus mágiáját csak eredeti alakjában használhatja, ezért ha a smaragd erejéhez akar folyamodni, mindig le kell vetnie felvett alakját, amely gátolja hatalmának kiteljesedését.

A smaragdmágus minden varázslatára igaz, hogy a felhasznált ritka módszer miatt ellenük védekezni szinte lehetetlen, mivel nem állja útjukat semmiféle pajzs vagy fal, és a védővarázslatok is csak sekélyes biztonságot nyújtanak. Mivel a smaragdmágia alkalmazása nem a mana hálóval függ össze, hanem a smaragdkövekkel, így attól teljesen függetlenül működik. Természetesen a smaragdmágia varázslatai is destruálhatók.

A smaragdmágusok nehezen nyerik vissza Mana-pontjaikat, azonban a ritka felhasználás miatt ez nem jelent gondot számukra. Ahhoz, hogy egy smaragdmágus elméje - és vele együtt a smaragdkő - feltöltődjön, a smaragdmágusnak transzserű, meditatív állapotban kell eltöltenie bizonyos időt. A

meditatív állapot kialakulásához a smaragdmágusnak egy órán át kell néznie eredeti smaragdját. A visszanyerés idejét a közelében lévő (öt méter) smaragdok mennyisége határozza meg.

Karát	1 Mp visszanyerése
1	6 óra
5	3 óra
8	2 óra
10	1 óra
15	fél óra
20	15 perc
25	10 perc
30	5 perc
40	2 perc
50	6 kör
60	5 kör
70	4 kör
80	3 kör
90	2 kör
100	1 kör

Az idő lejjebb már akármekkora smaragddal sem csökkenthető.

Fontos, hogy a smaragdmágust ne zavarják mindeközben, mert ha megszakadna a feltöltődési folyamat, akkor az addig feltöltött mana pontok megmaradnak ugyan, de a meditáció megszakad, és a varázslónak újra egy órán át kell néznie a smaragdját, mire ismét meditatív állapotba kerül. A smaragdmágus ezen bensőséges kapcsolat kialakításához nem szükséges levetnie felvett formáját.

A smaragdmágia alanya és eszköze csak olyan smaragdkő lehet, ami nem áll mágikus hatás alatt, ez alól csak a saját kő szimpátia mentesül. A smaragdmágus akkor varázsolhat, ha saját smaragdja öt méternél közelebb van hozzá. Ilyenkor varázslatához segítségül hívja a követ (mindig az eredeti követ), és a varázslatot mana pontjaiból létrehozza. A varázslat E-je meg fog egyezni a saját smaragdkő karátjával. A smaragdmágus erősítheti is varázslatait, a mana pontok többszörözésével többszörösére emelheti a varázslat erejét, vagy hatását, vagy időtartamát.

## Varázslás több kövel

Ez a smaragdmágia alkalmazásának magasiskolája. Egy smaragdmágusnak több (max. Ake.tfr. < Tsz) saját köve is lehet. Ezek mindegyikét felhasználhatja varázslataihoz.

Első felhasználási mód, amikor minden kő segítségét más-más varázslathoz kéri, ilyenkor egyszerre hozhatja létre a varázslatokat mana pontjaiból. Ezek erősítése a velük összekapcsolt kövek karátjával lesz egyenlő.

Másik felhasználási mód, amikor a smaragdmágus egy varázslathoz több követ kapcsol – ez természetesen csak saját kő lehet. Ilyenkor is az eredeti köve határozza meg alapvetően varázslata erősségét. Minden újabb kő bekapcsolása a mágikus hatásba, egyel megnöveli a mana pont szükségletet. Ezen kövek erejét a smaragdmágus a varázslat erejének, hatásosságának növelésére fordíthatja. Az új kő minden karátját csak egyfajta hatás erősítésére lehet bevonni, az alábbi táblázat szerint:

Karát	Varázslatrész
1	1E
5	2 x időtartam
10	2 x hatás

Azt, hogy az elosztás a kövön – köveken – belül milyen arányú legyen, a smaragdmágus szabadon döntheti el.

