

Az orfeniták mágiája I.



A nornir faj és a rend rövid története

Az emberi faj előtti időben egy vándor faj járta be Ynev kontinensét. A misztikus Nornir nép azonban tanulva az aqirok hibájából nem kívánt beleavatkozni az itt folyó hatalmi harcokba és történelmi léptékkal mérve ahogyan érkeztek úgy is hagyták el a kontinent: sietve. Ez mégis egy majd ezer éves itt tartózkodást jelentett a részükről, aminek révén a fiatalabb fajoknak védelmet nyújtottak és tanították őket, hogy felkészítsék őket az eljövendő korok nagy viharaira.

A Nornir fajról keveset tudni, de az szinte bizonyos, hogy képesek voltak az időben előre látni. Nagyjaik ezért több próféciát hagytak különböző helyeken, elrejtett városaikban, a fiatal faj, az ember számára, hogy majdan legyőzve önnön korlátjait a saját kezébe vehesse sorsa irányítását. Ennek formán megtanították nekik a mágia bűvés tudományát és az őket körülvevő világ törvényeit is. E tanítás a nornirok távozása után csak nyomokban maradt meg a crantai korokban, miután az emberfaj a kapott tudással azt tette, amihez a legjobban értett: majdnem kipusztította önmagát.

Alig-alig maradtak fent olyan emlékek, amelyek ezekről az időszakokról szólnának. Az elveszett városok féltékenyen őrizték titkaikat és évezredek teltek el,

mire egyetlen város is megosztotta volna titkait a lassan öntudatra ébredő emberi fajjal. Ez a felfedezés azonban elég nagyszabású és hatásos volt, hogy folyamányaként a Hetedkor derekán megszülethessen a ma Orfenitákként ismert rend. Az utóbbi évtizedekben a rend nyitni kezdett a külvilág felé és így egy újabb korszaka indult meg az elveszett városok keresésének.

Az orfeniták mágiájáról

A Nornir faj ajándéka az emberiségnek a mágia volt, amellyel felvértezhették magukat az ősidőkben létező ellenségeikkel szemben. Ez az ősi mágia hasonló az ófajok hatalomszavaihoz, mert legfontosabb alkotóeleme a varázsszavak kimondása és a hangerő, amelyen elhangzanak. A varázslás menete úgy néz ki, hogy a mágus arra koncentrálna, hogy felszabadítsa a magában tárolt mana pontokat, majd a varázslattal utasítsa és formába öntse azt.

A varázslatok erősítésekor minél hangosabban kell, tulajdonképpen, elkiáltaniuk a kívánt varázslatot. Ennek megfelelően, hogyha ez nem sikerül, akkor a már felszabadított mágia elvész. Ez lehet a varázslás közben kapott komoly sérülés (amit elrontott akaraterő próba követ) vagy bármilyen hatás, ami a lehetetlenné teszi, hogy a szavak elhangozzanak (pl. csendvarázs).



Az orfeniták tapasztalati mágiát használnak. Varázslataikat nem képesek összefűzni vagy éppen többet létrehozni egyszerre, két varázslat között legalább két szegmensnek el kell telnie. Elképzelhető, hogyha az életútjuk során ráakadnak egy elveszett városra, hogy az ott található nornir tudás felhasználásával képességeik tárháza megnőhessen, de ez még odább van.

(opcionális szabály: a varázslási időkre meghatározott szegmensek elsősorban irányadóak a mesélő számára. Hogyha a játékosok és a mesélő is fogékony rá, akkor az orfenita annyi idő alatt képes létrehozni varázslatait, amilyen gyorsan ő maga képes azokat érthetően, tagoltan elmondani az adott szituációban. Értelemszerűen másként kell kezelni ezt egy didergő téli éjszakán vagy éppen a fogadóból ittasan kitántorogva. Ez természetesen nem kötelező.)

