

# A TUDÓK ÉS A TÖRPE ÓMÁGIA



HÁZI KIEGÉSZÍTŐ A M.A.G.U.S. SZEREPJÁTÉK

ELSŐ TÖRVÉNYKÖNYVÉHEZ

*EROMO*<sup>®</sup>

# TARTALOMJEGYZÉK

A TUDÓKRÓL .....	3
A KŐATYA PAPJAINAK MÁGIÁJA .....	5
A KŐ NYELVÉNEK HATALOMIGÉI.....	7
ANYAGTEREMTÉS .....	8
DETEKCIÓ .....	8
ELEMI ERŐTEREMTÉS .....	8
ÉRCBŐR.....	9
ÉRCBÖRTÖN .....	9
ÉRCTÁNCOLTATÁS.....	9
FÉMIZZÍTÁS.....	10
KŐVÉ DERMESZTÉS .....	10
MÁGIA SZÉTOSZLATÁS .....	11
MAGNETIZÁLÓDÁS .....	11
ŐSELEMI FORMA .....	12
REZONANCIA.....	12
SZÉTZÚZÁS .....	12
SZIKLÁBA OLVADÁS .....	13
SZIKLÁBA SÜLLYESZTÉS .....	13
TELEPORTÁCIÓ.....	13
EGYEDI PAPVARÁZSLATOK.....	14
BUL RUURIG ÁLDÁSA .....	15
JÖVŐBELÁTÁS .....	15
LÁTÓJEL.....	16
VARÁZSPECSÉT.....	16
FORRÁSJEGYZÉK:.....	17

# A TUDÓKRÓL

## A MÍTOSZ

A Kóatya papjait, a Tudókat, titokzatos homály, sejtelmes köd veszi körül. Még a tariniaknak sincs pontos tudomásuk arról, mit is csinálnak a városok mélyén. Mint mindenkitől, aki ennyi misztikummal és talánnyal övezi magát, a Tudóktól is félnek. Nem olyanfajta rettegés ez, mint amit a hegymély lakói, vagy az omló kövek hangja vált ki a törpékből. Tiszteletteljes félelem. A kőfiak tudják, hogy a Tudók mindig is népük ügyében tevékenykedtek, s azt is tudják, hogy a jövődőt, a sorsukat kormányozzák. A fekete kelmék halk suttogása, ősi mesterek készítette gyűrűik, s Beriquel fáiról vágott, faragott botjaik kopogása mégis mindenkit elcsendesít, amerre mennek. Ha nem is tudnak róluk sokat, beszélni azért beszélnek. Úgy tartják, idősebbek bármely más törpénél, aki Yneven él, hogy egymás közt oly beszédet használnak, amit rajtuk kívül nem ért meg senki, s hogy szabad bejárásuk van a királyhoz is. Mondják, egyenes ági leszármazottaik azoknak a Tudóknak, kik még a Korok Hajnalán a törpék között jártak, s lényükön keresztül maga Bul Ruurig vetett világot a földre.

## KARAKTERALKOTÁS

A Tudók, a pap főkaszt tagjai, ezért karakteralkotáshoz a papok megfelelő táblázatát használják. Ugyanez vonatkozik az életerő, fájdalomtűrés és a képzettségpontok, valamint alap harcértékeik meghatározására is. Mivel mágiájuk legtöbbször elég az önvédelemre, így fegyvert csak a legritkább esetben ragadnak, ezért Szintenként csak 6 HM-et kapnak, amelyből 2-2 pontot kötelesek Támadó- és Védőértékük növelésére fordítani. Tudásuk jóval meghaladja a közönséges papokét, ezért Tapasztalati Szint lépéshez a varázsló ide vonatkozó táblázatát használják. Tudó csak olyan törpéből válhat, aki az egykori Tudók leszármazottja, és ereiben ősei Od-ban gazdag vére csörgedezik. Minden Tudó induláskor k6+14 Od ponttal rendelkezik. A Tudók elhasznált Od pontjai 1 Op/óra sebességgel térnek vissza. A vérükben áramló Od még a törpékhez viszonyítva is hosszú életet biztosít számukra. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy az elfek kortáblázata alapján öregszenek.