Példa: Egy 3. Tapasztalati szintű smaragdmágus (18 Mp, Ake=15) három saját smaragdkövel rendelkezik, ezek karátjai: 5; 20; 11. (az öt karátos az eredeti köve.) Létrehozza a smaragdököl nevű varázslatot. Ez 3 Mp-jába kerül, és 3+5 körön keresztül kristályos öklének sebzése 2K6 lesz, a varázslat ötös erősségű. Ha a varázslatba bevonja másik két követ, (2x10 karát[]hatás; 5 karát[]időtartam; 6 karát[]E elosztással), a varázslat 3+2 Mp-ba kerül, E-je 5+6 lesz, míg 2x8 körön keresztül ökle 2K6 + 4K6 Sp-t fog sebezni.

## A smaragdmágia varázslatai

### Alakfelvétel

**Mana pont:** 8 (felvételtkor és levételkor is)

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** ake. hónap

A smaragdmágus ezen varázslata eredeti alakjának és mágiája kisugárzásának elrejtésére szolgál. Talán legfontosabb védővarázslatának minősül, hiszen a felvett alakban lehetetlen megállapítani, hogy az illető egy ősi mágia letéteményese. Azonban tudnunk kell, hogy a varázslat csak a külső fizikai valót teszi elérhetővé a használója számára, így a másolt illető közeli barátai könnyen felismerhetik a jelemben, érzelmekben vagy gondolatvilágban való eltéréseket (a felismerés esélye régi barátok számára 15%). Ha az illető meghalt, akkor a lelepleződés esélye 85%-ra nő. Ha leleplezték, akkor a Játékos elkezdhet magyarázkodni, de ha nem sikerül hihető mesével kirukkolnia... .. nos, a holtukban is igaz barátok ritkán hagyják annyiba, ha valaki bitorolja régi társuk alakját, meggyalázva ezzel emlékét.

Megjegyzendő azonban, hogy a smaragdmágus új alakot csak igen ritkán vesz fel a felfedeztettség okát kizárva, körülbelül 15-20 évenként. Minden alakcseréhez azonban az kell, hogy az „áldozatot” minimum egy fertályóraig nézze.

Ha az időtartam lejártakor, utólag szeretné meghosszabbítani a varázslatot, az 8 Mp-ba kerül óránként. (A Smaragdmágus (ismeretlen,Csaba MAGUS oldala) alapján)

### Smaragdpalást

**Mana pont:** 3/személy

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** ake. x 5 hónap, 5 körönként újabb 1 Mp/személy

A smaragdpalást alkalmas arra, hogy közvetlenül a védendő személyt (-eket) körülfogva védelmezzék az (-ok) egészségét. A smaragdpalástartal védett lényt (-eket) csak igen erős mágiával lehet megsebezni, mind a fegyverek (akár mágikus, akár nem), és mind a gyenge varázslatok (60 E alatt) tökéletesen hatástalanok. A smaragd zöld fényörvény a használója akaratától függően fogadja

magába a megvédelmezendőket. A smaragdpalást nem mozdulhat el, így a védelmezettjei sem, csak pszit, mágiát, dobó és célzó fegyvereket használhatnak. (A Smaragdmágus (ismeretlen,Csaba MAGUS oldala) alapján)

### Testmódosítás

**Mana pont:** lásd a leírást

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** ake. hét

A Testmódosítás által a smaragdmágus olyan változásokat hozhat létre fizikai testén, amelyek még a képzett, élettannal foglalkozó tudósokat is meglepésztethetik. Ilyenek például az apróbb sebek, de a test nagyobb, statikus szerkezetében bekövetkezett változások is létrehozhatóak, például: orttörés, vagy csonkolás.

A változtatás mértéke határozza meg a szükséges Mana-pontok számát:

Sebzés	Mp
Kicsi, vágott seb (2-4cm)	1
Nagy, vágott seb (5 cm-)	3
Arckoponya sérülése	6
Törzs sérülése	9
Csonkolt végtag	15

Egyéb sérüléseknél a Mp igény kiszámítása a KM feladata.

Az ilyenformán imitált sérülések nem változnak az idők folyamán, erről a seb létrehozójának kell gondoskodnia, amelyhez csak mágiát használhat. Méghozzá a sérülés eltüntetéséhez szükséges Mp igény ugyanakkora, mint a létrehozásáé, csak ezt szakaszosan, meghatározott időközönként kell felhasználnia.