Egy újabb paramétert is mellékelünk a varázslatokhoz, amelyek a komponens mágia Alapfokának alkalmazására vonatkoznak. Példákat mutatunk be, hogy egy-egy varázslathoz milyen eszközök illenek adott esetben és hogy azok általában mennyi mana pontot képesek helyettesíteni az orfenita számára. Természetesen a mesélő vagy a játékos ezeken kívül más eszközökben is megegyezhet, de érdemes szem előtt tartani a játékegyensúlyt (például egy börtön rácsait semmiképpen sem tudná a játékos ilyen módon eltüntetni).

Másik fontos eleme a varázslatoknak, hogy a teljes értékű rendtagok már nem közös nyelven mondják el az igéket, hanem az eredeti töredékes Nornir szövegekből. Ezt szimbolizálja az 5. szinttől magasabb mana pont érték is, hogy a varázslatokat az eredeti-valódi szövegekkel alkalmazzák. Természetesen dönthet úgy a játékos vagy éppen módja nincsen ezeket megtanulni (pl. magányos mestere meghal és ő maga sohasem jut el a toronyba), ekkor azonban az eredeti mana pontokat kapja meg szintenként. Természetesen erre az opcionális szabály is érvényes, ezért is szerepel két érték a varázslási idők mögött minden esetben.

Varázslatlista

„Szabadulj el, Fény kardja!” / „Ware wa hanatsu hikari no hakujin!”

Mana pont: 10

Varázslás ideje: 4/6 szegmens

Időtartam: azonnal

Hatótáv: 10 láb

Komponens: fáklya (3), lámpásolaj (2), gyertya (1)

A varázslat hatására egy fókuszált fényhullám tör elő a mágus tenyeréből, ami egy ember szélességű vonalban 10 láb után enyészik el. A hullám sebzése 2k6sp, mágikusnak minősül, SFÉ nem érvényesül ellene. Sikeres ügyesség-, vagy gyorsaságpróbával elkerülhető a helyzettől függően (belharcban például nem). A sebzés 5 manapontért k6-al növelhető, a hatótáv pedig minden újabb manapontért 1 lábbal.

„Forrj össze, lenyugvó nap sebe!”

/ „Ware wa iyasu shayou no shoukon!”

Mana pont: 4

Varázslás ideje: 5/7 szegmens

Időtartam: azonnal

Hatótáv: érintés

Komponens: tárgyhoz megfelelő anyag (1)

A mágus ezzel az módszerrel képes megjavítani eltörött vagy sérült fizikai tárgyakat. Ez nagyon bonyolult mechanikus vagy mágikus eszközökre nem hat, de egy törött kerék, egy elromlott zár megjavítható vele. Az idő múlását nem fordítja vissza feltétlenül (rozsdás pengéből nem lesz új), de egy hirtelen eltörött söröskorsót a tartalmával együtt képes ismét tartalmával egyetemben használhatóvá/ihatóvá tenni.

„Megidézlek, eredet kapuja!”

/ „Ware mane kereru fumare zaru mon!”

Mana pont: 3**Varázslás ideje:** 5/6 szegmens**Időtartam:** azonnal**Hatótáv:** érintés**Komponens:** kulcs (1)

A varázslat hatására egy kulcsra zárt vagy a túloldalról beretesztelt ajtó feltárul anélkül, hogy erőszakos nyoma maradna. A lakatok, reteszek, záruk, mind mintha a saját kulcsukkal nyílnának meg. Az ajtó is kitárul amennyire csak fizikailag lehetséges, olyan sebességgel, mintha valaki határozottan használná (tehát nem óvatosan és halkán, nem is kicsapódik). Hagyományosnál bonyolultabb ajtók vagy csapdával védettek (illetve valamilyen hatással vannak összefüggésben a túloldalon) lerázzák magukról a mágiát.