## KÉPZETTSÉGEK

A Tudók érdeklődése erősen kötődik a fémekhez, kövekhez és egyéb anyagokhoz, de a világi és az elvontabb misztikus tudományokhoz is magas szinten értenek. Sok évszázados tapasztalatokon alapuló démonismereti tudásuk Doran és Krán nekromantáinak képzettségéhez mérhető, sőt, sokak szerint meg is haladja azt. Bul Ruurig papjai első Tapasztalati Szinten a következő képzettségekkel kezdik a törpenép, és a Kóatya szolgálatát:

Képzettség	Fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Pszí <sup>1</sup>	Mf
Ősi nyelv ismerete (Híl <sup>2</sup> )	Mf
Ősi nyelv ismerete (Bukh'obor <sup>3</sup> )	Mf
2 Nyelvismeret	Af 5, 5
Írás/olvasás	Af
Vallásismeret (Bul Ruurig)	Mf
Történelemismeret	Mf
Demonológia	Af
Szakma <sup>4</sup>	Af

1. az általános diszciplínákon felül, 9. Tapasztalati Szinten, a Drágakőmágia képzettség tanulásakor elsajátítják még a Kyr pszi Transz diszciplínáját is.
2. a „Kő Nyelve”, hatalomszavaikat ezen szólaltatják meg
3. az ősi híl köznyelvi dialektusa lehetett egykor, ma a Tudók vallási nyelve. Más már nem beszél rájuk kívül.
4. fémmegmunkálással kapcsolatos, legtöbbször fegyver-, vagy vértkovács

Az elkövetkező Tapasztalati Szinteken az alábbi képzettségeket kapják meg:

TSZ	Képzettség	Fok/%
3	Szakma	Mf
6	Demonológia	Mf
9	Drágakőmágia	Mf

## FELSZERELÉS

A Tudók beavatásukkor megkapják Szent Szimbólumukat, amely egy Beriquelből származó faágból díszesre faragott, obszidián berakással díszített bot. E készség, mely egy furkósbot harcértékeivel bír, mindig náluk van, mágikusnak számít. A botba foglalt 50-60 karátos obszidiánkő drágakőmágiával túlvilági lények elleni védelemmel van felruházva (ennek pontos leírását lásd az ETK drágakőmágia fejezetében). Ezek az eszközök ugyanolyan ritkák, mint amilyen nagyhatalmúak, általában apáról fiúra öröklődnek. Utazáskor, vagy hadiállapot idején mithrillből készült sodronyínget, vagy pikkelyvértet öltenek magukra. Ezek a páncélok a hegymély kovácsmestereinek legjobb munkái, valóságos műreemek, még a mithrill páncélokhoz képest is (Sfé +2, Súly -20%). Fegyvereket ritkán használnak,

de ha igen, akkor is a törpék által favorizáltakat kapják kézbe: csatabárdot, csatacsákányt, harci kalapácsot. Mivel mágiájuk jó része varázstárgyak készítését is lehetővé teszi számukra, szinte mindig van náluk, különösen magasabb Tapasztalati Szinten, egy-két hasznos mágikus „apróság”. Ezek mibenlétének meghatározása a KM hatáskörébe tartozik.

## **MEGJEGYZÉSEK KM-EKNEK**

Tudó novíciust az utóbbi 200 esztendőben nem avattak pappá, sem Tarinban, sem Zakrulban, Beriquelről semmi információ nem áll rendelkezésre. A jelenleg aktív Bul Ruurig papok nagyhatalmú karakterek lévén k10+10 Tapasztalati Szinttel rendelkeznek. Tudók csak NJK-k lehetnek! Bul Ruurig papjainak alapkonceptiója, és az összes hivatalos M.A.G.U.S. kiadvány ezt sugallja. A kaszt kidolgozására is csak azért vállalkoztam, hogy lerántsam a leplet a Tudókat körülengő misztikumról, hogy ez által könnyebben legenerálhatóak, kalandba beilleszthetőek legyenek.

## **A KŐATYA PAPJAINAK MÁGIÁJA**

A Bul Ruurig papok (Tudók) alapvetően négyféle mágiához értenek, s ezeket használják, ha feltétlenül szükséges. Ezek a következők:

- Beszédmágia (hatalomszavak)
- Papmágia
- Tapasztalati mágia (varázstárgy készítés)
- Drágakómágia

### **BESZÉDMÁGIA**

A Tudók beszédmágiája az Ótörpe nyelven megfogalmazott hatalomszavakból tevődik össze. Főbb jellemzői a következők:

- A törpe beszédmágia a kövek, fémek, drágakövek, ásványok, és egyéb anyagok magas fokú befolyásolására, valamint a tér és az elemi erők manipulálására képes.
- Hatalomszavaik kivétel nélkül az Elsődleges Anyagi Síkon fejtik ki hatásukat, ellenük nincs helye mágia-ellenállásnak, nem véd tőlük a személyes aura, hatásaik a jelenleg használt mágikus módszerekkel nem oszthatók szét, nem destruálhatók.
- A Tudók által szabadjára engedett Od energia a manánál jóval magasabb

koncentrációja miatt zavarja manahálót, bár korántsem annyira, mint ahogy azt az acquir mágia teszi. A törpe hatalomszavak kimondásának körében 1 Od pontonként +10%-ban nem jönnek létre a manahálón alapuló varázslatok.

- A törpe hatalomszavak kimondása nem kíván olyan elmélyült koncentrációt, mint a klasszikus mágiahasználat, hiszen ez esetben csak nyomatékkal ejtett beszédről van szó. Hatalomszó használat közben a Tudó szabadon mozoghat, vagy harcolhat.