Ha az időtartam lejártakor, utólag szeretné meghosszabbítani a varázslatot, az a Mp-k első mennyiségének felhasználásával érhető el, óránként. (A Smaragdmágus (ismeretlen,Csaba MAGUS oldala) alapján)

### Smaragdbálvány hívása

**Mana pont:** 9

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** ake. X 3 kör, 3 körönként újabb 3 Mp

A smaragdbálvány valójában a smaragdmágus által formázott mágikus lény. Alakja egy rég letűnt kor harcosának életnagyságú, smaragdból kifaragott szobra. Két szemében, tágra nyílt, hangtalanul üvöltő szájában zöld lángok lobognak. Miután a hívó parancsára megszakad a valóság szövedéke, a Túloldalról páráként szivárog át, s csakhamar anyagiasul a bálvány, amely folyamatosan növekedve éri el három méteres magasságát. Az ilyen teljes magasságú bálvány igen nagy veszélyt jelenthet azoknak, akikre a smaragdmágus parancsára támad. Ahhoz, hogy a smaragdbálvány megidézhető legyen, a mágusnak magánál kell tartania a bálványt formázó egy hüvelyk nagyságú szobrot. (A Smaragdmágus (ismeretlen,Csaba MAGUS oldala) alapján)

### Smaragdvillám

**Mana pont:** 4

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** egyszeri

**Sebzés:** 3K6 Fp (+K6 Fp)

A varázslat hatásaként a smaragdmágus ujjából smaragdvillámok cikáznak a megcélzott ellenség felé. Ezek a lövedékek mindenképp találnak, és 3k6 Fp sebzést okoznak. Tudnunk kell, hogy a villámoknak vért nem áll ellen, sőt ha a megtámadott fémpáncélt visel plusz sebzést is kénytelen elviselni, ami újabb 1K6 Fp. (A Smaragdmágus (ismeretlen,Csaba MAGUS oldala) alapján)

### A smaragd erejével való felruházás

**Mana pont:** 6

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** ake. perc

**Sebzés:** fegyvertől függ + 3K6 Fp

A varázslat felhasználásával a smaragdmágus egy bizonyos tárgyat a smaragd

erejével ruházhat fel. Mindez azt jelenti, hogy a kiválasztott fegyver vagy fegyverként használatos tárgy sebzése megnövekedik - 3k6-al -, és harcértékeihez is járulnak bizonyos módosítók (TÉ +20, VÉ +15, KÉ +8, CÉ +12). A varázslat elmondásának eredményeként zöldes ragyogás veszi körül a céltárgyat. Az így megbüvölt penge mágikusnak minősül, és a kevésbé bátor embereket akár el is riaszthatja (Akaraterő-próba -1-es módosítóval). (A Smaragdmágus (ismeretlen, Csaba MAGUS oldala) alapján)

## Smaragdfény

**Mana pont:** 1

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** ake. Tfr. x 10 perc

A smaragdmágus smaragdköve körül egy 10 méter sugarú, zöld színű fénygömb jelenik meg. Ezt a smaragdmágus világitásra használhatja.

## Smaragdaura

**Mana pont:** 4

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** ake. tfr. kör

A smaragdmágus körül egy sötétzöld fényű, arasznyi vastagságú aura jön létre. Az aura alaperősítésen K6 Fp-t veszteséget okoz minden élőlénynek, aki hozzáér, és a smaragdmágus számára kettes SFÉ-t biztosít. Az aura a varázslóval – vagy azzal, akire varázsolta – mozog, de nem lehet öt méternél messzebb a varázsló követől, mert azonnal megszűnik. A villám típusú támadásokból 2E-t, míg a tűz típusúakból 1E-t semlegesít. Az aura semlegesít minden ártó, smaragd alapú varázslatot.

## Smaragd pajzs

**Mana pont:** 3

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** Tsz + ake. tfr. kör

A varázsló smaragdkövet markoló kezében egy zöldes fényű, smaragdköböl

metszett közepes méretű pajzs anyagiasul. Védő értéke 40, és a smaragdmágus úgy képes forgatni, mintha harmadik fokon lenne képzett a pajzskezelésben. A pajzs MGT-je 0. A villám típusú támadásokból 2E-t, míg a tűz típusúakból 1E-t semlegesít.