„Előhozlak a homályból, démon szolgálja!” / „Ware kagageru wa kouma no ken!”**Mana pont:** 15**Erősség:** 25**Varázslás ideje:** 6/7 szegmens**Időtartam:** 1 kör**Hatótáv:** 5 láb**Komponens:** bármely túlvilági tárgy (5), egykezes vágó-, vagy szúrófegyver (3)

A mágus ezzel a varázslattal egy láthatatlan kardot idéz meg kiválasztott ellenfele körül, ami két támadást ad le a mágus harcértékeivel (+ hosszúkard+ Mf fegyverhasználat) két ellentétes oldalról (az első támadás mindig meglepetésnek számít, a második támadás így mindig alap Vé-vel szemben érkezik, de ez képzettséggel vagy diszciplínákkal kivédhető). A varázslat fenntartásához nincsen szükség koncentrációra, a mágus nem is képes szabályozni mikor érkezzenek a támadások.

„Vezess engem, halálhívó seregély!”

/ „Ware michibiku wa shi yobu mukudori!”

Mana pont: 9**Varázslás ideje:** 5/7 szegmens**Időtartam:** 1 kör**Hatótáv:** 10 láb**Komponens:** hangszer (1-3), hangszer alkotórész (1), seregély toll (1/db)

A környezetben lévő hangokat felerősítve egy adott területre (ember nagyságú sugárban) fájdalomkeltő hanghullámokat kelt. Ez a fizikai tárgyakat érinti elsősorban, amelyek k6 STP veszteséget szenvednek el (ha nem mágikusak). Az élőlények ezt egy zavaró, dobhártyaszaggató kakafóniaként élik meg, ami minden koncentrációt megnehezít (AKE próba) és k6 sebzést okoz. A környezet akusztikája befolyásolhatja a varázslat hatását. A varázslat hatóideje 3 manapontért újabb körre hosszabbítható meg.

„Borostyán fal keljen az ujjaim végén!”

/ „Wa ga yubisaki ni kohaku no tate!”

Mana pont: 4**Erősség:** 10**Varázslás ideje:** 5/5 szegmens**Időtartam:** 3 kör**Hatótáv:** 1 láb**Komponens:** borostyán (1), levegővel töltött tároló (1)

A mágus védelmére egy fényes fal jelenik meg előtte, ami minden a varázslat erősségénél alacsonyabb erősségű mágiát képes távol tartani és felfogni. Távolsági fegyverek sem hatolnak át rajta, csak hogyha képesek a teljes fedezék mögé látni. Egy jó helyen elhelyezett ilyen fal komolyan fel tud tartani egy csapat ellenséget egy szűkebb folyosón. A varázslat erőssége minden további 2 manapontért 5 E-vel növelhető.

„Megforgatlak, fény vértje!” / „Ware wa tsumugu korin no yoroi!”

Mana pont: 2

Varázslás ideje: 3/6 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: egy személy

Komponens: -

A mágus teste körül fénylő aura jelenik meg, mintha a testét mágikus vértzet borítaná egy másik világból. Ez valódi védelmet biztosít neki minden fizikai és mágikus támadással szemben, de még az alkímiával vagy mechanikával létrehozott támadásokkal szemben is. Minden elköltött 2 manapont után 1 mágikus SFÉ védelmet kap. Minden elköltött plusz manapontért 5 szegmessel meghosszabbítható a varázslat hatóideje.

„Hozzátok repülök, ezüst ormú mennyek!” / „Ware wa kakeru, ten no ginrei!”

Mana pont: 6

Erősség: 10

Varázslás ideje: 6/5 szegmens

Időtartam: 5 kör

Hatótáv: személy

Komponens: toll (2)

Bármely látótávolságban lévő személy vagy tárgy zuhanásának sebességét képes csökkenteni. A célpont nem veszít a súlyából, csak a zuhanás eseményét változtatja meg a varázslat. A zuhanás végeztével pontosan úgy csapódik be a célpont, ahogyan egyébként tenné (másokat megsebesít, tör és zúz), de a célpontban nem esik kár. A varázslat 10 láb zuhanást képes így befolyásolni, de minden újabb 3 manapont befektetéséért, 2 láb zuhanást semlegesít.

2006.06.01.

Szerző: Gulandro

Forrás: Kronikak

Szerkesztette: Magyar Gergely