## PAPMÁGIA

Bul Ruurig a Természet és az Élet szférák felett ad hatalmat szolgálóknak, emellett néhány egyedi varázslatot is biztosít számukra. A Tudók csekély létszámuk miatt a többi paptól eltérően fixen 9 Mp-al gyarapíthatják varázserejüket Tapasztalati Szintenként.

## TAPASZTALATI MÁGIA

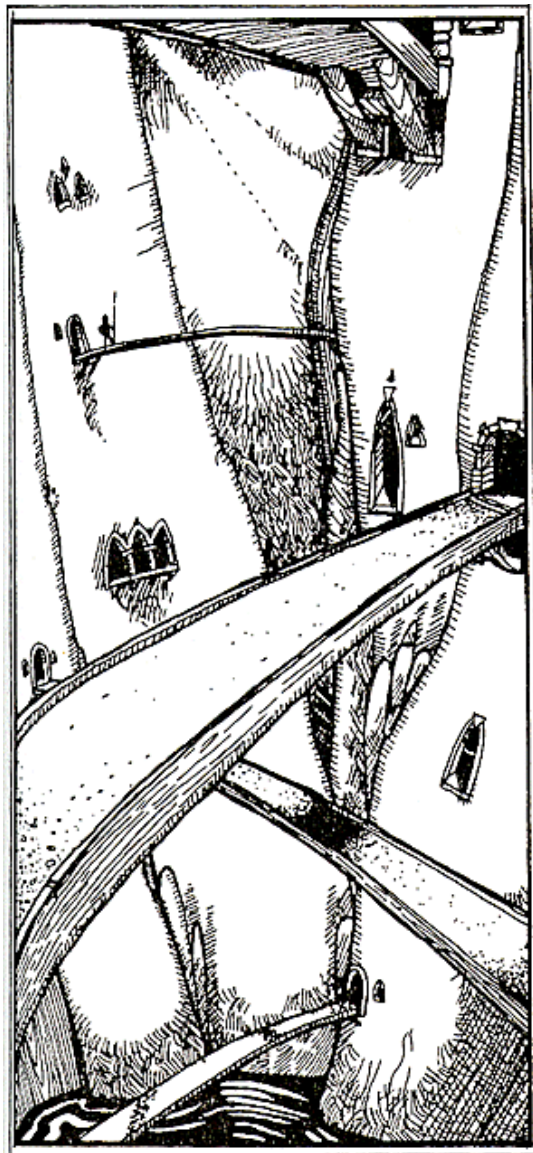
A Tudók magas szinten úzik a varázstárgy készítés tudományát. Képesek egyrészt elkészíteni az Első Törvénykönyvben szereplő, papok által ismert, tapasztalati úton készült varázstárgyakat, másrészt lehetőségük van egy előzőleg általuk *varázspeccé*ttel ellátott tárgyba egy papvarázslatot, vagy hatalomszót belefoglalni. Az ekképpen megkötött mágia egy általuk kijelölt kulcsszó hatására aktivizálódik. Az efféle varázstárgyak csak egyszer használhatók.

## DRÁGAKŐMÁGIA

A Tudók 9. Tapasztalati Szinttől beavatást nyernek a Drágakövek mágijának misztériumába, így az Első Törvénykönyvben ismertett, drágakőmágiával készült varázstárgyak előállítására is képessé válnak. Mana- és Od pontjaikat egyaránt felhasználhatják a drágakövek mágikus tulajdonságokkal való felruházására (1 Op=10 Mp).



# A KŐ NYELVÉNEK HATALOMIGÉI



## **ANYAGTEREMTÉS**

**Od pont:** lásd a leírást

**Terjedés:** Elsődleges Anyagi Sík

**Ige kiejtése:** beszéd (1 kör)

**Hatótáv:** 20 méter

**Időtartam:** végleges

A Tudó anyagot képes teremteni a megfelelő igéket mormolva. 1 Od pontért 2 kilogramm, az I. anyagcsoportba, 1 kilogramm, a II. anyagcsoportba, vagy 2 gramm a III. anyagcsoportba tartozó anyagot hozhat létre a semmiből a szót kimondó Tudó. A megteremtett anyag mindig a Tudó által a bűvige kimondáskor meghatározott formában jelenik meg az Elsődleges anyagi síkon.

## **DETEKCIÓ**

**Od pont:** 1

**Terjedés:** Elsődleges Anyagi Sík

**Ige kiejtése:** beszéd (1 kör)

**Hatótáv:** 20 méter

**Időtartam:** 1 perc

A Tudó szavának erejével három dolog feltárására képes:

- 1.) a tárnák falában húzódó fém- és nemesfémtelek érzékelésére
- 2.) a sziklában megbúvó drágakőzárványok felfedésére
- 3.) a kövekben és a sziklafalakban futó erővonalak feltárására (így képes felderíteni a tárnák gyenge pontjait, könnyebbé téve szükség esetén a beomlasztásukat)

A detekció tárgya 1 percen át, jól látható, fehér fényben dereng fel a hatótávon belül a Tudó szeme előtt. Egy detekcióval a Tudó csak egyféle dolgot érzékelhet.