## Smaragdköd

**Mana pont:** 8

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** Tsz + ake. tfr. kör

A varázsló smaragdköve körül zöld köd képződik. Ez a köd a varázslat kimondásakor öt méter sugarú, majd az időtartamig egy métert terjed körönként. Az időtartam lejártá után kívülről kezdve, körönként egy méternyi oszlik el belőle.

A ködben tartózkodók – a varázslót kivéve – a harc kábultan és a kábultság módosítóit szenvedik el. Célzófegyvert használni a ködben lévők ellen lehetetlen. Ezenkívül egy kijelölt személy – a varázsló 1 Mp-ért egy másikat is megjelölhet – körönként K6 Fp veszteséget szenved el. A köd E-ének ötöd része erősíti a benne létrehozott összes smaragdmágiát. A köd minden villám típusú varázslatból 2E-t, míg a tűz típusúakból 1E-t nyel el.

## Smaragd zaj

**Mana pont:** 12

**Varázslás ideje:** lásd a leírást

**Időtartam:** Tsz. + ake. tfr. kör

A varázsló összedörzsöl két smaragdkövet, aminek hatására a hallótávolságon belül elviselhetetlen csikorgás hallatszik. Egyedül a varázsló képes elviselni, bizonyos ideig. Az első körben akaraterő próbát köteles dobni, ami ha sikertelen, be kell, hogy fejezze a kövek csikorgatását. Sikeres akaraterő próba esetén folytathatja, de a következő körben már -1-el, azután -2vel, stb. dobja akaraterő próbáit.

Amíg a köveket csikorgatja, az azt hallók körönként elvesztenek 2K10 Fp-t, - kivéve a varázslót, és azon személyeket, akiket felment a hatása alól. (maximum Tsz számú), amely sebzés sohasem csúszik Ép-be. Aki egyszer meghallja a csikorgást, nem tehet ellene semmit, nem foghatja be a fülét. A csikorgás elhallgatása után a szenvedőkre az időtartamig a kábultság módosítói lesznek

érvényesek, és képtelenek lesznek pszit, mágiát használni.

## Smaragdkapu

**Mana pont:** 15

**Varázslás ideje:** 5 kör

**Időtartam:** Tsz. kör

A varázslat a smaragdmágus kövei közötti szimpatikus viszonyt használja ki. Segítségével a smaragdmágus kaput nyithat két olyan hely között, ahol saját köveiből egy-egy megtalálható. Értelemszerűen a varázslat úgy használható, hogy a smaragdmágus egyik követ előzőleg eljuttatja valahova.

A kapu a smaragdból kisugárzó zöld színű fénycsóva, amelybe beleállva egy szegmens belül a másik oldalon terem a varázsló, vagy bárki más. A kaput, ha a varázsló előre meg nem szünteti, az időtartam lejártáig mindkét irányba, bárki használhatja, akár véletlenül is. Tértmágiát gátló varázslatok ellen a varázslat E-je mérvadó.

## Smaragdhíd

**Mana pont:** 1/láb

**Varázslás ideje:** 1 szegmens / láb

**Időtartam:** Tsz. + ake. tfr. kör

A smaragdmágus ezzel a varázslattal bármely folyadékon – leggyakrabban vízen – egy smaragdhídat hozhat létre. A híd egy 1m széles, 1m mélységű részen smaragddá kristályosult vízből jön létre, mana pontonként és szegmensenként egy méter hosszan. Anyaga mágikusan nem tiszta smaragd. A híd mana pont igénye így a híd hosszától függ. A híd teherbírása gyakorlatilag korlátlan. A híd elkészültétől számítva a smaragdmágus akaraterejének tíz feletti részének és tapasztalati szintjének összege számú körig marad fenn, utána egy szegmens alatt visszaalakul vízzé. A smaragdmágus természetesen az időtartam lejárta előtt bármikor megszüntetheti.

## Smaragdban rejtőzés

**Mana pont:** 6/személy

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Időtartam:** Tsz. + ake. tfr. óra

A smaragdmágusnak ehhez a varázslathoz egy legalább tízkarátos smaragdra van szüksége. A varázslat hatására a smaragdból zöld fényugár csap ki, és mindenestül magába szippantja a varázslót. A smaragdmágus máson is végrehajthatja a varázslatot, de annak szabad akaratából bele kell egyeznie. Egy smaragdba több személy is elrejtethető, de ehhez a smaragdnak személyenként tíz karátosnak kell lennie. A rejtőket senki nem érzékelheti, kivéve egy, a rejtőzés erősségét meghaladó fürkésző varázslat, ők azonban szabadon használhatják érzékeiket. Mágiát nem, de pszi diszciplínákat alkalmazhatnak. Az időtartam lejártával a kő azonnal kilöki a rejtőzöket. Az időtartam lejárta előtt csak a smaragdmágus kezdeményezheti a rejtőzés végét, ez az egyetlen varázslat, amit elvégezhet, amikor a kőben van. Ha a követ, amelyben tartózkodnak, idő közben károsodás érné, az a rejtőzők halálát is okozhatja.

## Smaragdszem

**Mana pont:** 7

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** végleges

Ha a smaragdmágus egy smaragdkövön elvégzi ezt a varázslatot, az a kő onnantól kezdve úgy működik, mintha a mágus szeme, füle volna. Ha érzékeit ráállítja a kőre, a smaragdmágus bármilyen távolságból láthat és hallhat a kővel. A smaragdszem ezenkívül hasonlóan működik, mint a zóna varázsjelek, azaz húsz méter sugarú gömbben a smaragdmágus varázslatokat is aktiválhat. Elméletileg egy smaragdmágusnak bármennyi smaragdköve lehet, mégis csak a legszükségesebb esetben alkalmazzák, hiszen a szem szimpatikus viszonyban áll a készítővel. A szem megsemmisítéséhez azt kézbe fogva ugyanezt a varázslatot kell rámondani.

## Smaragd keresése

**Mana pont:** 2

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** egyszeri

Ezzel a varázslattal a smaragdmágus megérzi, ha a zónáján belül (20 m) mágikusan tiszta – varázslásra alkalmas – smaragd van. A smaragdmágus ezeket egy szegmensnyi ideig világító pontokként látja, a pontos helyükön. A saját kövei fehér fényűek, míg az olyan köveket, amelyek mágia alanyai, vörös színűnek látja. A többi smaragdzöld fényvel világít. Azok a smaragdok, amelyeket a smaragdmágus nem láthat, nem világítanak, csak érzi pontos helyüket. A felvillanás ideje nem, csak a hatótáv erősíthető.

## Smaragdkép

**Mana pont:** 2

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Időtartam:** Tsz. + ake. tfr. perc

A smaragdkép varázslattal a smaragdmágus kommunikálhat egy másik személlyel. Ennek egyetlen feltétele, hogy annál is legyen egy smaragdkő. A varázslat hatására a smaragdkőből egy, két méter hosszú, zöld fénycsóva vetítődik ki, és az időtartam lejártáig közvetít minden fény és hangjelet, ami a csóvába kerül. Ha a fogadó oldalon lévő személy is a smaragdmágia beavatottja, úgy válaszolhat is, ha nem, úgy csak visszajelzés nélküli üzenetküldés valósul meg.

## Smaragdjavítás

**Mana pont:** 5 v 1/1 Fp, 5/1 Ép

**Varázslás ideje:** 10 kör v. 1 kör/1 Fp, 5 kör/1 Ép

**Időtartam:** végleges

A varázslattal a smaragdmágus bármilyen, smaragdon keletkezett sérülést megszüntethet, ekkor a varázslat mana pont igénye öt, és tíz körig tart. Másik felhasználási módja, hogyha ő, vagy bárki

más smaragddá változott, úgy sérüléseit – mint a kő sérüléseit – javíthatja.

## Bénító smaragdsugár

**Mana pont:** 8

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** Tsz. + ake. tfr. kör

A smaragdmágus kezében lévő smaragdból egy 20m hosszú, egyre szélesedő fénysugár csap ki, és akit megvilágít, az az időtartam lejártáig teljesen mozgásképtelenné válik, csak egészen apró mozgásokat (beszéd, pislogás, légzés) folytathat. A smaragdmágus a varázslat elmondása után akár le is teheti a követ, és elmenekülhet, ha netán bele is kerül a sugárba, rá hatástalan. Mint ahogy másra is, mivel a bénító hatást csak körülbelül két-három szegmensig terjeszti a fény. Az időtartam lejártá után a hatás egyszerűen megszűnik, az áldozatok szabaddá válnak.