## **ELEMI ERŐTEREMTÉS**

**Od pont:** lásd a leírást

**Terjedés:** Elsődleges Anyagi Sík

**Ige kiejtése:** beszéd (3 szegmens)

**Hatótáv:** 20 méter

**Időtartam:** 1 perc, illetve lásd a leírást

Ezzel a hatalomszóval a Tudó a hatótávon belül bárhol elemi erőt teremthet, amelyet a következő formákra formázhat: aura, csóva (időtartam: 1 kör), fal, kard, kitörés (időtartam: egyszeri), kupola, nyíl (időtartam: egyszeri), sátor, szőnyeg. A KM a magas mágia irányelveit figyelembe véve akár saját maga által kitalált formázásokat is csatolhat a fentebb közöltek mellé, hiszen csak a Tudó fantáziája és mágiaismereti tudása határozza



meg, hogy milyen formába önti az általa teremtett elemi erőt. 1 Od pontért 10 E (50 kilogrammot megtartó/10 Sfé/10 Sp-t sebző) elemi erő teremthető. Az Od pontok többszörözésével az elemi erő erősségén kívül a formázások időtartama is arányosan növelhető.

## ÉRCBŐR

**Od pont:** 2 / 10 perc

**Terjedés:** Elsődleges Anyagi Sík

**Ige kiejtése:** beszéd (4 szegmens)

**Hatótáv:** érintés

**Időtartam:** 10 perc

Ezzel a hatalomszóval a Tudó ideiglenesen eleven fémmé alakítja saját, vagy egy általa megjelölt személy bőrét. Az így megidézett vért Sfé-vel ugyan nem bír (Mgt-je sincs), azonban a fizikai behatások sebzését negyedeli, az elemi mágiák sebzését pedig felezi az időtartam lejártáig. Ha a vért viselőjét normál fegyverrel túlütik, a fegyver 25%-os eséllyel szilánkokra törik a testén. Az ige erősítésével az időtartam növelhető.

## ÉRCBÖRTÖN

**Od pont:** lásd a leírást

**Terjedés:** Elsődleges Anyagi Sík

**Ige kiejtése:** kiáltás (4 szegmens)

**Hatótáv:** 20 méter

**Időtartam:** 10 perc

Ezzel a hatalomigével a Tudó időlegesen bebörtönözheti a hatótávon belül tartózkodó, általa megjelölt élőlényeket, vagy tárgyakat. A börtön fala fémből képződik, és a talajból csavarodik fel a bebörtönözendő céltárgy, vagy személy köré. 2 Od pontért 1 személy vagy tárgy börtönözhető be efféleképpen. A hatalomszó megfelelő működéséhez minimum 5 kg fémre van szükség a hatótávon belül, ezért legeredményesebben érctárnákban alkalmazható. Az ige erősítésével a bebörtönözés időtartama is növelhető.

## ÉRCTÁNCOLTATÁS

**Od pont:** 1 / 1 kg fém

**Terjedés:** Elsődleges Anyagi Sík

**Ige kiejtése:** beszéd (1 kör)

**Hatótáv:** 10 méter sugarú kör

**Időtartam:** 3 kör

Ezzel a rettentő hatalmú igével a Tudó magához szólítja a tárnák falában megbúvó fémteléreket, valamint a már kitermelt, de még fel nem dolgozott nyersfém tömbök érc tartalmát. A törpe irányítása alá került ércdarabok egy szemvillanás alatt fény és hő jelenség nélkül képlékennyé válnak, majd penge vékony, tűhegyes, vagy horgos végű fonalakká sodródva cikáznak a hatótávon belül tartózkodó áldozatok felé, átjárva, befonva,

valósággal szétdarabolva azok testét. A szétcsapódó fémfonat ezután acélkeménnyé szilárdul, gúzsba kötve a belégabalyodott áldozatokat. A hajszálvékony fémszálak ellen a vérték nem nyújtanak hathatós védelmet, mivel a fémfonat a páncél illesztékein keresztül folyva 1 kör alatt utat talál a védtelen bőrhöz. Emiatt ellenük a páncélok Sfé-je nem érvényesül. A fémháló a Tudó és szövetségeseinek testét minden esetben elkerüli. A hatalomige sebzését kizárólag a rendelkezésre álló fém mennyisége határozza meg. Egy kilogramm fémmel összesen 7k10 Sp sebzés okozható, amely szabadon megosztható az áldozatok között. A Tudó hatalomigéjének elhangzásakor az összes hatótávon belüli felhasználható ércmennyiség (egy átlagos bányában: k3+2 kg) a mágia hatása alá kerül. Az időtartam lejártával a megszilárdult fém ismét képlékennyé válik, majd egy kör alatt eredeti megjelenési formájába rendeződik vissza. Az ige erősítésével a manipulálható fém mennyisége kilogrammonként növelhető.

## FÉMIZZÍTÁS

**Od pont:** 2

**Terjedés:** Elsődleges Anyagi Sík

**Ige kiejtése:** beszéd (3 szegmens)

**Hatótáv:** 20 méter

**Időtartam:** 6 kör

Ezzel a hatalomigével a Tudó pusztá szavával olvadáspontig hevíthet bármilyen, általa megjelölt, nem mágikus fémtárgyat. A megbűvölt tárgy fokozatosan izzik fel: az első körben még csak felforrósodik, a másodikban sötétvörösén, a harmadikban sárgán, a negyedikben fehéren izzik, az ötödikben megolvad, a hatodikban pedig már képlékennyé válik. Ha az érintett tárgyat valaki a testén viseli (pl.: vérték), akkor minden körben annyiszor 1k6 Sp-t veszít, ahányadik az adott kör a fentebb ismertetett fokozatok sorában. Az időtartam leteltével a felhevített fémtárgy körönként egy fokozatot hűl, és ennek megfelelően továbbra is sebez. Természetesen, ha újra izzítani kezdik, a folyamat nem előlről, hanem az éppen aktuális fokozattól folytatódik. A hatalomszó elhangzása után a Tudó bármilyen messze eltávolodhat a megbűvölt fémtárgytól, a varázs hatékonyságát ez nem befolyásolja.

## KŐVÉ DERMESZTÉS

**Od pont:** 3

**Terjedés:** Elsődleges Anyagi Sík

**Ige kiejtése:** kiáltás (2 szegmens)

**Hatótáv:** 20 méter

**Időtartam:** 1 óra

E hatalomszóval bármely, egy ökör méretét meg nem haladó élőlény, vagy tárgy változtatható ideiglenesen kővé. Ennél nagyobb méret esetén a *lassítás* hatalomszó hatásai érvényesülnek a célpontra. A hatás ellenhatalomszóval, illetve a varázslói mágia *visszaváltoztatás* varázslatával az időtartam lejárta előtt megszüntethető.

## LASSÍTÁS

**Od pont:** 3 / perc

**Terjedés:** Elsődleges Anyagi Sík

**Ige kiejtése:** beszéd (2 szegmens)

**Hatótáv:** 10 méter sugarú kör

**Időtartam:** 1 perc

E hatalomige hatására a hatótávon belül tartózkodó áldozatok végtagjaiba a föld őselemi síkjának ridegsége, merevsége költözik, emiatt gyorsaságuk 3-ra zuhan, fele annyit támadnak, mint amennyit egyébként szoktak, automatikusan elvesztik a kezdeményezés jogát a harcban, TÉ/VÉ -40/-40, varázsolni, valamint pszi-t használni csak kétszeres időbefektetéssel képesek. Az időtartam alatt minden ellenük bevitt sebzéssel szemben átlényegült testüknek köszönhetően +4-es Sfé-vel rendelkeznek majd.

## MÁGIA SZÉTOSZLATÁS

**Od pont:** lásd a leírást

**Terjedés:** Elsődleges Anyagi Sík

**Ige kiejtése:** beszéd (4 szegmens)

**Hatótáv:** kijelölt varázslat

**Időtartam:** egyszeri

A Tudó szavaival képes szétosztatni bármilyen formába öntött varázslatot, sőt lehetősége van a tapasztalati, és rúnamágia segítségével készült varázstárgyakba foglalt mágia destruálására is. Minden megkezdett 10 Mp-nyi mágia szétosztatása 1 Op-be kerül (pl.: egy 88 Mp-os varázslat megszüntetése 9 Op-t igényel)

## MAGNETIZÁLÓDÁS

**Od pont:** 3 / perc

**Terjedés:** Elsődleges Anyagi Sík

**Ige kiejtése:** beszéd (4 szegmens)

**Hatótáv:** 10 méter sugarú kör

**Időtartam:** 1 perc

E hatalomszó kimondásával a Tudó által meghatározott középpont körüli 10 méter sugarú zónában a sziklatalapzat ideiglenesen mágnessé alakul át, amely nagy erővel vonzza magához a fémeket. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a célszemélyeknél lévő fémtárgyak (vérték, fegyverek, fémeszközök) a talapzathoz ragadnak. E hatás igen kellemetlen lehet a fémvértet viselő személyekre nézve, mivel jelentősen hátráltathatja, sőt lehetetlenné is teheti a mozgásukat. A magnetizálódott zónában álló személy cselekedeteinek hatékonysága minden 5 kilogrammnyi fém felszerelés után 10%-al romlik, pl.: ha az áldozatnál 22 kilogramm fémfelszerelés van, akkor a következő módosítók sújtják: Harcértékek/%-os képzettségek/Sebesség: -40%! Ha a célszemély sikeres erőpróbát dob a hatás ellenében, a negatív módosítók feleződnek.

## ÓSELEMI FORMA

**Od pont:** 2 / 10 perc

**Terjedés:** Elsődleges Anyagi Sík

**Ige kiejtése:** beszéd (2 szegmens)

**Hatótáv:** érintés

**Időtartam:** 10 perc

Rettentő hatalmú igéjével a Tudó őselemi földde gyúrja saját, vagy egy általa megjelölt személy testét, melynek hatására az csikorgó sziklalénnyé alakul át. Ebben az alakjában érzéketlenné válik a fájdalomra ezért csak túlütéssel sebezhető, kizárólag mágikus fegyverrel, vagy mágiával lehet ártani neki: gyakorlatilag egy földelementállá válik. Lomhasága miatt őselemi alakjában -20 VÉ módosítót szenved el, viszont rideg sziklateste 5-ös Sfé-t biztosít számára. Roppant sziklamarkainak ütései 4k6-ot sebeznek, velük körönként összesen kétszer támadhat, tehát mindkét karjával egyszer-egyszer. Óselemi alakjában képtelen a beszédre, ilyenkor csak pszi képességét használhatja.

## REZONANCIA

**Od pont:** 2

**Terjedés:** Elsődleges Anyagi Sík

**Ige kiejtése:** kiáltás (1 kör)

**Hatótáv:** 10 méter sugarú kör

**Időtartam:** egyszeri

A Tudó metsző kiáltása magas frekvenciájú rezgéseket kelt a sziklában megbúvó ásvány, és ércelésekben, amelyek rendkívül károsak az élő szervezet számára. Az erős hangtól a hatótávon belül lévő összes nem mágikus üvegtárgy szilánkokra robban, akár csak az ott tartózkodó, hallószervvel rendelkező lények dobhártyája, hacsak nem dobnak sikeres állóképesség próbát a hatás ellen. Sikeres állóképesség próba esetén az áldozat 1k6 Sp-t sebződik, és 1k10 percre elveszíti hallását. Ha állóképesség próbája sikertelen, akkor az illető 2k6 Sp-t sebződik, és örökre megsüketül. A kiáltás körében a hatótávon belül tartózkodók az éles hang okozta sokk miatt nem képesek harcolni, pszit használni, vagy varázsolni. A Tudóra semmilyen káros hatással nincs a saját kiáltása.

## SZÉTZÚZÁS

**Od pont:** lásd a leírást

**Terjedés:** Elsődleges Anyagi Sík

**Ige kiejtése:** kiáltás (3 szegmens)

**Hatótáv:** 20 méter

**Időtartam:** azonnali

Ez a hatalomszó hatásiban teljesen megegyezik a papi mágia azonos nevű rituáléjával, azzal a kivétellel, hogy itt nincs maximalizálva a szétzúzható tömeg. 1 Od pontért 35 kilogramm súlyú tárgy zúzható szét, az Od pontok többszörözésével a tömeg arányosan növelhető. Élőlények ellen e mágia hatástalan!

## SZIKLÁBA OLVADÁS

**Od pont:** 2 / 10 perc

**Terjedés:** Elsődleges Anyagi Sík

**Ige kiejtése:** beszéd (3 szegmens)

**Hatótáv:** érintés

**Időtartam:** 10 perc

E hatalomszó segítségével a Tudó ideiglenesen képes lesz (illetve mást képessé tehet) áthatolni a sziklán, agyagon, fémtelére, ásványokon stb., mintha olvadt vajban járna. Szinte egybeolvad a sziklával, s bár a kőbe olvadva érzékei ideiglenesen csődöt mondanak, a helyes haladási irányt ösztönösen tudni fogja. A sziklába olvadás nem egyenlő a légiességgel, az efféle képességgel felruházott személy ugyanis sebezhető marad bármely anyagcsoportba tartozó sebző faktorról szemben. Előszeretettel alkalmazzák ezt a praktikát a Tudók azokban a ritka esetekben, amikor menekülni kényszerülnek.

## SZIKLÁBA SÜLLYESZTÉS

**Od pont:** 2 / 10 perc

**Terjedés:** Elsődleges Anyagi Sík

**Ige kiejtése:** kiáltás (2 szegmens)

**Hatótáv:** 20 méter

**Időtartam:** 10 perc

A hatalomszó kimondása után a célszemélyt az alatta lévő sziklapadló lábszárközépig magába nyeli, és ideiglenesen bebörtönzi. A bebörtönzött személyt a harc helyhez kötve negatív módosító sújtják. A sziklából a hatás ideje alatt az áldozat csak lábai levágásával szabadulhat. A hatás idejének lejártával a szikla kiveti magából a célszemélyt.

## TELEPORTÁCIÓ

**Od pont:** lásd a leírást

**Terjedés:** Elsődleges Anyagi Sík

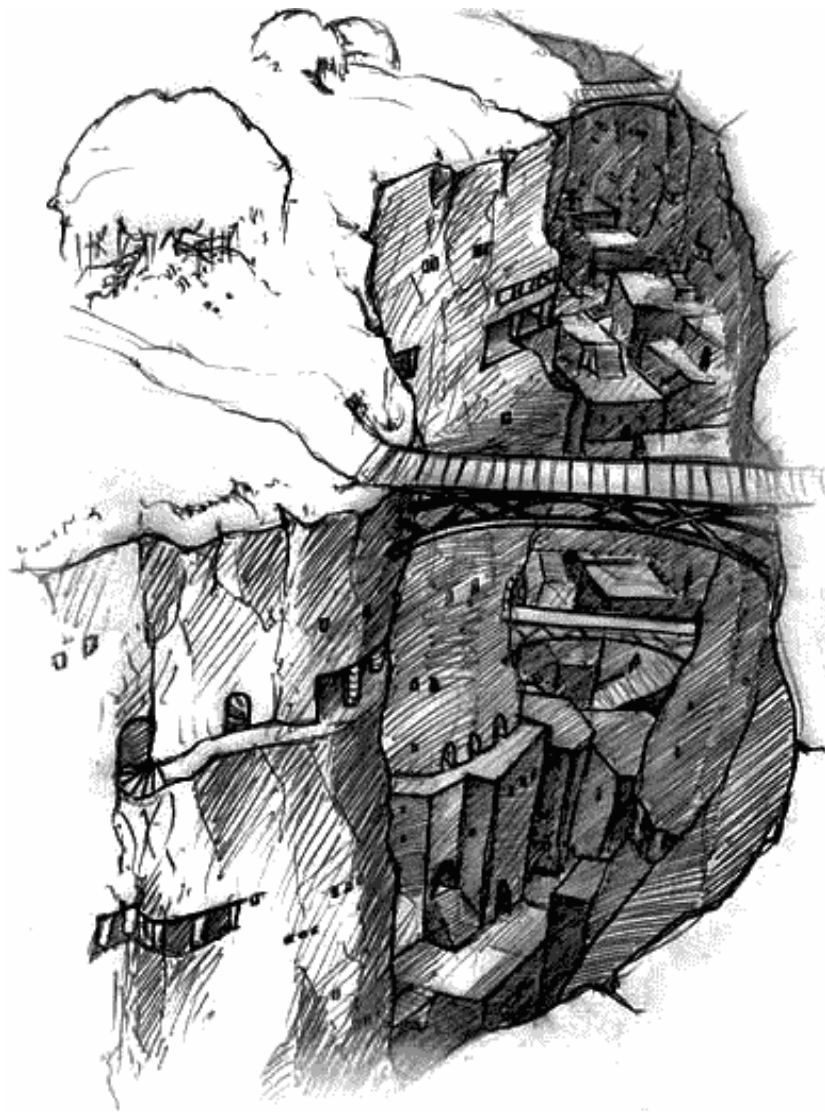
**Ige kiejtése:** beszéd (2 szegmens)

**Hatótáv:** lásd a leírást

**Időtartam:** egyszeri

Ezzel a hatalomigével a Tudó 1 Od pontért 30 kilogrammnyi tárgyat, vagy élőlényt teleportálhat egyik helyről a másikra. Az egyetlen fontos megkötés az, hogy a Tudónak látnia kell (szabad szemmel, vagy mágiával) a teleportáció kezdő, és végpontját valamint a teleportálandó tárgyat, vagy személyt.

# EGYEDI PAPVARÁZSLATOK



## BUL RUURIG ÁLDÁSA

**Szféra:** Egyedi

**Mana pont:** lásd a leírást

**A varázslás ideje:** 1 óra

**Hatótáv:** lásd a leírást

**Időtartam:** végleges

**Erősség:** a befektetett Mp-ok száma

Ezzel a nagy erejű varázslattal a Tudó a Kőatya soha meg nem szűnő áldását kérheti bármilyen általa megjelölt, fémből készült fegyverre, pajzsra, vagy vértre. 5 Mp befektetésével: +2 KÉ, TÉ, VÉ, CÉ, míg 20 Mp-ért: +1 Sebzés, +1 Sfé, illetve -1 Mgt adható. Pl.: Tarduff Azzib, Bul Ruurig szolgálja, 100 Mp-ért a következő mágikus bónuszokkal látta el egy arra érdemes feketevértes harcos készülő csatabárdját: +4 KÉ (10 Mp) +10 TÉ (25 Mp) +10 VÉ (25 Mp) +2 Sebzés (40 Mp). A Tudónak a fegyver, vagy vért kovácsolása közben, a végső simítások elvégzésekor, de még mielőtt a fém kihűl, kell elvégeznie a szertartást, s a varázslat lezárásaként, egy előtte felszentelt szerszámmal neki, magának kell végrehajtani az utolsó kalapácsütést, szegecselést, csiszolást stb., hogy a mágia megfogjon. A Tudó szabadon kombinálhatja a harcértékek arányát, pl.: azt is megteheti, hogy egy fegyvernek csak a TÉ-jét növeli a KÉ-jét, VÉ-jét, sebzését nem. A Tudó az áldást kész fegyverre vagy vértre nem mondhatja rá, ilyen esetben a mágia hatástalan. Az áldás isteni eredetű, így nem függ a manahálótól, ezért pl.: démonok jelenlétében sem gyengül a hatalma. A Bul Ruurig áldásával bíró fegyver, vagy vért mágikus tárgynak számít.

## JÖVŐBELÁTÁS

**Szféra:** Egyedi

**Mana pont:** 61

**A varázslás ideje:** 1 perc

**Hatótáv:** lásd a leírást

**Időtartam:** 1 perc

**Erősség:** 25

Ezzel az egyedi varázslattal Bul Ruurig szolgálja testálta a hatalmat, mely lehetővé teszi számukra, hogy tapasztalati szintenként 25 esztendő mélységben láthassák a jövőt. A varázslat mindig valamilyen megfogható fogalomhoz: helyhez, személyhez, eseményhez stb. kötendő, illetve ezek jövőbeni helyzetét tárja fel. A varázslat egy speciális időutazás, mely során a Tudó elméje mély transzban az eljövendő évek eseményeit 1 perc alatt fogadja magába. A varázslat nem veszélytelen, ugyanis a Tudónak az időtartam lejártával intelligenciapróbát kell dobnia annak eldöntése végett, hogy agya képes-e befogadni a rengeteg információt. Ha a próba sikeres, akkor tisztában lesz mindennel, ha nem akkor k6x10 percig fejfájás fogja gyötörni, és nem fog emlékezni a semmire.

## LÁTÓJEL

**Szféra:** Egyedi

**Mana pont:** 28

**A varázslás ideje:** 10 perc

**Hatótáv:** érintés

**Időtartam:** lásd a leírást

**Erősség:** 5

Ez az egyedi rituálé a varázsszavak elmondása mellett anyagi komponenseket is igényel. A Tudónak előzőleg megáldott festékkel, vagy tintával egy stilizált, ősi rúnákkal ékített szemszimbólumot kell rajzolni a kiválasztott tereptárgyra. A szimbólumnak minimum pénzérme nagyságúnak kell lennie ahhoz, hogy a varázslat sikeres legyen. A rituálé befejezése után saját szeméit lehunyva bármikor képes lesz a szem szimbólumon keresztül érzékelni környezetét, mintha csak egy valódi szem lenne, legyen az bármilyen messze tőle. A szem szimbólum statikus, nem mozdítható (csak a tereptárggyal együtt), de méretének növelésével a belátható terület is növelhető, természetesen a KM belátása szerint. A Tudó legfeljebb tapasztalati szintjének megfelelő mennyiségű látójelet birtokolhat, de egyszerre csak egyet használhat közülük. A látójel mindaddig használható, amíg a rajzolat sértetlen.

## VARÁZSPECSÉT

**Szféra:** Egyedi

**Mana pont:** 33+a belezárt varázslat energiaigénye

**A varázslás ideje:** 10 perc+a belezárt varázslat létrehozási ideje

**Hatótáv:** érintés

**Időtartam:** lásd a leírást

**Erősség:** 10+a belezárt varázslat E-je

Ezzel az egyedi litániával a Tudó egyetlen varázslatot; amely lehet papvarázslat, vagy akár hatalomszó; köthet meg egy tárgyban. A pecsét által a tárgyhoz kötött mágia egészen addig ebben a megkötött állapotban marad, amíg a pecsét sértetlen, illetve amíg a pecséten szereplő, előzőleg a Tudó által pontosan meghatározott esemény (pl.: egy kulcsszó kimondása, vagy a tárgy kézbe vétele stb.) be nem következik. Amint a varázs a fentebb említett kritériumok hatására kiszabadul a pecsét béklyójából, azon nyomban kifejti hatását. Ezután a varázslatot immár nem hordozó varázspecsét látványosan, némi füstjelenség kíséretében 1 kör alatt megsemmisül. A látójelhez hasonlóan ez rituálé is előzőleg megáldott festékanyaggal rajzolendő fel, egy minimum pénzérme nagyságú szabad felületre.



## FORRÁSJEGYZÉK:

- Summárium
- Ynev Szószedete (kalandozok.hu)
- Északföldre kiegészítő (Szürkecsuklyás Testvériség)
- A törpe hatalomszavakról (ennek a kiadványnak a régebbi verziója by Eromo ☺)

*Maradok Domvik Kezgyelméből*

*Eromo*