## Smaragdfal

**Mana pont:** 4

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** Tsz. + ake. tfr. kör

A smaragdmágus zónáján belül (20m), azon a helyen, amit a varázsló bármelyik mutatoujjának mutatásával megjelöl, egy smaragdkőből lévő, áttetsző, zöld fal jelenik meg. A fal E x 10 cm vastag, E m magas, E m hosszú. Ha – például fedett, zárt helyen – a fal nem fér el, úgy kitölti a rendelkezésre álló helyet, de nem rombol szét semmit. A fal szilárdságára jellemző, hogy E x 25kg-nak bír ellenállni.

## Smaragddá változtatás

**Mana pont:** 10 v. 5/Ép

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** ake. óra

Ezzel a varázslattal a smaragdmágus bármit, vagy bármit smaragddá változtathat. Ha tárgyról van szó, mana pont igénye 10, ha állatról, emberről, akkor mana pont igénye az aktuális ép ötszörösével egyenlő. Mivel a smaragdmágia teljesen ismeretlen alapokon nyugszik, más, mint a mozaik, érthető, hogy a varázslat ellen nincs mágia-ellenállás, és nem véd a személyes aura sem. Tárgyak esetében a hatás

maradandó. Mágikus tárgyakra csak akkor van hatással, ha a varázslat E-je nagyobb a mágikus tárgy E-jénél.

A smaragddá változtatott személy lát és hall az időtartam alatt, de képtelen bármit is cselekedni. Mágiát nem, de pszit alkalmazhat. Smaragd állapotban elszenvedett sérülései az időtartam lejártával – amikor egy szegmens alatt visszaalakul – is megmaradnak. Az így létrehozott smaragd mágikusan nem tiszta.

## Smaragdököl

**Mana pont:** 3

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** Tsz. + ake. tfr. kör

A varázslat hatására a smaragdmágus tetszőleges ökle – 6 Mp-ért mindkettő – smaragdkővé változik. Keménysége és szilárdsága ellenére a zöld kő-kéz változatlanul használható bármire. Ezzel ütve az ököl sebzése 2K6 Sp. A smaragdmágus ökölharc képzettségének szintje azonban nem változik. A smaragd ököl mágikus fegyvernek minősül.

## Smaragdszilánk

**Mana pont:** 2

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** egyszeri

A varázslat hatására a smaragdmágus tenyeréből egy smaragdszilánk vágódik ki, és ha eltalálja az ellenfelet, K6 Fp sebzést okoz neki. A szilánk találatánál a smaragdmágus célzó értéke irányadó. A szilánk célzó értéke 15.

## Smaragdvillanás

**Mana pont:** 4

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** egyszeri/ Tsz. + ake. tfr. kör

A varázslat hatására a smaragdmágus köve zöld fénnel felvillan. Olyan erős a villanás fénye, hogy aki látja, arra sikeres gyorsaságpróba esetén (E/10 negatív módosítóval) az időtartamig a harc félhomályban, sikertelen próba esetén, a harc vakon módosítói élnek. Aki a varázslás pillanatában a köre néz, annak minden egyes E után 1%-a van rá, hogy

maradandóan megvakul, kivéve természetesen a smaragdmágust.

## Smaragdpenész

**Mana pont:** 7

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** Tsz. kör

A varázslattal a smaragdmágus egy személyt vagy tárgyat megérintve indítja be a smaragddá penészedési folyamatot. A varázsló érintése nyomán egy zöld folt keletkezik, és az adott rész smaragdkővé válik, majd körönként tíz centimétert haladva beborítja az egész felületet. Az időtartam lejártával a folt hasonló sebességgel összeszűkül, majd megszűnik. Ez a smaragd igen gyenge szerkezetű, és szilánkosan törik. A smaragdmágus célja is általában az a varázslattal, hogy töréseket, sérüléseket okozzon, hiszen a smaragd állapotban elszenvedett sérülés a varázslat lejárta után is megmarad. Mondani sem kell, mekkora előny lehet az ellenfél fegyverét megpenészesíteni...

## Smaragdrobbanás

**Mana pont:** 12

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** egyszeri

A smaragdmágusnak ehhez a varázslathoz szüksége van egy smaragdkőre, mely nem kell, hogy mágikusan tiszta legyen. A varázslatot kimondva a kő szilánkokra robban. A varázslat kezdetekor a kőnek a smaragdmágus öt méteres közelében kell lennie, de azt közben akár el is dobhatja. A robbanás középpontjának egy méteres körzetében a szilánkok sebzése a varázslat E-je szer K6, majd méterenként egy méterrel csökken, akár a zónán kívülre is. Ennél a varázslatnál a varázslat, így a középponti robbanás E-je nem lehet több, mint a smaragdmágus tapasztalati szintjének kétszerese. Ha a varázslat a smaragdmágia általános szabályai szerint erősebb lenne, akkor is ezen a megengedett értéken belül marad. A fennmaradó érték pluszként adódik a sebzéshez. Például egy 3. Tsz-ű smaragdmágus létrehoz egy 8E erejű smaragdrobbanást. A



középpontban a sebzés 8K6 helyett 6K6+2 lesz, 1m-rel messzebb 5K6+2, majd 4K6+2, 3K6+2, 2K6+2, K6+2, 2 Sp, 1Sp lesz. Így a robbanás hatótávolsága 9 láb.

## Smaragdbontás

**Mana pont:** 8

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** végleges, ake. tfr. x 2 kör

A smaragdmágus ezzel a varázslattal apránként bonthatja le a smaragd szerkezetét, megsemmisítve azt. A varázslat kimondása után egy hozzá öt méternél közelebb lévő smaragdot Ake.tfr. + Tsz körön keresztül bonthat, 1 dm<sup>3</sup> / kör sebességgel. A lebontott smaragd zöld füst formájában távozik. A varázslat időtartamának lejártá után a bontási folyamat megszakad, de az addig elbontott rész mindörökké megsemmisült.

## Smaragddá válás

**Mana pont:** 9

**Varázslás ideje:** 5 kör

**Időtartam:** Tsz. + ake. tfr. kör

A smaragdmágus ezzel a varázslattal smaragd alakot vehet fel. Ekkor alakja, vonásai felismerhetően megmaradnak, de egész testét kemény smaragdkő fogja alkotni. A rajta lévő felszerelés – kivéve a mágikus tárgyakat – szintén smaragddá válik. Ilyen alakban a smaragdmágus változatlan sebességgel mozoghat, harcolhat, varázsolhat. Saját teste – mint smaragd – nem lehet saját mágiájának erősítő alanya. Öklének sebzése a smaragdököl varázslatnak megfelelően alakul, testének sfé-je pedig a varázslat E-je lesz. Ha nem mágikus fegyverrel ütnek rá, a fegyver sebzése minden ütésnél E/10 x egyet veszít a sebzéséből, mivel a kemény anyag kicsorbul. Ha valaki az sfé-t túllüti támadásának sebzésével, akkor sikeresen megsebzti a smaragdmágust, mely sebzés a visszaváltozás után is megmarad.

## Smaragdkarom

**Mana pont:** 3

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** Tsz. + ake. tfr. kör

A varázslat hatására a smaragdmágus körmei megnőnek, és kemény smaragdkővé változnak. Ezekkel a karmokkal a smaragdmágus 2K6 + Tsz sebzésű, vágott formájú sebeket ejthet. A karom mágikus fegyvernek minősül. A smaragdmágus mászás képzettségét meglétéig 20%-al növeli.

## Smaragdvihar

**Mana pont:** 20

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** Tsz. kör

Igen erős hatású, pusztító smaragdvarázslat. Kimondásakor a varázsló körüli 30m sugarú gömbben pusztító smaragdvihar alakul ki, és tönköl az időtartam végéig. A hatalmas szélben zöld köd terjeng, smaragdkövek, szilánkok hullanak, zöld villámok csapkodnak. A viharban a smaragdmágus megközelíthetetlen, öt méteres sugarú körben mindenkit kiteszít, és fizikai hatásaival megakadályoz mindenkit ezen határok átlépésében.

Emellett a viharban a haladási sebesség felére csökken, ahogy minden harcérték is. A smaragdmágus ellen távolról indított támadásoknak, Ex 5% esélyük van rá, hogy valamilyen fizikai hatás következtében nem sikerülnek. A viharban pszit, mágiát használni a folyamatosan zavaró fizikai hatások miatt szinte lehetetlen, akaraterő próbához kötött, ahol negatív módosító a varázslat E-je. Mindemellett a viharban tartózkodók a hatások miatt körönként elszenvednek Tsz x K6 Sp-t. Az időtartam lejártával a vihar elcsendesedik, a lehullott smaragdoknak – mágikusan nem tiszta – pedig 90%-uk elenyészik.

## Emésztő smaragdfény

**Mana pont:** 10

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** Tsz. + 1 kör

A varázslat hatására a smaragdmágus kezében tartott smaragdból zöld fénycsóva kezd világítani. Amit a smaragdmágus megvilágít vele, az körönként tíz évet öregszik, élőlény esetében 2K10 Fp-t veszít el körönként.

## Smaragd birtoklása

**Mana pont:** 5

**Varázslás ideje:** 10 kör

**Időtartam:** végleges

Ezzel a varázslattal a smaragdmágus egy mágikusan tiszta smaragdkövet a saját kövévé tehet. A lelkének egy darabját helyezi a kőbe, így jön létre a megtörhetetlen szimpatikus viszony. A kő nem állhat semmilyen mágikus hatás alatt, és a varázslónak kezébe kell fognia.

## Smaragd tisztítása

**Mana pont:** 5

**Varázslás ideje:** 10 kör

**Időtartam:** végleges

A smaragd birtoklásának ellentéte, az egyetlen mód a szimpatikus viszony megtörésére a smaragdmágus és köve között. A smaragdmágus ezt a varázslatot csak magán hajthatja végre. Az így elutasított kő nem lesz többé a mágus saját köve. A követ a varázslathoz kézbe kell fognia.

## Smaragdzúzás

**Mana pont:** 2/karát

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** végleges

A varázslattal a smaragdmágus egy mágikusan tiszta smaragdot zúzhat zöld porrá. A varázslat haszna, hogy a szétzúzott kő mágikus energia fókuszáló képessége átszáll a smaragdmágusba, azaz a smaragdmágus maximális mana pontjai a kő karátjának felével, de egyszerre maximum az ake.tfr.-vel nőnek. Ezek a mana pontok azonban üres helyek, csak feltöltés után használhatóak. Ilyen

mana pont növelést a smaragdmágus tapasztalati szintenként csak egyszer hajthat végre.

## Kő feláldozása

**Mana pont:** 10

**Varázslás ideje:** 1 óra

**Időtartam:** végleges

A varázslattal a smaragdmágus elvesztett akaraterő pontjait pótolhatja. Hatására a varázsló tenyerében tartott kő fehér füst formájában elillan. A kőnek minimum 30 karátosnak – és természetesen mágikusan tisztának – kell lennie, ekkor egy akaraterő pont szerezhető vissza feláldozásával. Minden új akaraterő ponthoz újabb 30 karát szükséges, de egy varázslattal maximum a varázslat előtti akaraterő tíz feletti részének felének (lefelé kerekítve) megfelelő számú akaraterő pont szerezhető vissza.

## Smaragdtisztítás

**Mana pont:** 1/5E

**Varázslás ideje:** 10 kör

**Időtartam:** végleges

A smaragdmágusok különleges kapcsolata a smaragdkövel minden kő fölött biztosít nekik némi hatalmat. Ennek legjobb példája ez a varázslat, amivel a smaragdmágus egy olyan smaragdot tisztíthat meg mágikusan, amelybe varázslatot – bármilyet – vagy mana pontot zártak. A kő ezután közönséges – mágikusan éppúgy tiszta, mint előtte, hiszen varázslat volt benne – smaragd lesz. A varázslat mana pont igényét a benne tárolt varázslat erőssége határozza meg, 5E-nként 1 Mp-ba kerül. A varázslathoz a követ a mágus kézbe kell, hogy fogja.

## Smaragdvizsgálat

**Mana pont:** 1

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** egyszeri

A smaragdmágus ezzel a varázslattal egy kezébe fogott smaragdkövet vizsgálhat meg. Ennek során tudatába kerül, hogy a kő mágikusan tiszta-e, vagy sem; hány karátos, áll-e mágikus hatás alatt, vagy tartalmaz-e varázslatot. A varázslat típusát csak az adott mágiaforma 2. Fokú, míg a pontos varázslatot csak az adott mágiaforma 3. Fokú ismerete esetén tudja meg. A varázslat E-jét azonban mindenképpen azonosítani tudja.

2006.03.31.

Szerző: A Smaragdmágia (ismeretlen) Csaba  
MAGUS oldala cikk alapján

Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely