

ÁRVÁK KLÁNJA

... A copfos hajú lány, kinek arcát ezernyi szeplő tarkította, a kaszányával szembeni mosoda ajtaján lépett ki. Az elszabadult vörös tincsek izzadságtól nedvesen lógtak arcába. Karjában a frissen mosott tisztí egyenruha élére vasalva, ahogy kell.

- Hova – hova? – kérdezi mosolyogva az ajtó jobb oldalán álló őr.
- Az asszonyom mondta, hogy vigyem föl az őrparancsnok úr zubbonyát – feleli szemlesütve a lány, rá sem pillantva csúnyácska arcával a cinkosan vigyorgó katonákra.
- Hát akkor csak vidd. Felmegy a lápcsón és a szemben lévő ajtó! – mormogja a bajsza alól a másik és tettetett udvariassággal sarkig tárja az ajtót.

A lány tétovázva belép, mögötte nagyot döng a becsukódó ajtó. Gyorsan körbetekint, majd magához szorítva a frissen mosott göncöt, megindul a lépcsőn. A fokok alig nyikordulnak vézna teste alatt. A vastag tölgyfaajtó előtt a másik két őr kíváncsian pillant fel. Felhúzott szemöldökkel konstatálják a lány halk lépteit.

- A parancsnok úr egyenruháját hoztam. – mondja vékonyka hangján.
- Az egyik katona bólint és bekopog az ajtón. A parancsnok kiszól, és a katona jelenti, hogy egy lány jött a mosodából.
- No, jöjjön, jöjjön! – hangzik a parancsoló hang és a katona betessékeli a lányt, majd behúzza az ajtót.

Hosszú, nagy szoba, a falaknál két egyszerű szekrény és egy láda. Az ajtóval szemben, az erkélyajtó előtt egy nagy asztal, mögötte a parancsnok, magas szikár férfi. Őszülő halántéka, szigorú tekintete még katonásabbá teszi.

- Hát téged küldtek? – kérdi barátkozó hangon és megindul előre. Gyere csak beljebb...- mondaná, de elakad a szava, ahogy a cselédlány megfordul, és helyére tolja a reteszt.
- A parancsnok megtorpan, majd értetlenkedve felhorkan, amint az egyenruha a földre hull. A cselédlány kezében két furcsán ívelt tőr villan. A parancsnok előrántja az asztalon heverő kardját és a tokot hátrahajítja.

- Mit akarsz te liba? – kiált a lányra, miközben annak gúnyos mosolya állatias vicSORÍTÁSBÁ TORZUL, Ő MAGA MÉLY ALAPÁLLÁST VESZ FÖL, SZEMEI RÉSNYIRE SZÜKÜLNEK.

A tiszt támadásba lendül, és egy vízszintes vágást indít meg a lány mellkasa felé, aki egy mesterien kivitelezett vetődéssel átveti magát a penge fölött és közben mély vágást ejt a férfi jobb karján.

- Őrség! - kiált a katona, mialatt a lehető leghamarabb megpróbál a lány felé fordulni.

Közben a lány egy hihetetlen bukfencsel átlendül a tiszt lábai közt, és a tőre átmetszi a térdek feletti inakat.

A katona felbődulve elterül, majd megpróbál kezei segítségével talpra állni, de a lábai nem engedelmesskednek. Érti, amint a lány a hátába térdel, és a penge markolatig a bordái közé siklik.

A lány fülében lassan alábbhagy a szívének hangos dobogása, és már tisztán hallja a kint álló őrok dörömbölését és kiáltozását. Arcáról eltűnik az állatias vicSOR. Nekifutásból átugorja az asztalt és kilöki az erkély ajtaját. Elégedetlen csettint nyelvével, amint az utca végén feltűnik a robogó lovaskocsi. Hátrál pár lépést, és magában imát mormol, hogy az ajtó kitarson még egy darabig.

- Gyere már, gyereeee! – kiált.
- Majd ahogy a kocsi zaja erősödik, nekilendül, és az erkély korlátjára lépve kivetí magát a hat lábnyi magasságból.

Friss szalmaillat és egy kellemes férfihang fogadja.

- Üdv, Rianna! Remélem nem késtem! – mondja a szakálás férfi, amint a lovak közé csap.
- Neked: Nassza. – néz rá szúrós szemekkel a fiatalabb fejvadász, mielőtt végleg bemászik a szalma közé.

Történelem

Az Árvák klánját alig hét emberöltővel ezelőtt alapította egy Taba El Ibarából elszármazott kalandozó, aki - bár nem volt dzsád származású - az ottani gladiátor iskolákban sajátította el a fegyveres küzdelem tudományát. Miután Dredzs Al Tire végigbarangolta Ynev tájait, az egyik aszisi herceggkapitányának – Lampryssa urának – szolgálatába szegődött. Idővel feladatául kapta, hogy egy olyan iskolát hozzon létre, ahol a kiképzett fegyveresek elsajátíthatják a színpalak mögött, csendben és jól koordinálva végrehajtott, kis csoportokban vagy egyedül kivitelezendő támadások tudományát. Ahogy Al Tire egyre nagyobb hatalmat kapott feladatának végrehajtására, több és több, családi kötelékektől mentes ifjú kiképzését kezdte meg. A központi hatalomtól távol, a hegyek közt, kis falvakat sajátított ki és megkezdte egy saját fejvadász klán kialakítását.

Felismerte, hogy a hűséget, ami nélkülözhetetlen egy ilyen szervezetben belül, úgy szeresheti meg legkönnyebben, ha olyan tanoncokat választ, akiket hajt a vágy a valahova való tartozáshoz. Ezért idővel jó kapcsolatot

Új Fejvadász Klán – Árvák Klánja

alakított ki, a közeli városokban tevékenykedő tolvaj klánokkal, akik ember-alapanyagként a városokban csellengő árvák közül választottak ki néhány talpraesett ifjút számára.

A hercegkapitány későn ismerte fel, hogy túl nagy teret engedett Al Tirenek. Amikor katonái megérkeztek az adományozott falvakba, a klán tagjai már nem voltak ott. Ám tudták a herceggel, ha kész elfogadni a klán függetlenségének tényét, ők nem gördítenek akadályt a további „szívélyes” együttműködés útjába. Mivel a hercegkapitány nem kívánt újabb ellenségeket szerezni magának és rettegett attól, hogy a klán átáll egy rivális herceg szolgálatába inkább kiegyezett a renegátokkal. Így született meg az Árvák Klánja.

Szervezet

Napjainkban a testvériség jó néhány családi struktúrába szerveződött fejvadász közösséget foglal magába. Ezek szerveződése igen egyszerű. Akiket méltónak találnak rá *jelölt*ként kerülnek be az adott családba. Szigorúan őrzött hagyomány, hogy kizárólag családjukat elveszített árvák lehetnek tagjai a klánnak. Azok, akik a klánba születnek és fejvadászokká kívánnak válni, kizárólag egy másik családban tehetik mindezt, ahol szüleiktől távol sajátíthatják el az ismereteiket.

Amikor valamelyik *jelölt* (*hestin*) kitanulta a szükségeseket, bekerül a családba (*achra*). Ott rangját tekintve *gyermek* (*ektaa*) és mindaddig az is marad, amíg képességei és kora el nem éri azt a szintet, amikor a *családfő* (*helaszka*) elő nem lépteti *ifjúvá* (*hektaa*) (ez jáléktechnikailag legkorábban a 3. Tapasztalati Szinten történhet meg). Az *ifjak*, ha bizonyítják rátermettségüket idővel *felöltt*é (*laszka*) válnak (ez legkorábban a 6. Tapasztalati Szinten történhet), ettől kezdve joguk van beleszólni a családot érintő kérdésekben, bár a végső szót minden tekintetben a *családfő* mondja ki. A család tagjai egymást, ha egyforma rangban állnak *testvérnek* (*maas*), esetleg *fivérnek* (*torka*) és *nővérnek* (*torcha*), szólítják. A rangban felettük állókat *anyámnak* (*nassza*) és *apámnak* (*kasszur*), az alattuk állókat *lányomnak* (*chektaa*) és *fiamnak* (*kartaa*). A családon belül mindenkinek egy egyszavas neve van, kivétel a családfő és azok, akiknek valamely család feje a családnevét adományozta. A *családfő* halála vagy lemondása után, azok közül a *felölttek* közül, akik a volt *családfő* vezetéknevét viselik, az érintett család *felölttjei* kiválasztják az utódot.

Az Árvák egész klánja felett, a *nagycsalád feje* - a klánvezér gyakorolja a hatalmat, ő egyben a saját családjának *családfője* is. Szava minden családra kötelező érvényű és az egész klánt érintő döntésekbe csupán a többi *családfőnek* van hozzászólási joga. Ő az, aki belátása szerint új család alapítására szólíthatja fel a klán valamely tagját ezzel engedélyezve, hogy egy új családnevet

válasszon és így egy új „*vérvonalat*” alapítson. Természetesen a klánvezér családneve még mindig Al Tier és az új klánvezért a saját családjának *felölttjein* túl a többi családfő választja, de kizárólag azok közül, akiknek neve Al Tier.

A testvériség erkölcsi normái igen egyszerűek. *Véred és velőd a családé*. A közösség érdeke mindig előrébb való, mint az egyéné. A klán legfőbb szabálya, hogy Árva Árvát kizárólag klánvezéri engedéllyel ölhet meg. Tehát ha nagyritkán – az eddigi történelem során alig féltucatnyi alkalommal – valamelyikük árulóvá lesz, még az is csak az Al Tier család fejének engedélyével részesülhet abban a kegyben, hogy a halál megadassék neki. Bár a hercegkapitánnyal való kapcsolatuk az elmúlt évek során valamelyest még tovább gyengült, érdekeltségeivel szemben továbbra sem vállalnak semmilyen feladatot.

Jellegzetességek

Az Árvák harci stílusa sok hasonlóságot mutat egyes dzsád gladiátoriskolákban alkalmazott technikával. Harc közben előszeretettel használják magas szintre fejlesztett ugró képességüket. Ezzel nehezítve meg ellenfeleik velük szemben tervezett támadását. A másik igen jellemző sajátosságok a rendkívül mély alapállás, amelyből hosszú lépéseiket és ugrásaikat indítják. Többnyire tradicionális fegyverüket, a Sarlópengét forgatják vagy párban, vagy alkarvédővel kiegészítve. Fő fegyverüket szinte mindannyian a combjukra erősített tokban hordják.

Fegyverzet

Az Árvák harci technikájukból adódóan nem kedvelik a nehéz fegyvereket. Ez azt jelenti, hogy másfél kilogrammnál nehezebb fegyverekkel nem tanulnak meg bánni. Főleg a kicsi, gyors, jól elrejtendő fegyvereket kedvelik. Természetesen pajzsot sosem használnak, és közülük csak nagyon kevesen tanulnak meg célzófegyverekkel bánni.

A klán tradicionális fegyvere a Sarlópenge, ami valójában a sarlókéshez hasonló, ám annál szélesebb, hosszabb és kevésbé görbülő, két élre fent tör. Klánon kívüliek törként használják. A fegyver hátszúrás esetén a sarlókéshez hasonlóan nagyobbat sebez, ekkor sebzése: k6+2.

(*Képesség küszöb*: Ügyesség:14)

Sarlópenge: Tám/kör: 2; TÉ: 10; VÉ: 6; KÉ: 10; Sebzés: k6; Súly: 0,4 kg; Ár: 4e

Minden körülmények között megpróbálják megőrizni mozgékonyágukat. Ennek megfelelően a kivert bőrvértnél nehezebb páncélzatot sosem viselnek. Ám ez esetükben azt jelenti, hogy számukra a kivert bőrvért statisztikái a következők: SFÉ: 2; MGT: 0. Ez a speciális bőrvért bőr csataszoknyával és szegecselts alkarvédőkkel egészül ki.

Különleges Képességek

Különleges képességük az általános fejvadásznál leírtakon túl a Tigris Tombolása. Ennek során egy olyan felfokozott harci mozgásrendszert alkalmaznak, amely rengeteg ugrással, vetődéssel, gurulással egészül ki. Ezt csak minimális fegyverzetel, minden akadályozó körülmény nélkül képesek alkalmazni, tehát a súlyos sebesülés, a mozgást gátló tényezők megghiúsítják. Bár ez idő alatt nem lehet ellenük beharcba bocsátkozni, ők sem folytathatnak semmiféle olyan harci technikát (például: Roham, Belharc, Harc magasabbról, Harc meglepetésszerűen, ... stb.) melynek a sok ugrás, és esés gátat szabna. Alkalmazására csak a kivételesen tehetséges legalább 14-es Úgyességgel és Gyorsasággal rendelkezők képesek, de csakis akkor, ha Ugrás és Esés képzettségük eléri a 60%-ot és már elérték a 4. Tapasztalati Szintet, valamint rendelkeznek Kétkezes harc vagy Hárítás Mesterfokkal (3. fok).

Amikor egy Árva a Tigris Tombolását használja, azon ellenfél(i)vel aki(k)vel szemben elnyeri a kezdeményezést Szintjének kétszeresével megegyező plusz támadóértéket kap, és az Ugrásból adódó plusz védőértéke is megduplázódik. Ám ha nem képes a kezdeményezéskor megelőzni valamely ellenfelét, akkor semmilyen plusz értékre nem számíthat azzal a támadóval szemben, ám a nála lassabbakkal szemben továbbra is előnyöket élvez. Mivel ez a technika rengeteg mozgást igényel, rendkívüli módon megterheli az alkalmazóját, ezt a fejvadász csupán az Állóképességével megegyező számú körig képes alkalmazni és minden további kör végén Állóképesség-próbát kénytelen dobni, hogy elájul-e. Az Árva egy harcon belül több részletben is felhasználhatja a számára rendeltetett, Állóképességével megegyező számú kört, ám ezután a gyengeség negatívumai sújtják a további „normál” harcban. Ezek a negatívumok csupán 2 óra összefüggő pihenés után szűnnek meg, és mindaddig a fejvadász az ájulást kockáztatja a Tombolás alkalmazásával. Azok, akik próbadozásokig nyújtották testük fizikai tűrőképességének határait, még minden plusz kör elteltével újabb fél óra pihenésre kényszerülnek.

Karakteralkotás

Az Árvák klánjába tartozó fejvadászokat az átlagos fejvadászhoz hasonlóan kell kidolgozni. Egyedüli eltérés csak a képzettségek meghatározásában van. Első szinten mindegyikük rendelkezik a Belharc Mester- és a Hárítás Alapfokával, Esés és Ugrás képzettségük 25%-25%, ám nem rendelkeznek csupán 5 Fegyver használatával. A második Tapasztalati Szinten

megkapják a Hárítás Mesterfokát. Ötödik Tapasztalati Szinten pedig, ha addig nem rendelkeznek vele, ám a fejvadász tulajdonságaik ezt lehetővé teszik, automatikusan megkapják a Kétkezes harc Alapfokát

A vadászokkal szembeni minimális követelmény, hogy szintenként legalább 6-6 százalékkal növeljék Ugrás és Esés képzettségük értékét.

MUTATVÁNYOS

A **mutatványos** a Szerencsevadászok tipikus kasztja. Ők azok akik településről településre járva bebarangolják Ynev szinte minden táját. Kocsikaravánjaik a kívülállók számára a rejtély és misztikum tárházai. Életvitelük még inkább különlegessé, a többség számára idegenné teszi őket, mint megjelenésük. A külvilág felé mutatott vidámságukon túl mégis zárt világ az övék. Bár ők a vásárok, ünnepek legfőbb attrakciói, életük távolról sem csupa kaland, izgalom és romantika, hisz a kontinens útjai közel sem oly biztonságosak. A mutatványosoknak a mindennapi betevő falatért kell megdolgozniuk. Közülük csak nagyon keveseknek – a legtehetségesebbeknek - adatik meg az a szerencse, hogy valamely főúr udvarában állapodjanak meg. A többség évtizedekig járja Ynev útjait, hol kosztért és szállásért, hol a szükséges anyagiak megteremtéséért szórakoztatva a népet.

E hazátlan vándorok igen gyakran (de nem ok nélkül) kerülnek összetűzésbe a törvénnyel, amely alkalmazói nem igen szívlelik ezt a lázadó társaságot, mivel gúnyolódásaik szenvedő alanya a hatalmon lévő nemesség és egyház. A valósághoz tartozik, hogy egyes mutatványosok jó munkakapcsolatban állnak egyes alvilági szervezetekkel, kiváltképp a tolvaj klánokkal. A haramiákon és adószedőkön túl legnagyobb ellenségük az időjárás.

Az éveken át együtt utazó, jóban-rosszban osztozó trüppök tagjai között igen szoros – már-már családi – kapcsolat alakul ki. Van aki családi hagyományként viszi tovább a mesterséget, mások szegény sorsú vagy árva gyermekként kerülnek be a trüppbe. Az igazsághoz tartozik, hogy játéktechnikailag a mutatványosoknak közel fele más kasztok tagjai közül kerül ki. Ezzel magyarázható a kalandozókhöz fűződő erős kapcsolatuk, és emiatt állnak be közülük oly sokan hazátlan sorstársaik közé. A mutatványosok szinte mindig csoportosan járnak a vidéket. E társulatok mérete öt-tizenöt fő. Ennek ellenére a mára legendássá váló Csellengők társulata, amely már két emberöltő óta járja a kontinens északi részeit, száznál is több tagot számlál. Igaz, a teljes társulat csak a legnagyobb városokat keresi fel egyszerre, az év többi részében külön járnak a kisebb településeket. Az ő nevükhöz fűződik az a példátlan eset, mikor is eddigi egyetlen külhöniként felléphettek a Shuluri tavaszünnepen a császár meghívására, de persze csak az obsorok színe előtt.

E kaszt tagjai rengeteg ravasz és nem túl etikus trükköt és cselet fejlesztettek ki az anyagi

javak megszerzésére, azaz a nagyrédemű feltűnésmentes megrövidítésére. Előadásait gyakran kiegészítik különböző próbákkal, ahol az eredmény finoman szólva befolyásoltatik és ezekre nem restek kibicek segítségével fogadásokat kötni.

Sok mutatványos szakosodik egy konkrét attrakcióra, mások - a polihisztor beállítottságúak - mindenhez értenek egy kicsit. Igazán sokféle mutatvány ismeretes Ynev világán. Ilyen: az akrobatika, az állatidomítás, az árnyjáték, a bohóc műsor, az erőművészet, a késdobálás, a komédia, a kötél tánc, a szemfényvesztés, az utáncművészet, a verekedés, a zsonglorködés és a különféle meghökkentő vagy rémisztő lényeket felvonultató attrakciók.

A kaszt tagjai nem használnak mágiát, eltekintve attól a néhány hírneves mutatványostól, aki a bárdok fény- és hangmágiájának egy töredékét meg tudta tanulni a kobzosoktól. Előadásai a varázslatokat más mágiahasználó kasztok tagjai szolgáltatják. „Igen nagy” számban akad soraikban váltott- és ikerkasztú karakter, mivel a mutatványosi hivatás könnyedén összeegyeztethető más kasztok elvárásaival.

Mutatványos Kaszt Karakteralkotási Táblázata

Erő	3k6(2x)	KÉ	8
Állóképesség	3k6(2x)	TÉ	17
Gyorsaság	2k6+6+kf	VÉ	72
Ügyesség	2k6+6+kf	CÉ	0
Egészség	2k6+6	HM/Szint	7(1)
Szépség	2k6+6+kf	Kp alap	8
Intelligencia	2k6+6	Kp/Szint	12
Akaraterő	3k6(2x)	Ép alap	5
Asztrál	k10+8	Fp alap	5
Érzékelés	k10+8	Fp/Szint	k6+3

*ha valaki látta, a Szerencse k10+10

Játszható Fajok

Azon túl, hogy a mutatványosok többsége ember, a többi kaszthoz képest sok más fajú kalandozó járja Ynevet. Mivel fő cél a nézők megnyerése, előszeretettel vesznek fel soraikba különféle fajú egyedeket. Ezért a KM engedélyével bármely faj egyede indítható komédiásként. Sőt egy-egy „képzetségsomag” más – nem ember – fajjal kombinálva izgalmas és kihívást jelentő szerepjátékra nyújt lehetőséget.

Harcértékek

A mutatványosok nem a harci tudásukról híresültek el. Az ezirányú tevékenységek csak másodlagosak a számukra. Mivel csak kényszerből nyúlnak fegyverhez harcértékük meglehetősen alacsony: KÉ alapjuk 8, TÉ alapjuk 17, VÉ alapjuk 72, CÉ alapjuk 0. Ezen túl szintenként 7 Harcérték Módosítót kapnak, amiből 1-1 pontot kötelesek a TÉ-jükre és VÉ-jükre áldozni minden szinten.

Életerő és Fájdalomtűrés

A mutatványos életvitel nem eredményez kimagasló életerőt, sem fájdalomtűrő képességet. Emiatt Ép alapjuk 5, Fp alapjuk 5, amihez tapasztalati szintenként K6+3 Fp járul.

Képzettségek

A mutatványos kaszt széles spektrumot kínál a fejlődni vágyó karaktereknek. Böven van idejük a saját elképzelésük szerinti képzettségek elsajátítására. Ez indokolja, hogy a Kp alapjuk 8, és minden tapasztalati szinten (már az elsőn is!) további 12-öt kapnak.

Egy standard mutatványos kasztú karakter 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket birtokolja:

Képzettség	fok/%
1 fegyver használat	Af
1 fegyver dobás	Af
2 nyelvtudás	Af 4.3.
etikett	Af
kocsihajtás	Af

A további szinteken:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	lélektan	Af
3.	1 nyelvtudás	Af 3.
5.	etikett	Mf
6.	lélektan	Mf

Tapasztalati Szint (TSZ)

A mutatványosok igen könnyen lépnek Tapasztalati Szintet. Ennek megfelelően, bár semmi kapcsolat köztük, de a boszorkányok szintlépési táblázatát kell alkalmazni esetükben.

A Mutatványosok Fegyvertára

A mutatványosok teljes szabadságot élveznek ha a fegyverzetük kiválasztásáról van szó. Többségük mégis - a szerencsevadász főkaszt többi tagjához hasonlóan - az egyszerű, kis méretű,

könnyen kezelhető közelharc fegyvereket részesíti előnyben. Lőfegyvereket ritkán, kétkézes fegyvereket még ritkábban forgatnak, de az utóbbiakra is akad nem egy példa.

Vérteket ritkán öltenek magukra. Ha mégis rákényszerülnek, lehetőleg könnyű - elsősorban bőrből készült - páncélokot hordanak.

A fegyverzetük és páncéljaik kiválasztásában a legelső szempont a mindenkori anyagi körülmények figyelembevétele. Közülük csak nagyon kevesen engedhetik meg maguknak a költséges felszerelés finanszírozását.

MUTATVÁNYOS ALKASZTOK

Az idők hosszú során a mutatványosok közt is kialakultak bizonyos tradíciók. Ennek következtében az egy bizonyos attrakcióban jeleskedő mesterek tudása apáról-fiúra hagyományozódott. Azok a tanítványok, akik valamely területen megfelelő adottságokkal rendelkeznek, lehetőséget kapnak arra, hogy a mutatványos tradíciók egy szűkebb, ám annál nagyobb odaadást elváró részébe nyerjenek beavatást. Napjainkban négy fő irányzat különül el a mutatványos kaszton belül. Azok, akik magas szintre fejlesztik ezeket a mesterségeket, bizony számíthatnak a közönség és sorstársaik elismerésére.

Játéktechnikailag, ha valaki ezen alkaszatok egyikében szeretne karaktert indítani, elveszti az ikerkaszt kijátszásának lehetőségét és csakis kalandmesteri engedéllyel válhat váltott kasztú karakterré. Fontos, hogy az alkasztválasztás nem kötelező, pusztán lehetőség a játékosok számára!

ERŐMŰVÉSZ

Az erőművész a társulatok egyik alappillére. Az óriás súlyokat megemelő, vasrudakat elhajlító, lánc tépő mutatványos gyakran pénzdíjas birkózásba vagy ökölharcba kezd. A legjobbak különféle súlyos(nak látszó) tárgyakkal mutatnak be zsonglörgyakorlatokat. Esetenként méterekről lezuhanó mázsás tárgyakat fognak fel testük erejével. E vasemberektől nem áll messze az önkínzás, amikor is izzó fémdarabot érintenek testükhöz, vagy épp hatalmas tüket szúrnak át testükön egy leheletnyi jajszó nélkül. Igazi látványosság, amikor az ilyen kolosszusok hátán vagy mellkasán köveket zúznak porrá.

Erőművész Specialítások

Az erőművészt játéktechnikailag az itt felsorolt eltéréseken túl, az átlag mutatványosoknál taglaltak szerint kell kidolgozni. A tulajdonságok meghatározásánál az egyetlen eltérés az Erő dobáskódja, ami k6+12+kf. Az előző bekezdésben

Új Szerencsevadász Kaszt - Mutatványos

említett „életvitel” miatt eltérőek az Életerő és Fájdalomtűrés statisztikái. Az Ép alapjuk 7 és a Fájdalom pontjaikhoz Tapasztalati Szintenként még k6+4 Fp járul. Mivel az induló képzettségeik száma – a specializáció miatt - magasabb, mint az alapkaszt tagjaié, a szabadon elkölthető Képzettségpontjaik értéke is eltérő. A Kp alapjuk 6, amihez Szintenként további 8 Kp járul.

Különleges képességük abban nyilvánul meg, hogy ha 1 körön keresztül összpontosítanak valamilyen Erőpróbát igénylő feladatra, és azt elhibázzák, még Tsz-nyi alkalommal újra próbálkozhatnak, feltéve, hogy két próba közt 1 környi időt van lehetőségük tovább összpontosítani.

Erőművész Képzettségek

A fent említett alapkaszti képzettségeken túl az erőművész a következő képzettségekkel bír az első Tapasztalati Szinten:

Képzettség	fok/%
ökölharc	Af
birkózás	Af
belharc	Af
kínzás elviselése	Af

A további szinteken:

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	ökölharc vagy birkózás	Mf
5.	kínzás elviselése	Mf

AKROBATA

Az **akrobaták** hihetetlen ügyességükkel nyűgözik le a közönséget. Legnépszerűbb mutatványaikat egy magasan kifeszített kötélén végzik. A legjobb legjobbjai a kardtáncnak nevezett mutatvány során szaltókat és kézen átfordulásokat mutatnak be nyelükkel a talajba döfött kardok közt. Néhányuk komikus elemekkel ötvözi tudását. Az egyensúlyművészek hosszú rudakon labdákat, tányérokat forgatnak. Mindannyiuk kiváló zsonglőr és nem egy köztük nagyszerű késdobáló.

Akrobata Specialitások

Az **akrobaták** játéktechnikailag az itt felsorolt eltéréseken túl, az átlag mutatványosoknál taglaltak szerint kell kidolgozni. A tulajdonságok meghatározásánál az egyetlen eltérés az Ügyesség dobáskódja, ami k6+12+kf. Mivel az induló képzettségeik száma – a specializáció miatt - magasabb, mint az alapkaszt tagjaié, a szabadon elkölthető Képzettségpontjaik értéke is eltérő. A Kp alapjuk 6, amihez Szintenként további 8 Kp járul. Ezen túl Tapasztalati Szintenként 25%-ot

oszthatnak szét a lent felsorolt négy százalékos képzettség közt.

Különleges képességük abban nyilvánul meg, hogy a Kötéltánc képzettségüket különböző tárgyak egyensúlyozására is felhasználhatják.

Akrobata Képzettségek

A fent említett alapkaszti képzettségeken túl az akrobata a következő képzettségekkel bír az első Tapasztalati Szinten:

Képzettség	fok/%
csomózás	Af
zsonglőrködés	Af
mászás	25%*
esés	30%*
ugrás	35%*
kötéltánc	35%*

*Az akrobata minden Tapasztalati Szinten 25%-ot kap, amit eloszthat a fenti négy Százalékos Jártasságban mért képzettsége között. Ha kívánja, bármelyiket részesítheti előnyben a többi hátrányára, akár azt is megteheti, hogy némelyiket egyáltalán nem növeli. Azt azonban szem előtt kell tartania, hogy egy képzettségre szintenként maximum 15%-ot szánhat.

A további szinteken:

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	zsonglőrködés	Mf

SZEMFÉNYVESZTŐ

A **szemfényvesztők** tárgyak, esetenként apró állatok eltüntetésével, majd elővarázslásával kápráztatják el a közönséget. Sokuk kártyatrükköket gyakorol, amivel nem átalkodnak a pénzszerző tevékenységüket is kiegészíteni. A szemfényvesztés nagyjait különféle füst és fénykeltő alkimista szerek segítik, igaz ezeket csak a tehetős nézők előtt vetik be. A legtöbb „varázslatukban” a kézügyességükön túl a rejtett zsebekkel ellátott köpönyegük segíti őket, melyről mindenki könnyen felismeri őket.

Szemfényvesztő Specialitások

A szemfényvesztőt játéktechnikailag az itt felsorolt eltéréseken túl, az átlag mutatványosoknál taglaltak szerint kell kidolgozni. A tulajdonságok meghatározásánál az egyetlen eltérés a Gyorsaság dobáskódja, ami k6+12+kf. Mivel az induló képzettségeik száma – a specializáció miatt - magasabb, mint az alapkaszt tagjaié, a szabadon elkölthető Képzettségpontjaik értéke is eltérő. A Kp alapjuk 6, amihez Szintenként további 8 Kp járul.

Különleges képességük abban nyilvánul meg, hogy a Zsebmetszés képzettségüket különböző tárgyak gyors elrejtésére – ha szükséges más zsebében - is felhasználhatják.

Szemfényvesztő Képzettségek

A fent említett alapkaszti képzettségeken túl a szemfényvesztő a következő képzettségekkel bír az első Tapasztalati Szinten:

Képzettség	fok/%
pszi	Af
hangutánzás	Af
mellébeszélés	Af
hamiskártya	Af
álcázás/álruha	Af
zsebmetszés	35%

A további szinteken:

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	alkímia	Af
5.	pszi	Mf

KOMÉDIÁS

A komédiások közül kerülnek ki a mutatványos szakma elit tagjai. Vannak köztük, akik „megragadnak” a mesemondó szintjén. Néhányan mimikussá, utánczóművésszé válnak, mások a némajáték világában mélyülnek el. A legnagyobbak azonban elismert színésszé, város-, országsszerte ünnepezt hírességgé válnak. Mondják, egyedül ők azok, akik képesek felvenni a versenyt a bárdok mesterkedésével, sőt néhányuk nem csak szóban, de dalban is méltó párjukká válik.

Komédiás Specialitások

A komédiást játéktechnikailag az itt felsorolt eltéréseken túl, az átlag mutatványosoknál taglaltak szerint kell kidolgozni. A tulajdonságok meghatározásánál az egyetlen eltérés az Intelligencia dobáskódja, ami k6+12+kf. Mivel az induló képzettségeik száma – a specializáció miatt - magasabb, mint az alapkaszt tagjaié a szabadon

elkölthető Képzettségpontjaik értéke is eltérő. A Kp alapjuk 6, amihez Szintenként további 8 Kp járul.

Különleges képességük abban nyilvánul meg, hogy mindegyikük kiváló szövegmemóriával rendelkezik. Ez azt jelenti, hogy csupán sikeres intelligenciapróbát kell tenniük (a KM által meghatározott módosításokkal, melyek fő kritériumai a terjedelem és az idő) és sikerül felidézniük a kívánt szöveget.

Komédiás Képzettségek

A fent említett alapkaszti képzettségeken túl a komédiás a következő képzettségekkel bír az első Tapasztalati Szinten:

Képzettség	fok/%
írás/olvasás	Af
legendaismeret	Af
éneklés/zenélés	Af
tánc	Af
irodalom	Af
színészet	Af
álcázás/álruha	Af

A további szinteken:

TSZ	Képzettség	fok/%
4.	irodalom	Mf
6.	színészet	Mf

Végezetül szeretnék köszönetet mondani Massár Mátyásnak a RÚNA II/3. számában megjelent Mutatványosok című cikkért, ami igen nagy segítséget jelentett ennek az anyagnak az elkészítésében. Valamint mindenkinek jó játékot kívánok a Mutatványos Kaszt karaktereivel.

ÚTONÁLLÓ

Az **útonállók** igen távol állnak a törvénytől. Soraikba azok kerülnek, akik valamilyen ellentétbe kerültek a hatalommal. Kevés olyan vidék található Yneven, amelynek vadonjai mentesek ezektől a Szerencsevadászoktól, kiknek a híre általában sokkal vesztebb, mint az a valóságban tapasztalható, hiszen nem mindegyikük vérengző gyilkos. Ám jellemükben a káosz kivétel nélkül helyet kap.

Aki valamiért is vonzódik az ilyen életmódhoz, hiába is keres iskolákat vagy mestereket azért, hogy megtanulhassa, amire egy útonállónak szüksége van. Az élet az, ami kioktathatja a tévelygőt, mire is van szükség a vadon vámszedőinek. Többségük még mielőtt igazi útonállóvá válna (elérné az 1. TSZ-t), hóhér kezén végzi be dicstelen pályafutását. Átlagosan 5 év „tanulóiódó” kell ahhoz, hogy egyszerű csavargóból e kaszt tagjává avanszálódjon elő. Természetesen ezekben a csapatokban számtalan kaszt tagjai helyet kapnak. Nos, az évek hosszú során letisztult azon tudást, amely elengedhetetlen a vadon napszámósaiknak túléléséhez, főként ezektől az emberektől és nem emberektől származik.

Ha a tolvajok a városok árnyékos oldalának urai, akkor az útonállók az erdők-mezők, a vadon bajnokai. Kevesen ismerik annyira az adott – a testvériség „uralma” alá tartozó – területet, mint ők. Rejtekhelyeik, melyeket csapdák tucatjai védenek a nemkívánatos behatolótól, a vadon mélyén találhatóak. Bár sokan úgy vélik ezek a helyek roskadoznak az összerabolt kincsektől, ez a lehető legkritkábban van így. Nem egyszer ezek a helyek – különösképp ha a földesúr szigora már túllépett minden határt – inkább hasonlítanak szegényes falvakhoz, mint a kérlelhetetlen rablóvezérek „fellegvárához”.

A két örök sztereotípiája: a tetőtől-talpig mocskos, már-már vadállatias gyilkos és a nemesi gúnyokban és selyem felleghajtókban tetszelgő széltoló. A valóság az, hogy ezek a szélsőséges figurák felettébb ritkák a kontinens országaiban. Külsőre ritkán különböznek az egyszerű nemtelenektől, és bár nem ragaszkodnak úgy a heti rendszeres tisztálkodáshoz, mint az átlag emberek, a kutató szemek ritkán tudják megkülönböztetni őket az egyszerű parasztoktól. Strapabíró és a rejtőzködést segítő ruhadarabjaik jól elrejtik őket a kíváncsiskodók elől.

Útonálló Kaszt Karakteralkotási Táblázata

Erő	2k6+6	KÉ	9
Állóképesség	2k6+6	TÉ	18
Gyorsaság	2k6+6	VÉ	72
Ügyesség	2k6+6	CÉ	5
Egészség	2k6+6	HM/Szint	8(2)
Szépség	3k6	Kp alap	5
Intelligencia	3k6(2x)	Kp/Szint	8
Akaraterő	3k6(2x)	Ép alap	4
Asztrál	3k6(2x)	Fp alap	4
Érzékelés	k10+8	Fp/Szint	k6+3

*ha valaki látta, a Szerencse k10+8

Játszható Fajok

Az **útonállók** ritkán fogadnak soraikba nem a saját fajukhoz tartozókat. Ahhoz, hogy ez mégis megtörténjen valóban rátermettnek kell lennie a jelentkezőnek. Evvel együtt a „leggyakoribb” nem humán útonállók a félelfek és udvari orkok közül kerülnek ki, persze csak a KM engedélyével.

Harcértékek

Bár az **útonállók** megközelítőleg sem olyan jók a fegyveres küzdelemben, mint a harcok kaszt tagjai, ezen hiányosságait helyismeretükkel, nagy számukkal, csapdáikkal és nem utolsósorban a meglepetés erejével próbálják kompenzálni. E mellett, a többi Szerencsevadászsal összehasonlítva, jól megállják helyüket. Harcértékeik: KÉ alapjuk 9, TÉ alapjuk 18, VÉ alapjuk 72, CÉ alapjuk 5. Ezen túl szintenként 8 Harcérték Módosítót kapnak, amiből 2-2 pontot kötelesek a TÉ-jükre és VÉ-jükre áldozni minden szinten.

Életerő és Fájdalomtűrés

A **vadonban** töltött évek igencsak próbára teszik az útonállók szervezetét. Az örök törvény, hogy a gyenge elbukik, az erős viszont tovább él köztük valóban igazolódni látszik. A rossz körülmények megedzik a szervezetet. Ebből adódóan Ép alapjuk 4, Fp alapjuk 4, amihez tapasztalati szintenként K6+3 Fp járul.

Képzetségek

Az **útonállók** főként azokat a képzettségeket sajátítják el, melyek nélkül képtelenség életben maradni a vadonban. Bár nincs rá megkötés, de tudományos képzettségekben szinte sosem merülnek el behatóbban. Azért, hogy el tudják sajátítani a túléléshez szükséges tanokat viszonylag sok Kp-t kapnak. Így a Kp alapjuk 5, és minden Tapasztalati Szinten (már az első is!) további 8-at kapnak.

Egy útonálló kasztba tartozó karakter az 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket birtokolja:

Képzetség	fok/%
2 fegyver használat	Af
ökölharc	Af
kocsmái verekedés	Af
erdőjárás	Af
vadászat/halászat	Af
mászás	20%*
esés	15%*
ugrás	10%*
rejtőzködés	35%*
lopózás	30%*

*Az útonálló minden Tapasztalati Szinten 20%-ot kap, amit eloszthat a fenti öt Százalékos Jártasságban mért képzettsége között. Ha kívánja, bármelyiket részesítheti előnyben a többi hátrányára, akár azt is megteheti, hogy némelyiket egyáltalán nem növeli. Azt azonban szem előtt kell tartania, hogy egy képzettségre szintenként maximum 10%-ot számhat.

A további szinteken:

TSZ	Képzetség	fok/%
2.	hangutánzás	Af
2.	csapdaállítás	Af
3.	nyomolvasás/eltüntetetés	Af
3.	időjóslás	Af
4.	értékbecslés	Af
5.	erdőjárás	Mf

Tapasztalati Szint (TSZ)

Az **útonállók** az első Tapasztalati Szinteken könnyen léphetnek magasabb szintre. Az előrejutás az 5. Szinttől nehezebb, majd később egyre nehezebbé válik. Ennek tükrében az útonállók a tolvajok szintlépési táblázatát használják.

Az Útonállók Fegyvertára

Az **útonállók** által használt fegyverek repertoárja igen színes. Főként az olcsó könnyen forgatható fegyvereket kedvelik. Nem egy közülük

íjász tudományával tartja rettegésben a környéket. Jó néhány beképzelt utazó lelte már halálát a cséphadarók és husángok csapásai alatt.

E kaszt tagjai pajzsot nagyon ritkán használnak. És bár kedveli a könnyebb vérteket csak nagyon ritkán van részük olyan szerencsében, hogy egy rongyos bőrvértnél komolyabb páncélzatot öltsenek magukra.

VAJÁKOS

A **vajákosok** őseit a rég letűnt korok homályában kell keresni. Azokban az időkben, mikor még a mágia ősbibb, töményebb szele vette körül e világot és a mára „letűnt” fajoknak a szavai is átítatódttak erejével. A kaszt ősei minden bizonnyal azon emberek közül kerültek ki, akik a mágia erejét anélkül próbálták megszelídíteni, hogy értették volna azt. Tehát a vajákosokhoz mágia-rendszertanilag legközelebbi varázshasználókat napjaink boszorkányai és boszorkánymesterei közt találhatjuk.

Sokakban merülhet fel az a kérdés, hogy miért is tűntek el a mindennapok színpadáról e kaszt képviselői? Ennek három fő oka ismeretes. Először is, a vajákosok sosem rendelkeztek iskolákkal. Tudásukat mester-tanítvány kapcsolatokon át hagyományozták az utókorra. A hetedkor történelmében nincs adat arra vonatkozólag, hogy a kontinensen bárhol is vajákos rend működött volna. E kaszt megmaradt képviselői eltérő célok által vezérelve éltek mindennapjaikat, és ezek csak nagy ritkán vannak kapcsolatban a történelem- és hatalomformáló tényezőkkel. Másodsorban a későbbiekben felvázoltak miatt a vajákosok előnyben részesítik a magányt. Inkább elvonultan, a háttérben maradva élnek le mindennapjaikat. Olykor féltékenyen őrizve őseik hagyományát és saját eredményeiket. A harmadik igen lényeges és nyomós érvük a társadalomtól történő eltávolodásra az, hogy szinte Ynev minden területén, igaz eltérő mértékben, de üldözik őket. És mivel nem tömörülnek „szervezetekbe” könnyű prédává válhatnak. A legfőbb ellenségeik Domvik elvakult követői, akik olykor – ám nem minden alap nélkül – a boszorkánymesternek vélik őket. Ahogy a későbbiekben látni fogjuk nem egy vajákos mágikus repertoárja sötét elemekkel (Átok mágia) tarkított. Ebből adódóan azokban a civilizációkban, ahol a Fekete mágiát üldözik „szelektív” tisztogatás folyik a vajákosok sorai közt. Másutt – főként, ahol Tharr hite dominál - gyakran a boszorkánymesterek irtják tűzzel-vassal e kaszt képviselőit, mely ellentétnek eredete minden bizonnyal a „szakmai” féltékenységben gyökeredzik.

Napjainkra három menekülési alternatíva létezik a vajákosok számára. Sokuk felhagy a mágikus praktikák gyakorlásával és mint füvesember, herbalista, gyógyító vagy felcser keres nyugalmat. E megoldás azonban a régi (mágikus) hagyományok kivészésével fenyeget. Mások különféle – sokszor alvilági – testvériségek ölen keres menedéket. A többség azonban elvonul a

világtól és a civilizációtól távol remeteként próbál életben maradni, bár ez a megoldás sem garancia a tudás túlélésére.

Valójában a vajákosok jellemrajzát sem lehet egy mondattal elintézni. Mestereiktől és kultúrájukból más-más értékeket visznek magukkal a nagyvilágba. Épp úgy megtaláljuk köztük a velejéig romlott lelketlen feketemágusokat, mint az emberszerető, segítőkész személyeket. Az idegenekkel szemben azonban - a fentiek miatt – mindegyikük bizalmatlan és jól megfontolják kinek, miben és hogyan segítenek, már ha szándékukban áll.

Vajákos Kaszt Karakteralkotási Táblázata

Erő	3k6(2x)	KÉ	4
Állóképesség	2k6+6	TÉ	15
Gyorsaság	3k6(2x)	VÉ	70
Ügyesség	3k6(2x)	CÉ	0
Egészség	2k6+6	HM/Szint	5(1)
Szépség	3k6	Kp alap	6
Intelligencia	2k6+6	Kp/Szint	8
Akaraterő	2k6+6(2x)	Ép alap	4
Asztrál	k10+8	Fp alap	4
Érzékelés	k10+8	Fp/Szint	k6+1

**ha valaki látta, a Szerencse 3k6(2x)*

Játszható Fajok

A **vajákosok** szinte kivétel nélkül az emberi faj egyedei közül kerülnek ki. Ha mégis más faj egyedei kívánnak elmélyülni a titkos tanokban, azoknak is az emberi kultúrából kell „kikerülniük”, abban kell nevelkedniük. Ebből kifolyólag Kaland Mesteri engedéllyel a félelfek, az udvari orkok és a wierek lehetnek tagjai a vajákosok kasztjának.

Harcértékek

A **vajákosok** kizárólag a mágikus praktikáikban bíznak. Mindent megtesznek annak érdekében, hogy elkerüljék a fegyveres harcot. Harcértékük is ezt tükrözi: KÉ alapjuk 4, TÉ alapjuk 15, VÉ alapjuk 70, CÉ alapjuk 0. Ezen túl szintenként 5 Harcérték Módosítót kapnak, amiből 1-1 pontot kötelesek a TÉ-jükre és VÉ-jükre áldozni minden szinten.

Életerő és Fájdalomtűrés

A **vajákosok** – a többi varázshasználóhoz hasonlóan – nem jeleskednek az életerő és fájdalomtűrés terén. Emiatt Ép alapjuk 4, Fp alapjuk 4, amihez tapasztalati szintenként K6+1 Fp járul.

Képzettségek

A **vajákosok** nem bírnak túl sok képzettséggel induláskor. Egyedei eltérő érdeklődési körrel rendelkezhetnek, ezért a karakterek csak a vajákosok számára elengedhetetlen képzettségeket tudják magukénak. Ez indokolja, hogy a Kp alapjuk 6, és minden Tapasztalati Szinten (már az elsón is!) további 8-öt kapnak.

Egy átlagos vajákos kasztú karakter az 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket birtokolja:

Képzettség	fok/%
1 fegyver használat	Af
időjósítás	Af
méregkeverés/semlegesítés	Af
herbalizmus	Af
sebgyógyítás	Mf
alkímia	Af
erdőjárás	Af
éneklés/zenélés	Af

A további szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	időjósítás	Mf
3.	herbalizmus	Mf
6.	élettan	Af

Tapasztalati Szint (TSZ)

A **vajákosok** eleinte közepesen nehéz ütemben lépnek Tapasztalati Szintet, majd az ötödik Szinttől ez egyre nehezebbé válik. Ennek megfelelően, bár közvetlen kapcsolat nincs köztük, de a sámanok szintlépési táblázatát kell alkalmazni esetükben.

Különleges Képességek

Minden **vajákos** éveken keresztül vár, amíg egy, az ő elvárásainak megfelelő tanítvánnyal találkozik. Ha valaki nem rendelkezik a mágikus készségek gyakorlásának képességével, abból nem lehet vajákos. Ebből adódóan vajákosnak születni kell. A kaszt tagjainak többsége átlag tíz éven keresztül készül sajátítja el mindazt, amire egy igazi vajákosnak szüksége van. Olykor előfordul,

hogy egy-egy képviselőjük mégsem rendelkezik mágikus tehetséggel. Így varázsserejük minden esetben megegyezik az Akaraterejük tíz feletti részével, ami persze szintenként ugyanezzel az értékkel emelkedik.

Ami egyedivé teszi őket a mannapontjaik visszanyerésének metódusa(i). Minden vajákos a szintjével megegyező mannaponthoz jut egy ynevi nap (20 óra) alatt. Pl.: első Tsz.-en 20 óránként, második Tsz.-en 10 óránként, harmadik Tsz.-en 6 óra 40 percnként, Emellett a vajákosok – a boszorkányokhoz és boszorkánymesterekhez hasonlóan - képesek Hatalom italát is készíteni. Ez azonban 5 ponttal csökkentett használatjának egészségét és a vajákosok számára szokatlanul hirtelen mágikus feltöltődés miatt, kó percgig tartó kábulatot eredményez. További negatívuma a Hatalom italával történő feltöltődésnek az, hogy a vajákos természetes feltöltődése is szünetel az után, hogy az italt használta. Ennek időtartama megegyezik a Hatalom italával visszanyert mannapontoknak és az egy mannapont természetes ütemű visszanyerésének szorzatával. Pl.: a 2. Tsz.-ű vajákos 8 Mp-t nyer vissza a Hatalom italával, ennek következtében 8 (Mp) x 10 (20óra/2Tsz) óra = 80 multán kezdődik meg ismét a természetes mannapont regeneráció, ami 4 Ynevi napnak felel meg. Természetesen lehetséges egymást követően több Hatalom italát is használni, sőt egyes vajákosok sosem várják meg a természetes mannapont regeneráció megindulását, ám ez idővel a függővé teszi őket a fent említett kábulat érzéséhez, ami így végül a halálukat eredményezheti.

Vajákos Mágia

A **vajákosok mágiája** a boszorkánymesterek(Bm) és a boszorkányok(Bosz) néhány varázslatából áll. Az általuk használt varázslatok száma igen csak megcsappant napjainkra. /OPCIONÁLIS szabály, amely azt próbálja meg visszaadni, hogy a lentebb felsorolt mágiaformákat egytől-egyig egy vajákos sem ismeri teljes mértékben. Az, hogy egy karakter mely varázslatot milyen eséllyel tudta megtanulni mesterétől a következők szerint tudjuk meghatározni. Egy-egy varázslat ismeretének esélye: 80 - varázslat minimális Mp igénye %./

- **Alapvető varázslatok:**
Rovarfelhő(Bosz), Madártávlat(Bosz),
Hasadék(Bosz), Mágia
felfedezése(Bosz),
Láthatatlanság(Bosz),
Összetartozás(Bosz), Bagolyszem
(Bm), Láthatatlanság felfedezése(Bm),
Varázstárgy készítés*(Bm)
- **Rontás(Bm)**
- **Betegség mágia(Bm)**

- **Átkok:** Jellemtorzító átkok(Bosz),
Átokfejtés(Bm), Átoküzés(Bm),
Átokvarázs(Bm)

Varázstárgyak

A **vajákosok** legfőbb erőssége abban áll, hogy igen sokféle varázstárgyat képesek készíteni. Napjainkban is gyakorolt ősi örökségük a varázstárgyak készítésének speciális módja, amit a fent felsorolt Varázstárgy készítési módon túl gyakorolhatnak. Ők a papokhoz vagy a boszorkányokhoz hasonlóan nem gyűl(het)nek egybe egy-egy varázstárgy alkotásához, és nem gyakorolnak olyan sötét módszereket, mint a boszorkánymestereket. Így kifejlesztettek egy másik módszert. Ez abban áll, hogy a vajákos napokra elvonul a világtól. Ez idő alatt nem varázsolhat, nem is érintkezhet másokkal. Füstölőkkel és litániákkal előidézett meditációs transzba merül, amiből bármely külső hatás kiköz kentheti. Minden meditációval töltött nap ideiglenesen egy ponttal növeli a karakter Akaraterójét, ami semmilyen más játéktechnikai hatással nem jár. E módon az Akaraterő tíz feletti része legfeljebb megduplázódhat, de maximum a faji maximum felső határáig, ami az embernél 20. A meditáció végére a vajákos mannapontjainak száma megegyezik a megemelt Akaraterő és a Tapasztalati Szint szorzatával, ami csak az előre meghatározott varázstárgy elkészítésére fordítható. Pl.: 5. Tsz-ű 14-es Akaraterőjű vajákos alapesetben 20 Mp-ból készíthet varázstárgyakat, ám e módszerrel 4 nap alatt Akaraterőjét 18-ra emelheti és így 40 Mp-ból gazdálkodhat. Ellenben, ha egy 5. Tsz-ű 16-os Akaraterőjű vajákosról van szó az 20-ra (faji max.) emelheti Akaraterőjét és így 30-ról 50-re nő az elkölthető Mp.

Fontos, hogy a transzba lépés csak akkor kezdődhet meg, ha a karakter maximális mannaponton van és képes a természetes mannapont regenerációra, vagyis nem használt Hatalom italát az elmúlt napokban.

Készíthető varázstárgyak:

- Gyógyital
- Istenek itala
- Bátorság itala
- Hatalom itala
- Sebezhetetlenség itala
- Átváltozás itala
- Jellemtorzítás itala(Bosz)
- Kapcsolat főzete(Bosz)
- Mérgektől óvó amulett
- Rontás elhárító amulett
- Átoktól óvó amulett

A Vajákosok Fegyvertára

A **vajákosok** – bár semmilyen kötöttséggel nem bírnak – elsősorban tőrrel vagy bottal hadakoznak. Ám származásukból adódóan bármely más fegyvert is kezükbe vehetnek.

A kaszt tagjai szinte soha, semmilyen pajzsot nem használnak és semmilyen vértet nem viselnek.

VÍZVARÁZSLÓ

A **vízvarázslók** rendje az egyik legkisebb és legkülönlegesebb Varázshasználó kaszt, amely Ynev földjét tapodja. Egyetlen iskolájuk – amely csak a kiválasztottak számára biztosít képzést – Gianagban az Északi Szövetség területén található. Az égbe nyúló hegyek közt fekvő uralkodói székhely, Sinog Kul ad helyet a vízvarázslók rendjének. A komor, négyszögletű tornyok alatt rejtőző iskola, amelynek létezéséről még a szövetségen belül is kevesen tudnak, egy hatalmas, föld alatti tó partján álló épületegyüttesben működik.

Létüknél már csak mágiájuk eredete az ami még inkább a titkok fátyla mögé bújik. A beavatottak is csak Magnus Deynek az iskola alapítójának megemlékezéseiből próbálnak eligazodni e kérdésben. Az első mester szerint a vízvarázslók tudományát a leghatalmasabb vízelementálúr osztotta meg az emberekkel, pontosabban egy igen rátermett varázslóval, sok-sok emberöltővel ezelőtt. Attól kezdve ez a tudás mesterről tanítványra öröklődött. Sokat hozzátettek és még többet elhagytak belőle művelői. Mindvégig fennmaradását fenyegette az, hogy egy mester halálával a tudás elveszik Ynev lakói számára. Magnus Dey felismervén ennek veszélyét alkut kötött Gianag hercegével. Cserében a rend működési lehetőségeinek megteremtéséért örök hűséget fogadott a vízvarázslók nevében a mindenkori hercegnek. Bár a kontinens minden országában szívesen látták volna őket, a mester belátta, hogy az arany középutat kell választania. Hiszen ha túl gyenge világi hatalom mellett tör lándzsát, annak bukása a varázslók bukását is jelentené. Míg ha egy erős féllal köt szövetséget, könnyen kiforgathatják tudásából és szolgálkává alázhatják utódjait. Számára egy olyan hely volt az ideális, ahol háttérben tudnak maradni és amely távol van minden más erős varázstudó rendtől. Ahol a béke és nyugalom az iskola felemelkedését tudja majd segíteni a többi nagy varázstudó rend közé. Ezeknek a szempontoknak Gianag tökéletesen megfelelt és itt a vízvarázslók már évek óta vigyázzák és növelik hatalmukat.

A **vízvarázslókat** „házjukban” mégis idegenkedve nézik, ami külső megjelenésük mellett annak is köszönhető, hogy külszörzágiai is akadnak köztük szépszámmal. Főként a szövetség országaiból fogadnak tanítványokat, de kizárólag azokat, akik képesek megfelelni a szigorú fizikai és mentális követelményeknek. Ebbe még a hercegnek sincs beleszólása. Tudásukat féltékenyen őrzik a

többi hatalomtól, ezért igen aprólékos vizsgálaton kell átesnie annak, aki soraikba kíván tartozni.

Mágiájuk igen kifinomult, egyes vonatkozásaiban már-már Sogron szolgáléival vetekszik, bár a vízvarázslók is csak tapasztalati szinten úzik. Ellentétben a tűzvarázslókkal, náluk semmilyen vallási elvárás sem támasztanak a rend tagjaival szemben, bár az nagy szégyen volna az oktatók számára ha Tharr - vagy erkölcsében hasonló felfogással bíró isten - követői be tudnának szívárogni közéjük. E kaszt tagjai sokféle erkölcsi normát követnek, egyedül a halál jelleműeket keressük hiába köztük. Annak okát, hogy a pár száz fős rend tagjai közül csak minden tizedik nő, abban kell keresni, hogy a vízmágia gyakorlása igencsak előnytelen külső megjelenést eredményez. Használói szervezetének folyadékháztartása hihetetlen mértékben ingadozik. Míg varázsserejük teljében bőrük feszes és felpuffadt, addig ellenkező esetben ráncos aszott múmiákra emlékeztetnek. Ezt leplezven bő, csuklyás köpenyt viselnek, ha elhagyják rendjük épületét.

Vízvarázsló Kaszt Karakteralkotási Táblázata

Erő	2k6+6	KÉ	6
Állóképesség	k10+8	TÉ	15
Gyorsaság	3k6(2x)	VÉ	72
Ügyesség	3k6(2x)	CÉ	0
Egészség	k6+12	HM/Szint	6(1)
Szépség	3k6-3	Kp alap	4
Intelligencia	2k6+6	Kp/Szint	7
Akaraterő	k10+8	Ép alap	4
Asztrál	2k6+6	Fp alap	3
Érzékelés	2k6+6	Fp/Szint	k6+1

*ha valaki látta, a Szerencse 3k6(2x)

Játszható Fajok

A **vízvarázslók** szinte kivétel nélkül az emberi faj egyedei közül kerülnek ki. Amikor mégis más faj képviselői kívánnak a rendbe lépni, azoknak a félelfek közül kell kikerülniük. Vagyis ekkor kell kikérni a KM hozzájárulását.

Harcértékek

A **vízvarázslók** más varázshasználókhoz hasonlóan nem jeleskednek a fegyveres harcban. Amennyiben fegyveres küzdelembe bonyolódnak sokkal inkább számíthat ellenfelük valamilyen mágikus csapásra. Ezzel együtt megpróbálják elkerülni a fegyveres harcot. Harcértékeik: KÉ

Új Varázshasználó Kaszt - Vízvarázsló

alapjuk 6, TÉ alapjuk 15, VÉ alapjuk 72, CÉ alapjuk 0. Ezen túl szintenként 6 Harcérték Módosítót kapnak, amiből 1-1 pontot kötelesek a TÉ-jükre és VÉ-jükre áldozni minden szinten.

Életerő és Fájdalomtűrés

A **vízvarázsló** – a többi varázshasználóhoz hasonlóan – az életerő és fájdalomtűrés terén sem jeleskednek. Testüket gyakran komoly próbatételek elé állítja mágiájuk. Ebből adódóan Ép alapjuk 4, Fp alapjuk 3, amihez tapasztalati szintenként K6+1 Fp járul.

Képzettségek

A **vízvarázslók** – komoly mágikus képzésük miatt – nem bírnak túl sok képzettséggel. Vízmagiájuk gyakorlása rengeteg időt és gyakorlást követel meg tőlük. Ez indokolja, hogy a Kp alapjuk 4, és minden Tapasztalati Szinten (már az elsón is!) további 7-öt kapnak.

A vízvarázsló kasztú karakter az 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket birtokolja:

Képzettség	fok/%
1 fegyver használat (hullámtőr)	Af
időjóslás	Af
pszi	Mf
írás/olvasás	Af
úszás	Mf
1 nyelvismeret	Af,5
élettan	Af

Tapasztalati Szint (TSZ)

A **vízvarázslók** – mivel tudományuk gyakorlása és fejlesztése sok időt igényel – nehezen és lassan lépnek Tapasztalati Szintet. Így e karaktereknek még a többi kaszthoz képest is sok Tp-t kell összegyűjtenie. Ennek megfelelően ők, a tűzvarázslók szintlépési táblázatát használják.

Különleges Képességek

A **vízvarázslók** elsődleges különleges képessége, hogy a Vízmagia varázslatait használják: Mp-je minden Tapasztalati Szinten az Egészségük tíz feletti részével növekszik. Az elhasznált Mana-pontjaikat csak akkor nyerik vissza, ha képesek elegendő folyadékot (vizet) fogyasztani. Ennek mennyisége minimum 1 litert jelent óránként. A varázsló így minden eltelt 2 óra után Tapasztalati Szintjével megegyező számú Mana-pontot nyer vissza. A mágiahasználatuk egyik káros mellékhatása az, hogy minden Tapasztalat Szintnyi elvesztett Mana-pontjuk után ideiglenesen csökken a vízvarázslók egészségének értéke 1 ponttal, és ennek következményeként a

karakter max. Ép-je is módosul. Ezen negatívumok csak a visszanyert Mana-pontok arányában szűnnek meg később.

A harmadik Tapasztalati Szinttől – amikortól is kiérdemlik a rendtől a vízmesteri rangot – a varázslók képessé válnak még tovább kitolni testük fizikai tűrőképességének határait. Amennyiben a varázsló elhasználta már minden Mana-pontját, vagy az alkalmazandó varázslat Mana-pont értékét már nem tudja fedezni, mindenesetre „becserélt” Egészség pont fedez számára 1 Mana-pontnyi varázserőt. Persze ennek is meg van a maga negatívuma, hisz minden egyes feláldozott pontnyi Egészség után 1 ponttal csökken a karakter Szépsége. Ezeket az áldozatokat a szervezet még nehezebben képes kiheverni. Ekkor ugyanis a Tulajdonságok értéke csak 1 ponttal regenerálódik naponta, feltéve ha a varázsló legalább 5 liter vizet tud elfogyasztani ezalatt. Fontos megjegyezni, hogy az előző bekezdésben taglalt varázserő visszanyerési metódus csak akkor funkcionál, ha a vízvarázsló feláldozott Egészség pontjai már visszaálltak 10-re.

Nem szabad elfelejteni azt sem, hogy ha egy karakter valamely Tulajdonsága 3 alá csökken, akkor az a karakter elájul, valamint ha nullára csökken ELHALÁLOZIK.

A Vízvarázslók Fegyvertára

A **vízvarázslók** – bár semmilyen kötöttséggel nem bírnak – szinte kizárólag a rend tradicionális fegyverét a *hullámtőrt* használják közelharcba. Ennek értékei a következők:

Hullámtőr: Tám.:2, Ké:9, Té:8, Vé:3, Sebzés:K6, Súly:0,4kg, Ár:2e

A kaszt tagjai soha, semmilyen pajzsot nem használnak és semmilyen vértet nem viselnek.

HÁZI SZABÁLYOK

Örök igazság, hogy a túlzott szabályozottság csúnyán elronthatja a játékot. Tisztában vagyok vele, hogy a most következő játéktechnikai kiegészítések sokak számára feleslegesnek fognak tűnni. Ám szeretném hangsúlyozni, hogy ezek kizárólag opcionális jellegűek, csak akkor alkalmazzatok őket, ha a Ti játékokot szempontjából szükségesek!

Szerencse

Sokunk kedvenc regény-, filmhőse operál kétségbeejtő szituációkban ezzel a megfoghatatlan tulajdonsággal. Ki a sorsot, ki az égiek rendelését esetleg a sötét hatalmak közbenjárását véli felfedezni néhány piszok mázlista tevékenységében. Vallom, hogy a szerencsét valahogyan számszerűsíteni kell és nem szabad a játékos kockákat markoló kezében korlátoznunk.

Erre szolgál az új képesség bevezetése.

HARCOS	3K6(2X)
GLADIÁTOR	3K6(2X)
FEJVADÁSZ	K10+8
LOVAG	2K6+6
BAJVÍVÓ	K10+10
BARBÁR	3K6(2X)
AMAZON	2K6+6
TOLVAJ	K6+12+kf
BÁRD	K6+12
ILLUZIONISTA	K10+10
PAP	K10+8
PAPLOVAG	K10+8
SZERZETES	3K6(2X)
SÁMÁN	3K6(2X)
HARCMŰVÉSZ	2K6+6
KARDMŰVÉSZ	2K6+6
BOSZORKÁNY	K10+10
B.MESTER	3K6
TÚZVARÁZSLÓ	3K6(2X)
VARÁZSLÓ	3K6(2X)
PSZI-MESTER	3K6(2X)

Ezt a képességet négyféleképpen lehetne használni a játék során.

1. Klasszikus képességpróba. A és B karakter megy az elcsapdásított alagúton. Ki lép a hurokba? A KM szerencse-próbát dobhat. Ha mindkettő megdobja elkerül. Ha csak az egyik rontja el az lép bele. Ha mindkettő elrontja a nagyobb hibázó lép bele.
2. A játékos szerencsepontjaiból áldozhat valamely, vele kapcsolatos dobás negatívan vagy pozitívan történő befolyásolására. Csak a dobást megelőzően tett bejelentése szabályos.

Valamint egy esemény(dobás)hez legfeljebb a maximális szerencséjének a tíz feletti részét de minimum egyet áldozhat fel. Minden egy feláldozott szerencsepont K6 v K10 esetén +/-1 -et, K100 -nál +/- 5 -öt jelent. Amint a szerencse aktuális értéke 10 alá csökken K10 -zel a megmaradt pontok alá vagy azokkal egyenlőt kell dobni. Ellenkező esetben a játékos elképzelésével ellentétes irányba fog módosulni a dobás eredménye.

3. A játékos a KM által megszabott szerencsepont ellenében „beavatkozhat” a sors szövedékébe. 1-3 pontért kisebb (menekülő bárd: „szeretném, hogy az üvöltéstől /hangmágia/ megriadt lovak közül egy épp felém fusson”), 4-6 pontért közepes (tolvaj akit épp üldöznek kiér a sikátorból: „szeretném, hogy egy kereskedő a batárjával pont abba a sikátorba forduljon be, ahonnan az üldözőim jönnek”), 7-10 pontért nagyobb (sámán a pusztá közepén, amint egy teljesvértes lovak rohamozik felé: „szeretném, hogy a lova egy kígyótól megbokrosodjon”), 11 ponttól rendkívüli segítségnyújtás attól függően, hogy a KM mire hajlandó (karakter kivégzésén: „talán leszakadhatna a kötél”). Természetesen itt is igaz az, miszerint a szerencse értéke, ha 10 alá csökken a játékosnak próbát kell tennie. Amennyiben az nem sikerül a KM bármilyen aljas, de a feláldozott szerencsepontokkal arányos gonoszság bemesélésére kap lehetőséget.
4. A KM a játékos tudta nélkül K100 -zal sors próbát tehet minden kaland elején. Ha a KM a szerencse értékével egyenlőt vagy kissébbet dob valami pozitív, ha a szerencse és 20 közti értéket dob negatív a kalandtól független esemény fog bekövetkezni, pl. megdöglik a lova, talál egy varázstárgyat, összefut egy régi ellenséggel, megbetegszik, pénzt talál, ismeretlentől kincsesétképet kap, stb.

A szerencsepontok minden kaland végeztével ismét maximumra állnak vissza. Esetleg mítikus/mágikus tárgyak befolyásolhatják értékét, ugyanúgy, mint szentségtelen vagy épp dicső helyek, személyek érintése, áldások vagy átkok, stb.

Gyors találati hely meghatározás

Véleményem szerint sokkal szerencsésebb, ha a támadás alkalmával minden esetben meghatározzuk a találat pontos helyét. Én feleslegesnek és időhúzó tartanék egy újabb 2K10 -es dobást, ezért a támadó vagy a célzó dobás segítségével szoktam meghatározni azt. A K100 tagjainak helyi-értékét felcserélem. Az első tag megadja a fő testrészt: 1=jobb láb, 2= bal láb, 3=bal

kar, 4-5= jobb kar, 6-9= törzs, 0=fej. A második tag a Második Törvénykönyvben meghatározott módon pontosítja a találatot. Esetleg a támadó vagy a célzó összérték utolsó két tagja is meghatározhatná a találat helyét, ha a fentieket kifogásoljátok (mert pl. a 99 úgy mindig ágyék).

Gondolom nem kifogásoljátok ha azt mondom, hogy egy 4ÉP -s varázsló nem ugyanúgy él meg egy 3ÉP -s sebet, mint egy 16 ÉP -s gladiátor. A realitások végett dolgoztam ki a következő táblázatot, mely a Második Törvénykönyv életereó fejezetében található kategóriákat alkalmazza.

Egyedileg meghatározott súlyosságú ÉP veszteségek

Max ÉP	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Könnyű	0	1	1	1	1	1-2	1-2	1-2	1-2	1-3	1-3	1-3	1-3	1-4	1-4	1-4	1-4	1-5
Súlyos	1	2	2	2-3	2-3	3-4	3-4	3-5	3-5	4-6	4-6	4-7	4-7	5-8	5-8	5-9	5-9	6-10
Életvesz	2	3	3	4	4-5	5-6	5-6	6-7	6-8	7-9	7-9	8-10	8-11	9-12	9-12	10-13	10-14	11-15
Halálos	3	4	4-5	5-6	6-7	7-8	7-9	8-10	9-11	10-12	10-13	11-14	12-15	13-16	13-17	14-18	15-19	16-20

Innen egyszerűen leolvasható kinek, milyen ÉP vesztes mit is jelent. Fontosnak tartom még megjegyezni, hogy karon legfeljebb Súlyos, lábon Életveszélyes sebet lehessen okozni. Ezzel megakadályozható, hogy a varázslónk egy kézfejre mért csapástól kipusztuljon. Szólnom kell még a Bénítás/Csonkolás kérdéséről. Karon a Könnyű seb maximuma bénít, a Súlyos maximuma csonkol. Lábon a Súlyos bénít, Életveszélyes csonkol. Fejen Súlyos maximuma bénít, Halálos csonkol. Törzsön Életveszélyes bénít, Halálos csonkol. Végül itt említtem meg, hogy az alacsony aktuális ÉP szám miatti állóképesség próbák csak azok számára legyenek előírva, aki 4 ÉP alatt vannak és már kevesebb mint fele ÉP -jük áll rendelkezésükre.

TP-számítás

Egy-egy jó kaland után sok KM ózdkodik a játékosok pontozásától. Valóban nehéz objektívan értékelni mindenki teljesítményét. A keletkezett feszültségek és nehézségek kiküszöbölésére alkalmas a most következő szisztémát követni.

A következő tapasztalati szint alsó Tp határából kivonjuk a karakter aktuális szintjének alsó Tp értékét (pl. 3.tsz tolvaj/250tp/ 401-203=198). Ezután meghatározzuk, hogy a befejezett kaland mekkora kihívást jelentett a karakter számára 10-100% (pl. 10%-nevetségesen könnyű, 60%-pont a karakterre volt írva, 100%-állati nehéz, szivatos a KM több szinttel túlbecsülte). A következő lépésben meghatározzuk, hogy a parti milyen mértékben oldotta meg a feladatot 10-100% (pl. 10%-amint lehetett elcsesztek, 60%-a lényegét elintézték, de semmi másra nem voltak tekintettel, 100%-perfekt, így még a KM se csinálta volna). Ezután a KM értékeli a szerep eljátszását 10-100% (pl. 10%-a játékos képtelen volt azonosulni a karakterrel, 60%-a jellem és a sztereotípiák ki lettek játszva, 100%-egy igazi egyéniséget ismerhettünk

meg). Végül a KM átgondolja, hogy a játékos a lehetőségeihez mérten mennyiben járult hozzá a történethez, esetleg a közös szórakozást romboló magatartást is itt lehet bevonni a pontozásba 10-100%.

TP kiszámítás: nehézség-80%, megoldás mértéke-95%, szerepjáték-85%, aktivitás-100%. A kalandért járó TP= alap*nehézség*megoldás mértéke*szerepjáték*aktivitás(az utóbbi négy század része). A Példa alapján: 198*0.8*0.95*0.85*1=128tp. Ennyit kap kézhez a játékos, majd összeadja a játék előtti tp-vel:250+128=378-----marad 3.tsz-ű.

Véleményem szerint ez a TP-osztási szisztéma, ha következetesen gyakorolják és nem csak dobálóznak a számokkal, jól követhető és kiszámítható karakterfejlődést eredményez és meggátolja a szerintem elítélendő egy kalandot követő 2-3 szintnyi fejlődést.

Valamint igen jól szolgálhatja a TP-t aktívan felhasználó RENESZÁNSZ (ahol minden szintlépés 1000tp elérésével történik, így ez az érték adja a számítás alapját) és ÚJ Tekercsek rendszerét.

Különféle vért típusok MGT-je

Nos egy igen összetett kérdéshez érkezünk el. Ha már minden támadás dobásból automatikusan megkapjuk a megtámadott testterületet fontossá válik, mely vért hol is véd pontosan és ott mennyire. Erről többé-kevésbé a M* kiadványokból tájékozódtam, ezért nem sorolom fel mely találati hely ellen mely vért nyújt védelmet. De, ha már itt tartunk kérdésessé válik, hogy a kevert típusú vért-összeállítás (pl. csataszoknya, bőr mellvért, lovagi sisak) milyen MGT -vel jár. A lenti elv arra épül, hogy meghatároztam egy adott standard vérttípus 1 kilogrammjára mennyi MGT jut. Így a KM miután

megbecsüli a játékos által viselni kívánt vért darab súlyát, könnyedén megmondhatja mennyi MGT -vel is jár az. A most következő táblázat abban is segít a KM -nek, hogy viszonylagosan mennyibe is kerül átlagosan 1kg az adott típusú vértből. Arra is ki fogok térni, hogy a szabálykönyvekben bemutatott vértnek e módszer szerint mekkora MGT -je van (lényegében ugyan annyi hisz nem akartam változtatni az ismert szabályokon). Nagyon fontos, hogy a kapott MGT -ket, ha csökkenteni kívánjuk velük a két képességet (Gyo, Ügy) TILOS felkerekíteni, csakis az egész érték számít. Az alább tárgyalandó felszerelésből adódó MGT -vel ellenben a kerekítés nélküli MGT -t kell összevonni.

Vérttípus	MGT	MGT/kg	Arany/kg	SFÉ
Merev	*	0,23	4,5	5
Rákozott	3,6	0,2	4,5	4
Lemez	3,2	0,2	2,5	3
Pikkely	2,25	0,15	1,25	3
Sodrony	1,8	0,09	0,6	3
Lánc	1,8	0,09	0,5	2
Brigantin	2,25	0,15	0,25	3
Gyűrűs	1,08	0,09	0,16	1
Lemez	1,2	0,08	0,2	1
Kivert bőr	0,8	0,1	0,05	1
Keményített b.	2,1	0,3	0,07	2
Posztó	0,5	0,1	0,02	1

*Teljesvért=8,05; Félvért=6,9; Mellvért=4,14

Persze a fenti számok a normál vértnek esetén aktuálisak. Minden speciális fémből vagy mágikusan, esetleg egy különleges mester által készült vértzetnél a KM jogköre a fenti elemek módosítása.

Igen lényeges, hogyha a fenti elméletet alkalmazzuk, akkor a túllülés esetén beálló SFÉ romlást is más módon kell elkönyvelnünk. Megoldást az jelenthet, ha a merev és rákozott vértnek esetén azon a konkrét helyen (pl. 6,2=Törzsön a szegycsontnál) megszűnik a vért SFÉ -je. Míg a többi vérttípusnál azon a testrészen (pl. bal karnál) a továbbiakban nem hat a vért SFÉ -je.

A karakter terhelhetősége és a felszerelés.

Sok KM -nek tele van a hócipője a sufnit a hátán cipelő, teljesvértes karakterrel, mely akár 9 hosszúkarddal az övében és 1 nagy hátizsák nehézfémrel száll szembe az ellenséggel. Ezért szükséges, hogy a Rúnában is említett módon meghatározzuk, (Erő+Állóképesség)*2 kg az a súly, mellyel a karakter még képes harcolni. Itt minden tárgyat bele kell számolni: vértet, fegyvert, ruhát, eszközöket. De emellett (esetleg helyett) azt a szabályt is be kell vezetni, hogy a pajzson és a vértén túli minden 1/2Erő-nyi kilogramm

felszerelés eggyel növeli a karaktert terhelő MGT-t, kivéve az első 1/2Erő-nyi felszerelés. Ez így egy kissé komplikált. De a képlet egyszerű $MGT=(2*súly-Erő)/Erő$. Ha pl. ha egy 12 -es Erejű karakter felszerelése a pajzsan és vértjén túl 30 kg akkor az első 6(12/2) kg nem növeli az MGT -t, de a maradék 24 kg 4 -gyel növeli az MGT -t, mivel a 24 -ben a 6(12/2) épp ennyiszor van meg. Az itt megállapított MGT -t érdemes összevonni a vértnek kiszámítottal. Ezt követően a Gyorsaságból és Ügyességből kivonjuk a kapott MGT -t. Ha valamelyik ettől 4-re csökkenne -10, 3-ra -20, 2-re -30, 1-re -40 járul a karakter minden egyes harc értékére. Ám, ha valamelyik 0-ra csökken a karakter képtelen harcba bocsátkozni. Az olyan felszerelések, melyek nem megfelelően (pl. két nyílpuska a vállon) vannak elhelyezve a valóságnál nagyobb súllyal veendő figyelembe, mert jobban akadályozzák a harcolót.

Pontelosztásos karakteralkotás

Ezzel a szisztémával biztosítható, hogy az együtt játszó játékosok karakterei közt ne legyen túl nagy különbség a tulajdonságok értékei terén.

A karakter generálás elején, minden tulajdonság értéke 13. Ha valamely tulajdonságot a játékos növelni szeretné valamennyivel, akkor egy másik tulajdonságát, ugyanilyen mértékben kell csökkentenie. Ha így már módosult egy érték, akkor az többé már nem változtatható. Mindvégig figyelembe kell venni a faji maximumot és a folyamat végén kell beszámítani a faji módosítókat.

Azt, hogy egy tulajdonság csökkentésének értékét (ez leggyakrabban a Szépség), ne lehessen szétosztani a többi tulajdonság értékei közt, azért kell megszabni, hogy ha valaki nagyon jó szeretne lenni valamiben, azt kiegyenlítse az, hogy másban épp ilyen mértékben marad majd így el az átlagtól.

Egyebek

Ha azt vesszük alapul, hogy egy átlag személy átlag képességének értéke 12, abból az következik, hogy minden normál, azaz vagylagos (50-50 % -os) képességpróbára +3-at kellene adnia a KM-nek!?

Szerintem, ha valakit 75 -tel túllütnék akkor a meghatározott ÉP sebzsést másfélszerezni, 100 -nál kétszerezni, 125 -nél háromszorozni kellene.

Ha valaki úgy kíván harcba bocsátkozni, hogy még nem vette elő a fegyverét annak is lehetőséget kellene biztosítani a kezdeményezésre. Mondjuk -20 -al próbálkozhat és ha gyorsabb, fegyverrel támadhat és védekezhet is, valamint ha csak 5 -tel marad el a rá támadótól fegyverének VÉ -jét beszámíthatja, de nem támadhat.

Az U.T.-ben sajnos lemaradt az illuzionisták varázslatainak bevetési ideje. Én ezt az érzet mozaik Mp igényével megegyező számú szegmensben határoznám meg.

STÍLUSISMERET

Típus: Szakértő harci képzettség
Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Nehéz

A Stílusismeret igen nehezen, csak sok-sok tapasztalat árán elsajátítható tan. Ismerőinek többsége a Harcos főkaszt tagjai közül kerül ki, akik a végigküzdött évek során, éles szemüket nyitva tartva megtanulták, mi alapján különböztethető meg, az Ifini késelő és a Krad-hitű paplovag harci technikája. A tudásuk elmélyülése során már arra is vállalkozhatnak, hogy megbecsüljék az általuk megfigyelt személy harci tudását. Az igazán nagy tudással bírók pedig már azt is észreveszik, ha a küzdő mágikus vagy pszionikus erőket vet be a küzdelembe, vagy, hogy milyen szinten képzett bizonyos harci tanokban.

E képzettség alacsonyabb szintjeit a legtöbb, fegyverforgatásból élő karakter az idő múlásával elsajátítja, de az igazán nagy mesterek, a különböző hadiiskolák oktatóiból, a hercegek és királyok fegyvermesterei közül és a jólfizetett testőrök kasztjából kerülnek ki.

A stílus megállapításának nehézsége attól is függ, hogy a megfigyelt személy hol sajátította el a harc fortélyait. Könnyebb felismerni, ha valaki egy nyílt, a többség által látogatható és a köztudat nagyobbik része által ismert iskolában tette mindezt. Jóval nehezebb, ha egy titkos, a nyilvánosságot kirekesztő és a színpalak mögé rejtőző iskolában. Az előbbire a harcos-, gladiátor- és lovagképző rendek, az utóbbira a fejedelmek és tolvaj klánok jelentenek jó példát.

Bár ezen képzettség elsajátításához - egy kivétellel - közvetlenül nincs szükség más tanokban való elmélyülésre, az aki nem tesz szert széleskörű ismeretekre, csak részben lesz képes használni a sok verejték árán megszerzett tudását. Azok a képzettségek, melyek minden esetben segíthetik – plusz százalékot jelenthetnek – az adott harci stílus felismerését a következők: *Fegyverismeret, Kultúra, Lélektan*. Ellenben ez utóbbi képzettségek csupán eseti jelleggel lehetnek a Stílusismeret gyakorolni kívánók segítségére. Ezek: *Történelemismeret, Legendaismeret, Mágiaismeret, Taktika, Állatismeret, Démonológia, ...stb.*

1. fok

Képesség-követelmények:

Intelligencia 8, Érzékelés 11

Képzettség-követelmények:

Nincsenek

Képzettség-pont igény: 3 Kp

Ismertetés: Ezen a szinten a képzettség gyakorlója, még csak nagyon felületes ismeretekkel rendelkezik. Bár a saját kultúrkörében működő nyílt iskolákat viszonylag jó (50-60%) eséllyel képes beazonosítani, más nyílt iskolákat csak nehezen (10-30%) ismer fel. Amellett, hogy a titkos iskolák képviselőit képtelen felismerni, a másik komoly negatívum az, hogy legalább 10 körön keresztül kell, hogy zavartalanul figyelhesse a küzdőt. Abban az esetben, ha a játékos a saját ellenfelével szemben kívánja alkalmazni ezt a tudását a képzettség alkalmazási ideje megduplázódik.

2. fok

Képesség-követelmények:

Intelligencia 10, Érzékelés 12

Képzettség-követelmények:

Nincsenek

Képzettség-pont igény: 8 Kp

Ismertetés: (Af) Akik az alapokat már jól elsajátították, a fentiekhez képest a következő előnyöket élvezik: A saját kultúrkörön kívüli nyílt iskolákat is már jó (30-60%) eséllyel azonosítják és ehhez csupán 6 kör szükséges külső megfigyelőként. Ezzel ellentétben a titkos iskolákat csak nagy szerencsével (10-20%) képesek felismerni és még ehhez is 10 kör szükséges.

Itt már arra is vállalkozhatnak, hogy hozzávetőlegesen (+/-50%) nyilatkozzanak a megfigyelés tárgyának harci értékeiről. Bár ez igazán szélsőséges becsléseket adhat, mégis a megfigyelés 8. körében lesz határozott véleménye a vizsgálódónak. Ezen a szinten ez a képesség kizárólag az elfszabású ellenfelekkel szemben alkalmazható.

Amennyiben a képzettség alkalmazója harc közben, ellenfeléről akar információt szerezni, az kétszer annyi megfigyelési időt igényel.

3. fok

Képesség-követelmények:

Intelligencia 12, Érzékelés 14

Képzettség-követelmények:

Nincsenek

Képzettség-pont igény: 13 Kp

Ismertetés: Ha már valaki erre a szintre eljutott nagyon sokféle és viszonylag pontos információhoz juthat más harci adottságairól. Nyílt iskolák képviselőit jó (50-80%) eséllyel felismeri 4 körös vizsgálódás során, ám a titkos iskolákkal még nehézségei (20-40%) lehetnek, miután a 6 kör elteltével véleményt kell alkotni.

A harcértékek hozzávetőleges becslése már sokkal (+/-30%) jobb eredményhez vezet és csupán 5 kör szükségeltetik hozzá; valamint már más, nem elfszabású lényel szemben is alkalmazható, bár ennek időigénye kétszeres, harcban pedig négyszeres.

Ezen a mindenki által elsajátítható szinten, az 5. kör végére már az is megállapítható, hogy a célpont milyen szinten alkalmazza, a megfigyelési idő alatt használt harci képzettségeit (*Fegyverhasználat, Fegyverdobás, Pajzshasználat, Ökölharc, Kocsmái verekedés, ...stb.*).

4. fok

Képesség-követelmények:

Intelligencia 14, Érzékelés 15

Képzettség-követelmények:

Pszi 3. fok

Képzettség-pont igény: 20 Kp

Ismertetés: (Mf) A mester fok már hosszú, harcban töltött évek tapasztalatával és ennek folytán komoly tudással vértelű följeladókat. Ekkorra már kevés olyan nyílt iskola létezik (65-95%), melynek növendékét ne ismerné följel 2 kör vizsgáldás után. A titkos iskolák képviselőit is jó (40-60%) arányban beazonosítja a 3. kör végére.

A harcértékek meghatározása már igen pontos (+/-20%) és csupán 3 kört igényel attól függetlenül, hogy a megfigyelő harcban áll-e a célponttal vagy sem. Ehhez hasonlóan az iskola megállapítása sem igényel már több időt, ha harc alatt kényszerül erre a képzettség alkalmazója. De még ő is több – kétszeres – időt kell hogy töltsön azzal, ha egy nem elfszabású lény harci értékeit akarja meghatározni, miközben ezzel a lényel küzd. A fentiekhez hasonlóan képes megállapítani a harci képzettségek alkalmazási szintjét és ehhez csupán 2 körre van szüksége. Sőt, amennyiben járta a *Taktika* tanában, 2 kör elteltével azt is észreveszi mely harci formációt alkalmazza.

Még ennél is nagyobb előnyt biztosíthat az, hogy a Stílusismeret mesterei felismerik azokat a különleges harci „praktikákat”, melyeket megfigyelésük tárgya alkalmaz. És bár pontosan csak ritkán tudják mi is az valójában, a küzdelemben való hatásukat viszonylag kis eltéréssel képesek megbecsülni. Ilyen „praktikák”: Chi-harc, Aranyharang, Kiáltás, Pszi-roham, Bűvharc, Isteni áldás, Fanatizálás, ...stb.

5. fok

Képesség-követelmények:

Intelligencia 16, Érzékelés 16

Képzettség-követelmények:

Nincsenek

Képzettség-pont igény: 30 Kp

Ismertetés: Az a néhány yvevi lény, akik évtizedek hosszú során a tudásnak erre a szintjére jutottak, már hihetetlen megállapításokra juthatnak arról, hogy a megfigyelt teremtmény mire is képes a

küzdelemben. A nyílt iskolákban képzett egyedeket szinte kivétel nélkül (90-100%) azonosítják már az 1. kör végén. Sőt, a titkos iskolák többségét is könnyen (70-90%) felismerik 2 kör alatt.

Bármely lénynek, mellyel szembe kerülnek, képesek minimális (+/-10%) eltéréssel megállapítani a harci értékeit a 2. kör végére. Még azt is jó eséllyel felismerik, ha az ellenfél, valamilyen speciális (rejtett) harci képességgel rendelkezik.

Már 1 kör elteltével megállapítja, hogy a megfigyelt lény milyen szinten képzett az általa alkalmazott harci képzettségben, és a 2. körre már azzal is tisztában van, hogy valószínűleg még milyen, fel nem vonultatott harci képzettségben mennyire járatos.

Ami a fentiekben túl még inkább félelmetessé teszi ezeket a lényeknek a tudását az, hogy 2 küzdelemmel töltött kör elteltével, minden harci kör elején tisztában vannak azzal, mit tervez az ellenfél az elkövetkező 10 szegmensre. Persze az már más kérdés, hogy mit is tudnak tenni majd ellene, de nagy előnyt jelenthet például, ha az ellene készülődő Pszi-roham jeleit felismerve a Stílusismeret nagymestere védekező harcot jelent be a kör idejére. Az előzőkből adódóan az e képzettséget ilyen szinten ismerőkkel szemben semmilyen meglepetésszerű támadást nem intézhet az, akivel szemben alkalmazzák képzettségüket.

Vannak olyanok, igaz rendkívül kevesen, akik ennél még magasabb szinten szereztek jártasságot a Stílusismeretben. Ők azok a férfiak, nők és nemtelenek, akik már mások járásából, tekintetéből képesek voltak megállapítani harci képességeiket.

Egyik napjainkban feltűnt képviselőjük az az abasziszi illetőségű veterán százados, aki hosszú életét még kalandozóként kezdte, valahol Dél-Yneven. Majd miután végig harcolta a 13. Zászlóháborút és elvesztette fél lábát, nyolcvan évesen Ifinben telepedett le. Ott kevéske megmaradt zsoldját az akkor kezdődő gladiátorviadalon már a viadorok felvonulásának napján feltette egy külhoni, névtelen bajnokra. Nos ez a gladiátor az elkövetkező négy hétben győzelmet győzelemre halmozott és végül megnyerte a viadalt, nem kis vagyonhoz juttatva ezzel a rá fogadó Albaar Khazelmet. Ezt a bravúrt – mármint hogy Khazelm az éves nagy viadal első napján sikeresen megtippelte a végső győztest – még hét egymást követő évben végrehajtotta. És a nyolcadiknak is csupán betegeskedő szíve – mások véleménye szerint a fogadóházak alvilági közbenjárása – vetett gátat. Egy biztos, Albaar Khazelm öreg napjait nagy jólétben tölthette el és ennek legvalószínűbb magyarázata az, hogy magasabb szinten űzte a Stílusismeret tudományát, mint amit halandó el tudna képzelni.

VÍZMÁGIA

A **vízvarázslók** által használt víz mágia varázslatai szinte kivétel nélkül az Anyagi Síkon jönnek létre. Mivel Ynev a mi Földünkhez hasonlóan a víz alapú Anyagi Síkok közé tartozik. Ebből adódóan a tűzvarázslatokkal ellentétben ez a mágiaforma ritkán okoz direkt módon sebzést a planéta lakóinak. De erőssége is ebben rejlik, hiszen a víz az az őselem, ami a világunkat és bennünket alkot.

A Víz mágia nevével ellentétben nem csak a vizet, hanem annak paraelemét, az Elemi Fagyot is képes uralma alá vonni. Sőt, a kettő kombinálásával még hatékonyabb Jégvarázslatokat létrehozni. Minden 10 Fp után, amely víz vagy jég alapú támadás eredményeként keletkezik, 1 Ép-t is elveszít az áldozat. A Jég mágia sebzést eredményező varázslataival szemben a nem mágikus vértek is adnak SFÉ-t. A mágikus fagy – mely megjelenését tekintve bizonyos erősség fölött, a párához válik hasonlóvá – minden 4 Fp-t követően von maga után 1 kötelező Ép veszteséget.

Abból, hogy a vízvarázslók a bolygó legnagyobb mennyiségben előforduló elemével manipulálnak, egyértelműen következik, hogy azokon a helyeken, ahol a víz nagyobb mennyiségben fordul elő a varázsló azt még könnyebben képes felhasználni. Három kategóriát különböztetünk meg a víz előfordulásának arányában, melyek segíthetik a varázslót.

- I. A vízvarázsló zónáján belül (20m) kút vagy csermely található, komolyabb eső vagy havazás, esetleg trópusi páradús növényzet van.
- II. A vízvarázsló zónáján belül nagyobb patak, sekély folyó vagy tó, esetleg vastag hótakaró található.
- III. A vízvarázsló zónáján belül mély (min. 5m) álló vagy folyóvíz, hatalmas jégfolyam, vagy az elemi víz mágikus gócpontja található.

Azoknál a varázslatoknál, ahol ezeket a helyzeti előnyöket a varázsló képes kihasználni, ott a leírás szövegében ezt külön feltüntetjük.

Mielőtt bárki nekilát a Víz mágia alkalmazni kívánó karakter indításához ajánljuk olvassa el az Első Törvénykönyvben található Elemi Mágiaokról szóló értekezést(293. old.).

A Víz mágia Típusai:

- Alapvető víz mágia
- Víz mágia Iskolaformái
- Víz mágia Szabad Formái
- Vizek Befolyásolása
- Víz mágia Magasiskolája
- Vízlények Megidézése
- Fagy mágia Iskolaformái
- Fagy mágia Magasiskolája
- Jég mágia Iskolaformái
- Jég mágia Magasiskolája

ALAPVETŐ VÍZMÁGIA

Az alábbi varázslatokat a vízvarázslók rendje alapvető fontosságúnak tekinti. Számukra ez az első lépcsőfok, melyet minden tanoncnak el kell sajátítania ahhoz, hogy a későbbiekben igazi beavatottá váljék.

Folyadék elemzés

Mana-pont: 6
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a vízvarázsló bármely folyadékról meg tudja állapítani, hogy az mennyi vizet tartalmaz. Hogy mágikus-e? Valamint azt, hogy elfogyasztása közvetlenül károsítja-e a szervezetet. Például: az Átváltozás itala vagy a Szerelmi bájital nem károsítja közvetlenül!

Folyadékpusztítás

Mana-pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslattal egy liter olyan, nem mágikus természetű folyadék tehető semmivé, melynek fő alkotó eleme a víz. Élőlények testnedvei nem képezhetik a varázslat tárgyát.

A mennyiség minden további 3 Mana-pont felhasználásával 1 literrel növelhető.

Lebegés vízen

Mana-pont:	2
Erősség:	1
Varázslás ideje:	2 szegmens
Időtartam:	szint x 1 óra
Hatótáv:	önmaga
Mágiaellenállás:	-

A varázslat hatásaként a varázsló minden erőfeszítés nélkül a víz felszínén tud maradni. Még erőszakkal is nehéz a víz alá nyomni. Saját súlyán túl még további 25 kg-mal teheti meg mindezt. A varázslat fenntartása koncentrációt nem igényel.

Ósvíz észlelése

Mana-pont:	3
Erősség:	1
Varázslás ideje:	1 szegmens
Időtartam:	egyszeri
Hatótáv:	20 láb
Mágiaellenállás:	-

A vízvarázsló A varázslat segítségével meg tudja állapítani, hogy a zónájában összesen hány E Ósvíz van jelen. Ez vonatkozik a víz leplezett formáira is.

Sikamlós bőr

Mana-pont:	6
Erősség:	1
Varázslás ideje:	1 szegmens
Időtartam:	1 kör
Hatótáv:	önmaga
Mágiaellenállás:	-

A varázslat nagyban megkönnyítheti a vízvarázslók kiszabadulását, bizonyos szorult helyzetekből. Hatására a test azokon a területeken, ahol a varázsló kívánja, sosem látott hevességgel kezd el izzadni. Az ott található sejtek ideiglenesen rengeteg folyadékot veszítenek. Így a vízvarázsló könnyebben kisiklik mások szorításából és egyszerűbben megszabadulhat a láncok, kötelek béklyóitól.

Víz átváltoztatása

Mana-pont:	15
Erősség:	5
Varázslás ideje:	1 szegmens
Időtartam:	5 kör
Hatótáv:	20 láb sugarú kör
Mágiaellenállás:	lásd a leírást!

A varázslat hatására a víz olyan halmazállapotot vesz fel, amelyet a vízvarázsló szeretne, miközben annak hőmérséklete nem változik. Tehát átváltoztathat vizet jéggé vagy gőzzé, jeget vízzé vagy gőzzé és gőzt vízzé vagy jéggé. Nem megfagyasztja vagy elpárologtatja a vizet, hanem időlegesen átváltoztatja. Ezt még az élőlények – akár az emberek – testében lévő vízzel is képes megcselekedni. Ilyenkor az áldozat egy Gyorsaságpróbára jogosult. Ami ha sikerül, akkor elkerülte a vízvarázsló pillantását. Ha a

Gyorsaságpróba sikertelen, akkor már csak az Akaraterőpróbában bízhat a szenvedő alany. Az Akaraterőpróba módosítója az áldozat és a vízvarázsló Akaraterojének különbsége.

15 Mp-ért kb 50 liternyi vizet alakíthat át 5 kör időtartamra. 4 Mp-ért 10 literrel növelheti az átalakított anyag mennyiségét, vagy egy körrel növelheti az időtartamot. Az időtartam lejártával az átalakított víz visszaalakul eredeti formájára minden utóhatás nélkül. Akinek a vére ily módon „megfagy” mozdulatlanra dermed, ha gőzzé válik, összerogy. De halált nem okoz.

Víz észlelés

Mana-pont:	4
Erősség:	1
Varázslás ideje:	1 szegmens
Időtartam:	egyszeri
Hatótáv:	1 mérföld
Mágiaellenállás:	-

A vízvarázsló megtudhatja, hogy a hatótávon belül merre és hozzávetőleg mennyi természetes víz található.

Víz teleportálása

Mana-pont:	1 / 3 liter
Erősség:	1
Varázslás ideje:	5 szegmens
Időtartam:	egyszeri
Hatótáv:	20 láb
Mágiaellenállás:	-

A vízvarázsló a zónáján belül az általa látott vizet – vagy annak egy részét - az általa látott helyre képes teleportálni.

Vízgyűjtő

Mana-pont:	8
Erősség:	1
Varázslás ideje:	1 kör
Időtartam:	szint x 2 nap
Hatótáv:	20 láb
Mágiaellenállás:	-

A varázslat elvégzése után egy tenyérnyi varázsjel keletkezik azon a sima felületen, amit a vízvarázslónak megérintenie. Ez a jel az időtartam lejártáig, naponta 1-5 liternyi vizet von el környezetéből. A jel 20 láb sugarú körből vonja el a vizet, de az élőlények testéből nem képes kinyerni azt. Az, hogy pontosan mennyi lételemet képes begyűjteni, nagyban függ a környezettől. Párás erdőségekben 5 litert, míg sivatagokban csak 1 litert képes kinyerni naponta. A víz a jel körül válik ki, és ha nem gondoskodnak az összegyűjtéséről, elfolyik vagy elpárolog.

Amennyiben több ilyen jel található egymás hatótávolságán belül, úgy kölcsönösen rontják hatékonyságukat. Azaz, ha egymás mellé helyezünk el két ilyen jelet, azok szinte ugyanannyi vizet fognak összegyűjteni, mintha csak egy jel lenne ott.

Vízteremtés

Mana-pont: 1
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 6 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a vízvarázsló fél liternyi vizet képes teremteni a zónáján belül bárhova. Amely azonban az egy perc leteltével elenyészik.

VÍZMÁGIA ISKOLAFORMÁK

A most következő hat varázslatot egy gyakorló mozaikmágus rögtön felismerné, hiszen valójában nem más, mint az Elemi Mágia Ösvíz Teremtése mozaikjának Hat Iskolaformája. Ha valaki belekerül ezekbe a formákba, majd utóbb kikerül onnan az Óselemi Mágiák jellemzőiből fakadóan semmilyen nedvességet nem tapasztal sem önmagán, sem a felszerelésén. Persze itt is, amikor a varázslatok időtartama lejár a teremtett Ösvíz nyomtalanul eloszlik.

A környezettől függően: a nyíl, kard, kitörés és aura formák Mp igénye I. és II. kategóriánál 3 Mp / 1E-re, a III. kategóriánál 2 Mp/ 1E-re csökken; míg a szőnyeg és fal formák Mp igénye I. kategóriánál 9 Mp / 5E-re, II.-nál 8Mp / 5E-re, III.-nál 7Mp / 5E-re módosul.

Víznyíl

Mana-pont: 4 / 1E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: végtelen
Mágiaellenállás: -

A vízvarázsló bal kezének mutatóujjából víznyíl csap elő. Ezzel akkor találja el ellenfelét ha sikeres célzást dob. A víznyíl CÉ-je +30, tűzalapú lényeken pedig k6 / 1E-t sebez. Ynev vízalapú lényein ritkán ejt sebet (találati helytől függ) és akkor is kisebbet, mint k6 / 1E. Ám egy jól irányzott víznyíl könnyen feldöntheti áldozatát.

Víz kard

Mana-pont: 4 / 1E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a vízvarázsló vízaurával ruházhatja föl egy tetszőleges formájú egykezes kardnak a pengéjét.

A fegyver statisztikái ettől nem változnak, és bárki úgy forgathatja, mint korábban. Hatását,

hogy k6 / 1E-s sebzést okoz, kizárólag tűzalapú lényekkel szemben gyakorolja.

Vízkitörés

Mana-pont: 4 / 1E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A vízvarázsló a zónáján belül meghatároz egy pontot, amely a vízrobbanás epicentrumaként fog szolgálni. Ez mindazoknak a tűzalapú lényeknek, akik 1 lábnyi körzeten belül tartózkodnak, Erősség x k6 sebzést okoz. A sebzés az epicentrumtól távolodva méterenként egy k6-tal csökken.

Vízszőnyeg

Mana-pont: 10 / 5E
Erősség: 5
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 3 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslattal egy 5 láb sugarú körben fél láb magas vízszőnyeg hozható létre. Mindazok a tűzalapú lények, akik ebbe belekerülnek körönként k6 / 5E sebzést szenvednek el. Amennyiben az embernél nagyobbak, vagy a testüknek több mint fele van a vízszőnyegben a sebzés 2k6 / 5E-re növekszik.

A vízalapú lények esetében a szőnyeg komolyan akadályozza a mozgást (harc helyhez kötve).

Víz fal

Mana-pont: 10 / 5E
Erősség: 5
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 6 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A vízvarázsló létrehozhat egy fél láb vastag, 5 láb sugarú, félkör alakú függőleges vízfalat. Mindazok a tűzalapú lények, akik belekerülnek 2k6 / 5E sebzést szenvednek el.

A vízalapú lények kisebb erőfeszítéssel áttörhetnek rajta, de harci helyzetben megtöri a rohamot, akadályozza a távolsági fegyverek használatát és csökkenti sebzésüket.

Vízaura

Mana-pont: 4 / 1E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 2 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat befejezésekor a célszemélyt Vízaura veszi körül, ami a testétől 10cm-re lévő vízhártya. Ez befelé semmilyen hatást nem gyakorol, nem akadályozza sem a mozgást, sem a látást. Ellenben azokon a tűzalapú lényeken, akik közvetlenül érintkezésbe kerülnek vele k6 / 1E-nyi sebzést okoz.

A varázslat E-nyi védelmet nyújt az őselemi tűz alapú varázslatok ellen, valamint minden tűz alapú sebzéssel szemben.

SZABAD ELEMI FORMÁK

Itt az úgynevezett Szabad Elemi Formák következnek, természetesen az Ősvízre vonatkoztatva. Ha valaki belekerül ezekbe a formákba, majd utóbb kikerül onnan az Őselemi Mágiák jellemzőiből fakadóan semmilyen nedvességet nem tapasztal önmagán vagy a felszerelésén. Persze itt is, amikor a varázslatok időtartama lejár a teremtett Ősvíz nyomtalanul eloszlik.

A környezettől függően: a csóva, gyűrű, formák Mp igénye I. és II. kategóriánál 5Mp / 1E-re, a III. kategóriánál 4Mp / 1E-re csökken; míg az eső és hullám formák Mp igénye I. kategóriánál 7Mp / 1E-re, II.-nál 6Mp / 1E-re, III.-nál 5Mp / 1E-re módosul; a kupola és zápor formák Mp igénye I. kategóriánál 4Mp / 5E-re míg II. és III. kategóriánál 3Mp / 5E-re változik.

Vízcsóva

Mana-pont: 6 / 1E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A vízvarázsló a kitöréshez hasonlóan itt is besűriti az Ősvízet, de az nem a tér minden irányába, hanem csak egyetlen irányított csóvába tör ki. Hatótávolsága az Erősségével megegyező hosszúság(lábban), ám minden egyes lábbal 1 E-t veszít Erősségéből. A tűzalapú lényeken az aktuális Erősségével megegyező k6-ot sebez, ám a sebzését csak időtartamának lejártával fejt ki.

Vízeseő

Mana-pont: 8 / 1E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: -

A vízvarázsló ujjából legyező alakban (max 60 fokos szögben) víz sugarak törnek elő. Ezek 10 láb távolságra jutnak el, és minden tűzalapú lénynek, akit érnek, k6 / 1E sebet okoznak. A befektetett Mana-pontok többszörösével a forma időtartama is megtöbbszörözhető.

Víz kupola

Mana-pont: 5 / 5E
Erősség: 5
Varázslás ideje: 6 szegmens
Időtartam: 2 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat a Szőnyeg forma egy változata. Azonban magassága nem 50 cm, hanem megegyezik a kör sugarával. Vastagsága azonban 50cm, így alatta, a belsejében egy vízboltív keletkezik, ami a kupola méretének növelésével egyre nagyobbá válik. A kupolába kerülő tűzalapú lények az érintkezési felülettől függően k6 vagy 2k6 sebzést szenvednek el 5E erősségenként. A befektetett Mana-pontok többszörösével a forma időtartama is megtöbbszörözhető.

Víz zápor

Mana-pont: 5 / 5E
Erősség: 5
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 3 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a levegőben (max. 20 láb magasan) szürke fellegek jelennek meg melyekből igazi zápor hull a földre. Az érintett terület 5 láb sugarú kör. Azok a tűzalapú lények, akik ezen belül tartózkodnak k6 / 5E sebződnek. A befektetett Mana-pontok többszörösével a forma időtartama is megtöbbszörözhető.

Vízgyűrű

Mana-pont: 6 / 1E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 10 kör
Hatótáv: spec.
Mágiaellenállás: -

A varázslat létrejöttékor 3 láb átmérőjű vízgyűrű keletkezik a vízvarázsló körül, melynek magassága 20 cm. Amint ezen a gyűrűn valaki megpróbál átjutni, a víz felcsap és a tűzalapú lényeken k6 / 1E sebzést okoz. A befektetett Mana-pontok többszörösével a forma időtartama is megtöbbszörözhető.

Víz hullám

Mana-pont: 8 / 1E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 6 szegmens
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat létrejöttékor gyűrű alakban egyre erősebb hullámok indulnak útnak a középpontban álló vízvarázsló felől, egészen zónájának határáig. A hullámok 1 kör alatt megteszik ezt a távot.

Minden körben, az időtartam lejártáig, egy-egy új hullám születik, melynek Erőssége egyel nő az előző hullámhoz képest.

Ez a varázslat az első körben Erősség x k6-nyi, a másodikban (Erősség + 1) x k6-nyi, a harmadikba (Erősség + 2) x k6-nyi, ... egészen az ötödik körig, amikor (Erősség + 4) x k6-nyi sebzést okoz a tűzalapú lényeken.

Azok a nem tűzalapú lények, akik a hatótávon belül tartózkodnak, könnyen egyensúlyukat veszítik (Erő-próba), és a földre kerülhetnek. A vízvarázslóval szemben minden roham megtörik és a zónán belül harcolók -10 TÉ-t kapnak a lökéshullámoktól.

VIZEK BEFOLYÁSOLÁSA

A vízvarázslók képesek hatalmukat kiterjeszteni a természetes vizekre is. Bár nem szívesen teszik, de ezzel akár be is avatkozhatnak a természet rendjébe. E lehetőség kihasználásával, sokkal nagyobb erejű varázslatokat képesek létrehozni, mivel Mana-pontjaikat nem kell a víz megidézésére felhasználni.

Ezek a varázslatok igen sokféle célt szolgálhatnak. Lehetnek támadó vagy védekező jellegűek, ám közös vonásuk az, hogy megidézésükhöz elengedhetetlen valamilyen természetes vízképződmény, a vízvarázsló zónáján belül.

Csapadék tagadása

Mana-pont: 27
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: szint x 3 kör
Hatótáv: szint x 100 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a hatótávon belül az adott időtartamra megszűnik mindenféle csapadék. A varázslónak a hatóidő alatt nem kell koncentrálnia, igaz nem is képes megszüntetni varázslatát. Mágikus eredetű csapadékokra csak abban az esetben van hatással, ha azok erőssége elmarad a Csapadék tagadásának erősségétől.

Minden a varázslatra költött további 12 Mana-pont 10-el növeli az erősséget, vagy szint x 3 körrel a hatóidőt, vagy 100 lábbal a hatótávot.

Égi csatornák

Mana-pont: 38
Erősség: 15
Varázslás ideje: 5 perc
Időtartam: szint x 1 kör
Hatótáv: látótávolság
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat az egyik legerősebb a természetes vizekkel manipulálók közül. Valójában azt eredményezi, hogy az égből hulló csapadékot egy tíz méter átmérőjű területre koncentrálja.

Egyedüli követelmény, hogy a varázslás megkezdésekor már hulljon a csapadék a célterületre és a vízvarázslóra egyaránt. A vízvarázslónak az időtartam lejártáig koncentrálnia kell az általa kiválasztott területre, máskülönben megszűnik a mágia működése. A célterületen kívül a csapadék mennyisége jelentősen visszaesik, olykor el is áll. Ezzel a varázslattal csak gyengébb erősségű mágikus eredetű csapadékok befolyásolhatóak. Három eltérő erősségű (méretű) csapadékot különböztetünk meg. Az elsőben 2k6, a másodikban 3k6, a harmadikban 4k6 Sp x szintnyi sebzést szenved el minden ott található objektum és élőlény a varázslat időtartamának minden körében. A havazás sosem lehet erősebb, a jégeső pedig gyengébb a második (3k6-os) kategóriánál.

Gejzír

Mana-pont: 18
Erősség: 6
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat végrehajtásához mindenképp szükség van arra, hogy egy nagyobb álló- vagy folyóvíz legyen a varázsló zónáján belül.

Eredményeként egy óriási vízoszlop csap ki a vízből az 5 láb átmérőjű célterületre. Ez a célpont legfeljebb 20 lábra lehet a gejzír kitörési pontjától. Az ott tartózkodók 2k10+2 Sp sebzést szenvednek el és, ha élőlények még minden 8 Fp után 1 Ép-t is. Tűz alapú lényeken a sebzés még drasztikusabb, 6k6 Sp. A varázslat erősítéseként minden további 9 Mp +k10 Sp-nyi sebzést jelent (tűz alapú lényeknek +3k6 Sp). De a varázslat erősítésének gátat szabhat a természetes víz mérete.

Hullám fogat

Mana-pont: 55
Erősség: 15
Varázslás ideje: 4 kör
Időtartam: 15 perc szintenként
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A varázslat kizárólag nagyobb vizeken használható. Eredményeként megidéz egy nagyobb hullámot, amely felszínén szállítja a vízvarázslót és társait. Összesen legfeljebb Tapasztalati Szintjével megegyező számú személy utazhat rajta. Az utazók kénytelenek megfogni egymás kezét és így mindvégig kapcsolatban maradni a vízvarázslóval. Az emberláncnak az a része, amely elveszti a kapcsolatot a vízvarázslóval, azonnal lezuhan a hullámról.

A hullám legfeljebb a rohanó ember sebességével közlekedhet. Ennek tükrében óránként 36 mérföldet képes megtenni. A haladáshoz nincs szükség a vízvarázsló összpontosítására, ám bármikor új irányt és sebességet adhat a hullámnak.

Hullámok zablája

Mana-pont:	28
Erősség:	30
Varázslás ideje:	12 kör
Időtartam:	1 óra / szint
Hatótáv:	20 láb
Mágiaellenállás:	-

A varázslat eredményeként a hatótávon belül a íz felszíne mentessé válik minden hullámzástól. Bár a többi természeti körülményt nem képes befolyásolni, tehát az eső továbbra is zuhog és a szélvihar sem csendesedik, a vízvarázsló felé igyekvő hullámok valahogy mégis kioltódnak, megkönnyítve ezzel a vízen való navigálást.

A vízvarázslónak a varázslat alatt mindvégig koncentrálnia kell, vagyis semmilyen egyéb tevékenységet nem végezhet és ha megzavarják azonnal megszakad a varázslat hatása és elvesznek a belé fektetett Mana-pontok. Amennyiben valamilyen mágikus eredetű vihar, hullám vagy örvény kerül a hatótávon belül, akkor a nagyobb erősségű varázslat hatása érvényesül.

Minden további 14 Mp vagy 10 lábbal megnöveli a hatótávot, vagy 10 ponttal növeli az Erősséget, vagy szint x 1 órával meghosszabbítja az időtartamot.

Örvény

Mana-pont:	50
Erősség:	25
Varázslás ideje:	10 kör
Időtartam:	45 perc
Hatótáv:	1 mérföld sugarú kör
Mágiaellenállás:	-

A varázslat csak nyílt tengeren használható. Egy hatalmas 50 + 3k10 láb átmérőjű örvényt hoz létre, amely a mélybe rántja a 8 lábnál rövidebb hajókat vagy a vízbe kerülőket. Az úszni tudó lények körölként sikeres erőpróbát dobhatnak, vagy 10 lábbal közelebb kerülnek az örvény közepéhez, s ha elérik, sorsuk megpecsételődött. Az úszó az örvény szélétől 10 lábanként –1 büntetővel dobja az Erőpróbát. Az erőpróbát tovább ronthatja a páncél és felszerelés MGT-je, még akkor is, ha az úszó rendelkezi 4. fokú Nehézségtől viselet képzettséggel. Hajók esetében 4. fokú Hajózás, és jól képzett legénység szükségeltetik a kijutáshoz.

Szökőár

Mana-pont:	90
Erősség:	75
Varázslás ideje:	10 kör
Időtartam:	45 perc
Hatótáv:	1 mérföld sugarú kör
Mágiaellenállás:	-

A varázslat csak nagyobb vízfelületek közelében, folyón, tavenon és tengeren, illetve ezek partja mentén használható. A hullám hajókat boríthat fel, vagy medréből kiöntve kikötőket

söpörhet el – mint ahogy elsöpör mindent, ami az útjába kerül. A hullamba keveredett lények – ha egyáltalán túlélnek az iszonyú kalandot – 15k6 Sp-t vesztenek a zúzódásoktól. Az épületek és hajók pedig ugyanennyi Sp-vel károsulnak.

Szökőkút

Mana-pont:	4
Erősség:	1
Varázslás ideje:	6 kör
Időtartam:	10 perc
Hatótáv:	20 láb
Mágiaellenállás:	-

A vízvarázsló a varázslat hatóideje alatt egy gyönyörű összetett vízi-játékot komponálhat meg, a zónáján belül lévő jelentősebb folyó- és állóvizek felszínén. Ez egyeseket lenyűgözhet, másokat elriaszthat az előadás, melynek egyetlen korlátja az, hogy a vízsugarak legfeljebb a vízvarázsló szintjének kétszereséig emelkedhetnek a vízszint fölé, persze méterben.

Tenger felkorbácsolása

Mana-pont:	40
Erősség:	25
Varázslás ideje:	10 kör
Időtartam:	1 mérföld sugarú kör
Hatótáv:	45 perc
Mágiaellenállás:	-

A varázslat csak nagyobb vízfelületeken, tavenon és tengeren használható. A varázslat hatására k6 kör alatt a víz viharossá válik és tarajos hullámokat vet. A feltornyosuló hullámok felborítják vagy összetörik a 3 lábnál rövidebb csónakokat, megrongálják a kikötőben veszteglő hajókat (10k6 Sp), életveszélyessé, illetve lehetetlenné teszik a hajózást. A tombolás 1 mérföld sugarú körön belül hat, átvészeléséhez 4. fokú Hajózás vagy 2. fokú Úszás szükséges.

VÍZMÁGIA MAGASISKOLÁJA

Ezek a varázslatok már a Vízmágia magasiskoláját jelentik. Ezt misem támaszthatná meggyőzőbben alá, minthogy még a nagyhatalmú mozaikmágusok is értetlenül állnak, az itt következő varázslatok belső működési mechanizmusának megértése előtt.

Harcos hívása

Mana-pont:	40
Erősség:	25
Varázslás ideje:	3 kör
Időtartam:	9 kör / szint
Hatótáv:	20 láb
Mágiaellenállás:	-

A mágia hatására a víz megelevenedni látszik és felölti egy elementál Harcos alakját. A varázslat feltétele, hogy a vízvarázsló Zónáján belül legalább egy tó vagy folyó legyen. Valójában az

összefüggő víztömegén keresztül a varázsló kaput nyit a Víz Elemi Síkjára, ahonnan az elementál lény átlép az Elsődleges Anyagi Síkra. Engedelmeskedik a vízvarázsló minden parancsának, de önálló gondolkodásra nem képes, s bonyolult utasításokat is képtelen követni. A varázsló zónáját nem hagyhatja el, és az időtartam lejártával nyomtalanul elenyészik. Tulajdonságai a Bestiáriumban olvashatóak.

Köd teremtés

Mana-pont: 10
Erősség: 2
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 4 kör
Hatótáv: 20
Mágiaellenállás: -

A varázsló ködöt idéz a kijelölt terület fölé. E sűrű ködfelhő 4 körig marad stabil, s utána is fennmaradhat, ha a légmozgás nem oszlatja szét, vagy nem sodorja el. A ködben lehetetlen íjat vagy dobófejtőt használni, s a közelharcot folytatók TÉ-je is 15-tel csökken.

A környezettől függően: I. esetén 9 Mp, II. esetén 8 Mp, III. esetén 6 Mp a varázslat bevetési költsége.

Kristálytisztá víz

Mana-pont: 15
Erősség: 5
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: 15 perc / szint
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a vízvarázsló a vizek mélyére pillanthat, legyenek azok bármily zavarosak is. Akkor is szemrevételezheti az ott rejtőző dolgokat, ha ezt a fényviszonyok nem tennék lehetővé. Azokat a dolgokat, amelyeket iszap rejt, vagy más okból láthatatlanok továbbra sem bírja kifürkészni. Amíg a mágia tart, 1-2 láb eltéréssel megtudja becsülni, milyen mélységben lát bármit is a víz alatt. A varázslat hátulütője, hogy az időtartam alatt a vízvarázsló kizárólag a víz alatti világot látja tisztán, minden, ami a felszínen történik, csupán fekete kavargásként jelenik meg előtte.

Alapesetben a hatótáv egy 100 lépés sugarú gömb, ez minden újabb 5 Mp felhasználásával +50 lábbal növelhető. Erre akkor is van lehetőség, ha a varázslat már működik. Ugyanígy bármikor képes megszakítani a varázslatát.

Lélek víz

Mana-pont: 15
Erősség: szint x 5
Varázslás ideje: 1 óra
Időtartam: szint x 1 óra
Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A varázslat – kihasználva a vízvarázslók vízalapú lény mivoltát – egy liternyi olyan vizet hoz létre, mely körül 20 láb sugarú körben a vízvarázsló zónája alakul ki. Ez a vízvarázslók számára olyan, mint a valódi varázslók Zóna varázsjele, tehát szimpatikus viszonyban áll a megalkotójával.

A Lélek víz megalkotásához 1 liter kristálytisztá vízre van szükség, amely az időtartam lejártáig semmilyen fizikai behatással nem választható több részre, bár továbbra is folyadékként viselkedik. Másik jellemzője, hogy sötétben zöld színben világít. Ennek a fénynek az ereje az időtartam lejártával egyre gyengül.

Az időtartam lejártá előtt a vizet a vízvarázslók csupán egyetlen módon képesek „megsemmisíteni”, úgy, hogy elfogyasztják. Ha lejár az időtartam, de a Lélek vizet alkotó 1 liternyi folyadék tisztán és hiánytalanul megmaradt, továbbra is szimpatikus viszony lesz közte és a vízvarázsló közt.

Minden további 15 Mana-pontokért az időtartam szint x 1 órával nő. Amennyiben a vízvarázsló 60 Mana-pontot áldoz a Lélek víz létrehozására, dönthet úgy, hogy az időtartam véglegessé váljon.

Nedvek átka

Mana-pont: 34
Erősség: 4
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 10 óra / szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Egészségpróba

A varázslat áldozatának szervezete képtelen folyadékot veszíteni. A toroka kiszárad, a szemei bevéreznek, belázasodik, és ami a legkellemetlenebb, képtelen vizelni. Húgyhólyagja óriásira dagad, és minden mozgás szörnyű fájdalommal jár.

Az első nap után az áldozaton émelygés lesz úrrá. Valamint a második napon 1k6-tal, a harmadikon 2k6-tal, a negyediken 3k6-tal,... csökken a maximális Fp-nak száma, amelyek ha elfogynak a veszteség Ép-ben folytatódik.

A varázslat csak mágia szétosztatással semlegesíthető, ám a létrehozója bármikor megszüntetheti, feltéve, hogy képes megérinteni a szomjazót. Erősítése 8 Mp / 1 E, ami 1-1 ponttal nehezíti az Egészségpróbát.

Nedvek ösvénye

Mana-pont: 18
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: szint x 1 perc
Hatótáv: szint x 15 mérföld
Mágiaellenállás: -

A varázslat lehetővé teszi, hogy a vízvarázsló egy gyűszűnyi kezében lévő folyadékból – melynek alkotó elemei közt a víz is megtalálható – megállapíthassa, merre található az a lény, akivel a folyadék szimpatikus viszonyban áll. A vízvarázsló az időtartam lejártáig tisztában van azzal, hogy a keresett célpont mely irányban és hozzávetőleg milyen távolságban van tőle.

Szolga hívása

Mana-pont: 24
Erősség: 25
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 1 perc / szint
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A mágia hatására a víz megelevenedni látszik és felölti egy elementál Szolga alakját. A varázslat feltétele, hogy a vízvarázsló Zónáján belül egy mély vízzel teli kút, egy tó vagy legalább egy bővizű patak legyen. Valójában az összefüggő víztömegben keresztül a varázsló kaput nyit a Víz Elemi Síkjára, ahonnan az elementál lény átlép az Elsődleges Anyagi Síkra. Engedelmeskedik a vízvarázsló minden parancsának, de önálló gondolkodásra nem képes, s bonyolult utasításokat is képtelen követni. A varázsló zónáját nem hagyhatja el, és az időtartam lejártával nyomtalanul elenyésczik. Tulajdonságai a Bestiáriumban olvashatóak.

Szomjúság

Mana-pont: 26
Erősség: 4
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 nap / szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Egészségpróba

A varázslat áldozata képtelen fizikai folyadékot venni magához. Ha erőszakkal próbálják megitatni megfulladhat. E nagyon látványos varázslat áldozatainak szájának közeléből a víz látványosan szétszóródik, mintha irtózna fizikai kontaktust létesíteni a szomjazóval.

Az áldozat a szomjúság harmadik napjától naponta Egészségpróbát dob, amely ha sikertelen egy kategóriával lejjebb kerül a következő hatás táblán: émelygés/kábulat/rosszullét/ájulás/halál

A varázslat csak mágia szétosztatással semlegesíthető, ám a létrehozója bármikor megszüntetheti, feltéve, hogy képes megérinteni a szomjazót. Erősítése 5 Mp / 1 E, ami 1-1 ponttal nehezíti az Egészségpróbát.

Tenger ökle

Mana-pont: 55
Erősség: 18
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör / 2 TSZ
Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Kevés ennél pusztítóbb varázslat van a vízvarázslók mágikus praktikáiban. Vallják, hogy ez a mágia a leges legmélyebb tengerek fenekének erőit szabadítja a felszínre. A vízvarázsló a varázslat keretében zónáján belül kijelöl egy pontot, ahol 1 láb sugarú körben megvasad a tér szövedéke és pusztítóbbnál pusztítóbb erővel ömleni kezd belőle a tengervíz. Ez a vízszög az útjába kerülő dolgokon hihetetlen pusztítást visz végbe. Az első 2 méteren 12k10 Sp-t sebez körönként, a sebzés minden további 2 méteren 1k10-el csökken. Még a kiinduló ponttól 24 méterre is 1k10 a sebzés.

Utazás

Mana-pont: 6
Erősség: 5
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 3 perc
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a vízvarázsló képes utazni a víz alatt, közben nincs szüksége levegőre, valamint sem ő, sem ruhái nem lesznek nedvesek. Csak olyan vízben lehetséges a varázslat alkalmazása, mely ellepi a vízvarázslót. Az Utazást nem befolyásolja sodrás és semmilyen egyéb vízmozgás, 3 perc alatt 1 mérföld távolságot tesz meg a vízvarázsló. Aki akaratával alakíthatja mozgását bármely irányban.

A varázslat Időtartama 3 Mp-ként 1 perccel növelhető, az Utazás közben varázsolni nem lehet, tehát a varázslat hosszát előre meg kell határozni.

Üzenet

Mana-pont: 16
Erősség: 2
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: 50 mérföld/szint
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a vízvarázsló üzenetet küldhet egy konkrét, általa ismert személynek. Ehhez legalább 10 liternyi összefüggő víztömegre van szüksége és fennhangon kell elmondania az üzenet szövegét.

Amikor a célszemély, a hatótávon belül, valamilyen, legalább egy méter átmérőjű vízfelszín közelébe (5 méteren belül) ér. A víztükörben megjelenik a vízvarázsló arca és elhangzik a legfeljebb 1 kör időtartamú üzenet, a vízvarázsló hangján, az általa korábban használt hangerővel.

Visszhang

Mana-pont: 13
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: speciális
Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

A varázslat eredményeként a vízvarázsló által kijelölt víz hangosan elismétli a kívánt szöveget. Ennek a víznek 20 lábön belül kell lennie a varázslat elvégzésekor. Bár a szöveget a vízvarázslónak nem kell hangosan kiejtenie, legfeljebb 5 szegmens időtartamú lehet.

Az, hogy a víz hangja milyen messzire hallatszik el, kizárólag a víz méretétől függ. Míg egy pohárnyi víz csak alig hallhatóan suttog, addig a tenger eget rengető kiáltással ismétli el a hallottakat. A normális emberi beszéd hangerejének egy kisebb patak felel meg.

Arra vonatkozólag, hogy a víz mikor szólaljon meg két lehetősége van a varázslat alkalmazójának. Vagy a varázslással egy időben a víz kimondja, amit a varázsló gondolataiban megad. A másik esetben egy konkrét eseményhez kell ezt kötni. Ez csak is olyan lehet, amit a víz „érezkel”, tehát legtöbbször fizikai behatás, vagy valamilyen hanggal járó történés (egy adott szó/szöveg elhangzása, vagy egy konkrét személy hangja).

Vízalak

Mana-pont: 28
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: szint x 1 kör
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A vízvarázsló és nem mágikus felszerelése – vagy egy általa megérintett személy – vízzé változik a varázslat hatására. Ebben az új alakban továbbra is úgy képes mozogni, mint annak előtte, de ha azt akarja képes minden olyan helyre beszivárogni ahová a víz bejuthat. Sőt, amennyiben feláldozza emberi alakját akár a függőleges falakon, de még a helységek plafonján is képes megtapadni. A vízalakban lévő személy körönte átlagosan 5 láb távolságot tud vízként szivárogyva megtenni. A varázslat ideje alatt nincs szüksége levegőre, ám asz igen súlyos problémát okozhat, ha a varázslás időtartamának lejártakor még mindig valamilyen sűrű közegben „szivárogy”.

Ebben az alakban immúnissá válik minden Ősvíz alapú támadásra, de a tűz alapú támadások a maximumot sebzik rajta. A továbbiakban csak mágikus fegyverekkel sebezhető.

Vízbilincs

Mana-pont: 6 / 1E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 perc / szint
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: Erőpróba

A varázslat hatásaként egy vízgyűrű anyagiasul a célpont körül. Amely annak a kívánt végtag-párját (elfszabásúaknál kezét vagy lábát)

szorosan átöleli. Ennek elkerülése végett a célpont körönként jogosult Erőpróbára, melynek nehézsége körről-körre 1-1 ponttal nehezebb és már alaperősítésnél is –1-el kell dobni. Ha a célpont bármikor sikerrel tesz le egy Erőpróbát kiszabadul a varázslat hatása alól.

A varázslat erősítésével 1-1 ponttal nehezíthető az Erőpróba. A már kialakult vízbilincs fennmaradásának időtartama utólag is kitolható 1-1 perccel minden rááldozott Mp-ért cserébe.

A környezettől függően: I. és II. kategóriánál 5 Mp / 1E, míg III. kategóriánál 4 Mp / 1E.

Vízcsáp

Mana-pont: 12 / 1E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A közepes Tapasztalati szintű vízvarázslók egyik leglátványosabb és igen hatásos varázslata. A mágia alkalmazásakor a megidézett Ősvíz egy három méter hosszúságú csáp formában jelenik meg, vagy a varázsló zónáján belül egy fix helyen – ahonnan később sem mozdulhat el -, vagy a varázsló mellkasából előtörve. Ez utóbbi formában, együtt mozog a vízvarázslóval de nem akadályozza a cselekedeteiben. A varázslat különlegessége, hogy egyszerre több különböző csáp is létezhet egy vízvarázsló irányítása alatt.

Az időtartam lejártával a csáp semmivé enyészik. A csáp önálló akarattal rendelkezik és támadja a vízvarázsló ellenfeleit. TÉ-e megegyezik a vízvarázsló fegyver nélküli alap TÉ-vel és körönként csupán egyszer támad, ám a célpontja kizárólag mágikus fegyvereit és páncélját használhatja vele szemben a védekezés során. Amennyiben túltüi áldozatát, képes azt körülfogni, a megtámadott ezután csak sikeres Erőpróbával (amelyet nagyobb Erősség esetén negatívumok sújtanak) tud megszabadulni a csáptól. A csáp sebzése k6 Sp / 1 E. Erősíteni 6Mp-vel lehet 1E-ként.

A környezettől függően: az alapvarázslat I. kategóriánál 11 Mp, II.-nél 10 Mp, III.-nál 9 Mp; az Erősítés I.-nél 5 Mp / +1E, II. és III.-nél 4Mp / +1E.

Vizek emléke

Mana-pont: 14
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: speciális
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével használója egy egyszerű kérdésre kaphat választ egy pocsolyánál nem kisebb vízfelszíntől.

Új Mágiatípus - Vízmágia

Mivel a vizek „gondolkodása és érzékelése” igen távol áll Ynev lényeiétől nehéz a kérdést úgy megfogalmazni, hogy a víz kielégítő választ tudjon adni.

A vizek kizárólag a hangokat és a velük fizikai kontaktust létesítőket érzékelik. Hallásának élessége megegyezik a varázslatot használóéval. Ám azokat is igen csak elvont formában. Arra a kérdésre, hogy az elmúlt napban levonult-e mellette egy lovas csapat képtelen válaszolni, lévén nincs fogalma arról mi is a ló vagy a csapat. Azt viszont kérheti tőle a vízvarázsló, hogy ismétlje el milyen dübörgő hangot hallott az elmúlt nap során.

Amennyiben a víz, korábban kiszáradt az azt megelőző eseményekre már nem emlékszik.

A varázslat végrehajtásához a vízvarázslónak meg kell érinteni a víz felületét, ez után a víz legfeljebb a vízvarázsló Tapasztalati Szintjének tízszeresével megegyező távolságban (mérőföldben számolva) történekről képes beszámolni. Tehát egy patakot faggató, 2. TSZ-ű vízvarázsló esetében ez azt jelenti, hogy a folyás irányában felfelé és lefelé 20-20 mérőföldre történekről értesülhet

Vizek hangja

Mana-pont: 8
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 5 perc
Hatótáv: 220 mérőföld
Mágiaellenállás: -

A varázslat használója bármilyen természetes víznél kuporogva hallhatja, hogy a hatótávon belül, de a parttól 20 lábnál nem messzebb, mi történik a víz valamely irányú folytatása mellett. Ez lehet egy gyors áttekintés, vagy egy bizonyos hely is.

Vízen járás

Mana-pont: 12
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: szint x 6 kör
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatásaként a varázsló úgy jár a vízen mintha, a szárazföldön tenné mindezt. Kedve szerint ülhet, feket rajta, mivel számára olyan szilárdvá válik ez a közeg mint a szárazföld.

A legnagyobb veszélyét is ez jelenti ennek a varázslatnak, hisz ha egy hatalmas hullám átbukik a varázsló felett az porrá zúzhatja csontjait, mivel ő ezt úgy éli meg, mintha egy barlang omlott volna rá.

Vízgát

Mana-pont: 6 / láb
Erősség: 10
Varázslás ideje: 6 kör

Időtartam: 10 óra / szint
Hatótáv: spec.
Mágiaellenállás: -

A varázslat eredményekét egy olyan vízgát keletkezik a talajon, amelyhez ha hozzáér valaki vagy valamin, az azt létrehozó azonnal érzékeli.

A mágia létrehozásához elengedhetetlen felhasználni a gát hosszúságával (lábban) megegyező mennyiségű vizet (literben). A varázsló egyszerre csak egy vízgáttal lehet kapcsolatba.

Vízkapu

Mana-pont: 25 / 50
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens / 1 óra
Időtartam: 1 kör / végleges
Hatótáv: spec.
Mágiaellenállás: -

A varázslat két külön formában alkalmazható. Az első esetben ideiglenes, a másodikban végleges – kizárólag egy irányba „járható” - „térkaput” hoz létre a vízvarázsló. A varázslathoz első esetben 2 liter, a másodikban 10 liter vízre van szükség arról a – legalább 2 méter mélységű – helyről, ahová a vízvarázsló utazni kíván. Amennyiben ez a víz nem tisztán egy adott természetes víz konkrét pontjáról származik. A varázslat nem jön létre.

Az első esetben elegendő, ha a vízvarázsló a talajra önti a vizet. Ekkor, az időtartam lejártáig (1 kör) minden a kb 2 méter átmérőjű „pocsolyába” kerülő személy vagy tárgy elsüllyed és utána már csak a célterületen bukkan fel, már ha tud úszni. Máskülönbén folyó-, tó- vagy tenger medrének aljára süllyed.

A második esetben egy, két méter mély és két méter átmérőjű medencét kell készíteni feltöltve vízzel, belekeverve a 10 liter célterületről származó vízzel. Minden más körülményben hasonlít a fenti verzióhoz.

Vízlény alkotása I

Mana-pont: 16
Erősség: 1
Varázslás ideje: 6 kör
Időtartam: 1 óra / szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat megalkotásához 20-60 liter víz szükséges attól függően, hogy mekkora (100-200cm magas) vízlényt kíván a varázsló megalkotni. Ez a vízlény egy, legfeljebb két szavas utasítás végrehajtására képes, ám létezése során több új parancs is adható, igaz mindig csak a legutóbbi végrehajtásán fáradozik. A vízlény harcolni képtelen, és ha bármilyen tűzalapú (akár egy gyertyaláng) vagy mágikus fegyverrel végrehajtott támadás éri, azonnal megsemmisül. A varázslat végrehajtásához a vízvarázslónak ideiglenesen fel kell áldoznia egy-egy Intelligencia

és Akaraterő pontját. Ez a vízlény kizárólag az alkotójával képes kommunikálni.

A vízlény Ereje, Ügyessége, Gyorsasága és Állóképessége minden felhasznált 10 liter víz után egyel nő. (Tehát egy 30 literből alkotott vízlénynek a fenti négy tulajdonsága 3-3.)

Amikor a varázslat ideje lejár, vagy a lény elpusztul, az öt alkotó víz szétfolyik és a vízvarázsló visszanyeri a feláldozott Intelligencia és Akaraterő pontjait. Egy vízvarázsló legfeljebb szint / 3 számú vízlényt „alkothat meg” egyszerre, annak típusától függetlenül.

Vízlény alkotás II

Mana-pont:	24
Erősség:	2
Varázslás ideje:	12 kör
Időtartam:	2 óra / szint
Hatótáv:	érintés
Mágiaellenállás:	-

A varázslat megalkotásához 20-60 liter víz szükséges attól függően, hogy mekkora (100-200cm magas) vízlényt kíván a varázsló megalkotni. Ez a vízlény egy, legfeljebb egy mondatos utasítás végrehajtására képes, ám létezése során több új parancs is adható, igaz mindig csak a legutóbbi végrehajtásán fáradozik. A vízlény harcolni képtelen, és ha bármilyen tűzalapú (akár egy gyertyaláng) vagy mágikus fegyverrel végrehajtott támadás éri, azonnal megsemmisül. A varázslat végrehajtásához a vízvarázslónak ideiglenesen fel kell áldoznia két-két Intelligencia és Akaraterő pontját. Ez a vízlény kizárólag az alkotója anyanyelvén képes kommunikálni, akár másokkal is, bár kifejező képessége alig árnyaltabb a kis gyerekekénél.

A vízlény Ereje, Ügyessége, Gyorsasága és Állóképessége minden felhasznált 10 liter víz után egyel nő. (Tehát egy 30 literből alkotott vízlénynek a fenti négy tulajdonsága 3-3.)

Amikor a varázslat ideje lejár, vagy a lény elpusztul, az öt alkotó víz szétfolyik és a vízvarázsló visszanyeri a feláldozott Intelligencia és Akaraterő pontjait.

Egy vízvarázsló legfeljebb szint / 3 számú vízlényt „alkothat meg” egyszerre, annak típusától függetlenül

Vízlény alkotás III

Mana-pont:	32
Erősség:	3
Varázslás ideje:	24 kör
Időtartam:	3 óra / szint
Hatótáv:	érintés
Mágiaellenállás:	-

A varázslat megalkotásához 20-60 liter víz szükséges attól függően, hogy mekkora (100-200cm magas) vízlényt kíván a varázsló megalkotni. Ez a vízlény öt mondatban megfogalmazott utasítás végrehajtására képes, ám

létezése során több új parancs is adható, igaz mindig csak a legutóbbi végrehajtásán fáradozik. A vízlény harcolni képtelen, és ha bármilyen tűzalapú (akár egy gyertyaláng) vagy mágikus fegyverrel végrehajtott támadás éri, azonnal megsemmisül. A varázslat végrehajtásához a vízvarázslónak ideiglenesen fel kell áldoznia három-három Intelligencia és Akaraterő pontját. Ez a vízlény alkotója anyanyelvén képes kommunikálni másokkal. A vízlény Ereje, Ügyessége, Gyorsasága és Állóképessége minden felhasznált 10 liter víz után egyel nő. (Tehát egy 30 literből alkotott vízlénynek a fenti négy tulajdonsága 3-3.)

Amikor a varázslat ideje lejár, vagy a lény elpusztul, az öt alkotó víz szétfolyik és a vízvarázsló visszanyeri a feláldozott Intelligencia és Akaraterő pontjait. Egy vízvarázsló legfeljebb szint / 3 számú vízlényt „alkothat meg” egyszerre, annak típusától függetlenül

Vízszobor

Mana-pont:	változó
Erősség:	1
Varázslás ideje:	változó
Időtartam:	szint x 1 óra
Hatótáv:	-
Mágiaellenállás:	-

A varázslat a nem kevés művészeti hajlammal rendelkező vízvarázslók fáradságos munkájának eredménye. Lényegében egy vízből készült – akár bonyolult mozgás végzésére is képes – szobrot eredményez. Ez a szobor legfeljebb ember nagyságú lehet, bár gyakran több darabból egészen monumentális darabok születnek. A szükséges Mana-pont mennyiségét az alkotás mérete, részletessége és mozgásának bonyolultsága, valamint fennmaradásának időtartama határozza meg.

A mérettől függően 1 (apró) – 4 (emberi) Mp. A részletezettségtől függően 1 (kidolgozatlan) – 4 (aprólékos) Mp. A mozgástól függően 1 (mozdulatlan) – 4 (összetett) Mp. E három tényező által meghatározott Mp igényt kell **összeszorozni!** Így kapjuk meg a Mana-pont igényt. Ebből az értékből kell kiszámolni a meg mű alkotásának idejét is, ugyanis az Mp igénnyel megegyező számú kör kell a szobor megalkotásához (a vízvarázsló akaratának engedelmességgel vízzel nagyon könnyen lehet bánni).

Az alkotás alapesetben szint x 1 órák áll fenn. minden további 10 Mp szint x 1 órával növeli az időtartamot. Amennyiben a varázsló +30 Mana-pontot áldoz fel, az időtartam véglegesíthető. Az időtartamhoz kapcsolódó Mp-ok nem hosszabbítják meg az alkotás idejét. A szobor mágikus tárgyakkal vagy mágiával rombolható le, ám azokkal rendkívül könnyen. Természetesen igazi műalkotásokat csak a szobrászat képzettséggel rendelkezők képesek megalkotni, akik ünnepeket és elfogadott tagjai a felsőbb rétegeknek.

VÍZLÉNYEK MEGIDÉZÉSE

Ez a mágiatípus sokban hasonlít a tűzvarázslók által használt praktikákhoz. Itt sem valódi idézésről van szó, csupán egy látványos mágikus fogásról. A vizet valóban meg kell idézni, bár arra is van lehetősége a vízvarázslónak, hogy a környezetében található vízforrásokat segítségül hívja a lények megalkotásakor (a zárójeles Mp igények I., II., III. kategória sorrendben értendők). A lény a vízvarázsló zónáján belül bárhol létrejöhet, ám ha a varázsló egy konkrét vízforrást vesz igénybe a megidézéshez, úgy abból anyagiasul meg a teremtmény. A lény nem képes elhagyni a varázshasználó zónáját, ellenkező esetben megsemmisül. Ugyanez történik, ha alkotóját megzavarják a koncentrációban. Minden varázslat erősíthető is, mivel e lényeket eredetileg 1 E Ösvíz alkotja, amely 1 E Östűzzel való találkozáskor kialszik.

E fantomok csak Östűzzel és mágikus fegyverekkel sebezhetők, ám utóbbiak sebzése feleződik rajtuk. A fegyverrel történő sebzés a lényt magát nem, csak a formáját károsítja. Ha egy ilyen lényt fegyverrel győznek le, az adott E-nek megfelelően vízkitöréssé alakulva tér meg a Víz Öselemi síkjára. Mivel a lények nem rendelkeznek tudattal, irányítani kell őket. Ha alkotóját komolyan megzavarják (pl. Ép sebet kap), a lény vízkitöréssé lesz. Ez következik be akkor is, ha a vízvarázsló az elszenvedett Fp seb után elhibázza az Akaraterő-próbát. Minden további Fp-t okozó seb -1-gyel csökkenti az Akaraterő-próba felső küszöbét. Ha a lényt Östűzzel semmisítik meg, nem alakul kitöréssé. Amennyiben lejár a varázslat időtartama, a lény körönként elveszít k6 Ép-t. A vízvarázslónak óvatosan kell megsemmisítenie a lényt, különben az anyag kitörhet az uralma alól. Természetesen a vízvarázsló bármikor kitöréssé alakíthatja a vízlényt. Egy varázsló csupán egy lényt irányíthat, ez is felemészti figyelmének 90%-át, így a vízvarázsló képtelen a lény irányítása közben varázsolni vagy harcolni.

Minden vízlény immunis az Asztrál- és Mentálapú varázslatokra, nemkülönben a mérgekre. A természetes anyagok mágiájára is immunisak, hisz kiterjed rájuk az alkotójuk személyes aurájának védelme. Öslég, Ösföld és Elemi erő csak Fp veszteséget okozhat nekik, az Öselemek E-nként k6-ot, az Elemi erő nagyságának függvényében.

Harc a lényekkel

A vízfantomok más rendszerben sebződnek, mint a közönséges élőlények. Minden vízlény rendelkezik Ép-vel és Fp-vel, ez azonban nem jelenti, hogy érzékeli is a fájdalmat. Fp-jük megegyezik alkotójuk mindenkor Akarateréjének

háromszorosával – ez az érték jelképezi mennyire tartós a forma, melybe megidéztek őket. Ha elfogynak az Fp-k, a fantom vízkitöréssé alakul.

A lények Ép-je egyenlő az E-jükkel – ez mutatja, mennyi Ösvíz alkotja a fantomot. Az Ép veszteség a vízlényeknél nem okoz Fp veszteséget. A fegyverek csak Fp sebet ejthetnek rajtuk, ha ez túlütés, akkor a mindenkori fegyver sebzésének a maximumát szenvedik el Fp sérülésként.

A Vízlények harci értékeinek meghatározásakor a vízvarázsló (fegyver nélküli) alapértékeihez (+15 járul, ha a küzdelem a vízben folyik), ehhez adandó a vízvarázsló szintje és a lény Harcmódosítója.

A lények vízben úszva 100, szárazföldön kúszva 80 lépést tesznek meg egy körben. A lények sebzése a leírásban található, és túlütés esetén egyéb negatívumokban részesíthetik a megsebzett célt. A lények csapásaival szemben nem védenek a nem-mágikus fegyverek és vérték.

Rák

Mana-pont: 20 (18, 16, 14)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 5 + szint kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat eredményeként a víz egy másfél méteres tarisznyarak alakját vesz föl. Viszonylag lassan mozog. Két ollójával körönként kétszer támad.

Sebzése k6 Sp / E, Harcmódosítója 5, Erőssége 10 (9, 8, 7) Mp-vel növelhető 1 E-nként.

Medúza

Mana-pont: 26 (23, 20, 17)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 6 + szint kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására egy két méter magas medúza szerű vízfantom jön létre, amely körönként csápjaival kétszer támad. Az, akit túlüt nem kap Ép (sem dupla Fp) sebet, ám a találat helyén teste elgémberedik a sebzéssel megegyező körre. A fagy hatására Ügyessége és Gyorsasága 1-1 ponttal, harcértékei 10-10 ponttal csökkennek.

Sebzése k6 Sp / E, Harcmódosítója 10, Erőssége 13 (12, 10, 9) Mp-vel növelhető 1 E-nként.

Tengeri süni

Mana-pont: 30 (27, 24, 21)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 10 + szint kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat eredményeként egy 1 méter átmérőjű csupa jégtövis vízgömb keletkezik, amely minden körben három jégnyilat küld (dobófegyver, mely ellen az átlagos fegyverzet is vég) útjára. Ezt a lényt képtelenség hátba támadni és pusztakézzel sem ajánlatos rá rontani.

Sebzése k6 Sp / E, Harcmódosítója 15(csak a dobásra), Erőssége 15 (14, 12, 11) Mp-vel növelhető 1 E-nként.

Rája

Mana-pont: 38 (34, 30, 26)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 8 + szint kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat eredményeként egy három láb átmérőjű fantom keletkezik, amely csak egy alkalommal támad körönként, ám ekkor megpróbálja maga alá temetni áldozatát. Ez ekkor sikerül neki, ha túlütötte. Az áldozat mindaddig földhöz, rosszabb esetben a víz alá lesz szorítva, amíg a rája el nem rontja a támadását. Ezzel együtt a levegő hiánya is „megviselheti” az áldozatot.

Sebzése k10 Sp / E, Harcmódosítója 20, Erőssége 19 (17, 15, 13) Mp-vel növelhető 1 E-nként.

Tintahal

Mana-pont: 44 (40, 36, 32)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 8 + szint kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására egy két méter magas testtel, és tíz darab egyenként hat láb hosszúságú csáppal rendelkező tintahal materializálódik. Minden körben négy támadásra képes az ostorszerű csáppjaival. Amennyiben sikeresen túlüt valakit, azt a szárazföldön a levegőbe emeli, a vízen viszont a mélybe rántja.

Sebzése k10 Sp / E, Harcmódosítója 25, Erőssége 22 (20, 18, 16) Mp-vel növelhető 1 E-nként.

Tengeri kígyó

Mana-pont: 50 (45, 40, 35)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 10 + szint kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A víz egy tengeri kígyó alakját veszi fel, mely 12 láb hosszúságú és körönként két támadásra képes. Abban az esetben, ha túlíti ellenfelét, az okozott sebzés megkétszerezendő, majd az Fp sebzés ebből adódóan négyszerezendő.

Sebzése 2k10 Sp / E, Harcmódosítója 40, Erőssége 25 (23, 20, 18) Mp-vel növelhető 1 E-nként.

Regeneráció

Mana-pont: 10
Erősség: speciális
Varázslás ideje: lásd a leírást
Időtartam: lásd a leírást
Hatótáv: lásd a leírást
Mágiaellenállás: -

A varázslat célja az, hogy biztosítsa a vízlények energia utánpótlását. A lény megidézésekor a varázslat Mana-pont igényét tízzel megnöveli, de nem befolyásolja a varázslás idejét.

Hatására a vízlény minden olyan körben 1Ép-t és 2Fp-t regenerálódik, amikor testének több mint fele, valamilyen természetes vízbe merül. Természetesen az Ép és Fp értékek nem léphetik túl a vízlény megidézésekor meglévőket. Ez a regenerálódás azonnal leáll, amikor az adott vízlény varázslatának időtartama lejár.

FAGYMÁGIA ISKOLAFORMÁK

A most következő varázslatok a vízvarázslók által – a fagyteremtés esetében – leggyakrabban használt Iskolaformák. Ha valaki belekerül ezekbe a formákba, majd utóbb kikerül onnan az Óselemi Mágiák jellemzőiből fakadóan semmilyen további utóhatást nem tapasztal önmagán vagy a felszerelésén. Persze itt is, amikor a varázslatok időtartama lejár a teremtett Paraelem nyomtalanul eloszlik.

A környezettől függően alapesetben nem módosulnak a fagymágia iskolaformáinak Mana-pont igényei.

A kívánt formán belül eső területen hűvös, fokozott erősítés során fagy jön létre. Ez E-nként 10 °C fok hőmérsékletcsökkenést eredményez. A sebzés – 40 °C foknál jelentkezik, és innen kezdve minden E után 2 Sp-t okoz. Az elemi fagy ellen meleg ruházattal nem lehet védekezni, hiszen az – mágiáról lévén szó – a felöltött holmik alatt is érvényesül.

Fagynyíl

Mana-pont: 2/ 1E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: végtelen
Mágiaellenállás: -

A vízvarázsló bal kezének mutatoujjából fagynyíl csap elő. Ezzel akkor találja el ellenfelét ha sikeres célzást dob. A fagynyíl CÉ-je +30. Sebzést a fentiekben taglaltak szerint okozhat.

Fagykard

Mana-pont: 2 / 1E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a vízvarázsló fagyaurával ruházhatja föl egy tetszőleges formájú egykezes kardnak a pengéjét. Sebzést a fentiekben taglaltak szerint okozhat.

A fegyver statisztikái ettől nem változnak és bárki úgy forgathatja, mint korábban. A befektetett Mana-pontok többszörösével a forma időtartama is megtöbbszörözhető.

Fagykitörés

Mana-pont: 2 / 1E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A vízvarázsló a zónáján belül meghatároz egy pontot, amely a fagyrobbanás epicentrumaként fog szolgálni. A sebzés, melyet a fagy erőssége hivatott meghatározni a fentiek alapján, az epicentrumtól távolodva méterenként 2 Sp-vel csökken.

Fagyszőnyeg

Mana-pont: 5 / 2E
Erősség: 2
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 3 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslattal egy 5 láb sugarú körben fél láb magas fagyszőnyeg hozható létre. Mindazok, akik ebbe belekerülnek, és a fagy erőssége ezt lehetővé teszi, a fentiekben meghatározottak szerinti sebzést szenvednek el. Amennyiben az embernél nagyobbak, vagy a testüknek több, mint fele van a fagyszőnyegben a sebzés kétszeresére növekszik. A befektetett Mana-pontok többszörösével a forma időtartama is megtöbbszörözhető.

Fagyfal

Mana-pont: 5 / 2E
Erősség: 2
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 6 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A vízvarázsló létrehozhat egy fél láb vastag, 5 láb sugarú, félkör alakú függőleges fagyfalat. Mindazok, akik ebbe belekerülnek, és a fagy erőssége ezt lehetővé teszi, a fentiekben

meghatározottak szerinti sebzést szenvednek el. A befektetett Mana-pontok többszörösével a forma időtartama is megtöbbszörözhető.

Fagyaura

Mana-pont: 2 / 1E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 2 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat befejezésekor a célszemélyt Fagyaura veszi körül, ami a testétől 10cm-re jelenik meg. Ez befelé semmilyen hatást nem gyakorol, nem akadályozza sem a mozgást, sem a látást. Sebzést a fentiekben taglaltak szerint okozhat.

A varázslat E-nyi védelmet nyújt az elemi hő alapú varázslatok ellen, valamint bizonyos védelmet nyújthat a hőhatáson alapuló sebzésekkel szemben. A befektetett Mana-pontok többszörösével a forma időtartama is megtöbbszörözhető.

FAGYMÁGIA MAGASISKOLÁJA

Ezek a varázslatok már a Fagyágia magasiskoláját jelentik. Ezt misem támaszthatná meggyőzőbben alá, minthogy még a nagyhatalmú mozaikmágusok is értetlenül állnak, az itt következő varázslatok belső működési mechanizmusának megértése előtt. Egy értő vízvarázsló kezében a fagy, hihetetlen pusztítást képes véghezvinni az ellene fellépőkkel szemben.

Beolvadás

Mana-pont: 12
Erősség: 2
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 4 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A vízvarázslók eme praktikája csak néhány éve képezi részét hatalmuknak. Lényegében egy hő – más néven infra – látással rendelkező lény megtévesztését szolgálja. Azaz láthatatlanná teszi az infra-tartományban szemlélődők számára.

A varázslat egy olyan intelligens hőburokkal veszi körül célpontját, amely minden pillanatban a környezet hőmérsékletéhez igazodik. Gátolva azt, hogy a hőlátással tájékozódók észrevegyék.

Minden további 2 Mana-pont egy körrel növeli a varázslat időtartamát.

Dermesztő érintés

Mana-pont: 9
Erősség: 4
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 6 kör
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Egészségpróba

Amennyiben a vízvarázsló által megérintett személy elhibázza az Egészségpróbát erős hideg járja át a testét, melynek következtében megmerevednek az áldozat tagjai. A dermedtség körről – körre egyre nagyobb mértéket ölt.

A varázslat eredményeként, a célpont körönként elveszít 10-10 pontot Kezdő, Támadó és Védő Értékéből, valamint 2 pontot Gyorsaságából (max. 3-ra). 4 Mp ráfordításával Erőssége 1-el nő, ami 1-1 ponttal nehezíti az Egészségpróbát.

Az időtartam lejártával a célpont értékei visszaállnak a mágia érvényesülése előtt.

Fagycsapás

Mana-pont: 12
Erősség: 6 (erősíthető)
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: szint x 1 óra
Hatótáv: lásd a leírást
Mágiaellenállás: -

A varázslat valójában egy tenyérszerű, láthatatlan varázsjel, ami a varázslás befejeztével egy pillanatra zölden felragyog a sima felületen, majd kihuny, és várakozási állapotba kerül. Ez az állapot az időtartam lejártáig áll fenn. A jel – 1 láb távolságig – érzékel minden előtte tartózkodót, elhaladót és ekkor fagynyilat lö ki. Ennek sebzése alap esetben 2 Sp, ami minden további 2 Mana-pont után 2 Sp-vel nő. Ahhoz, hogy a jel érzékelési távolsága is növekedjen, további 6 Mana-pontot kell feláldozni minden egyes láb után.

Fagyhullám

Mana-pont: 8 (4 Mp-onként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Varázslás ideje: 6 szegmens
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat létrejöttékor gyűrű alakban egyre erősebb fagyhullámok indulnak útnak a középpontban álló vízvarázsló felől, egészen zónájának határáig. A hullámok egy kör alatt megteszik ezt a távolságot, és minden újabb körben egy-egy újabb hullám születik. Alapesetben az első 2 Sp sebet okoz annak akit elér, a második 4 Sp-1, a harmadik 6 Sp-t és így tovább az időtartam végezetéig.

Ha a vízvarázsló további Mana-pontok felhasználásával növeli a varázslat erősségét, az első hullám sebzése növekszik 4, 6, 8, ...Sp-re, míg az ezt követők mindig újabb és újabb +2 Sp-vel lesznek fájdalmasabbak.

Fagykutya

Mana-pont: 18
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 10 kör
Hatótáv: 240 láb

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására egy világító, zöld szempárral rendelkező, nagyobb fajta kutya méretű, fagyfelhő keletkezik. Ertelemmel nem rendelkezik, csak arra képes, hogy üldözze a kijelölt célpontot. A vízvarázsló 4 Mp ellenében új célpontot adhat neki. Sebessége 120 láb körönként. Az útjába akadókön át gázol 4 Sp fagyási sérülést okozva nekik. Képes a levegőbe, vagy a víz alá is követni célpontját, ám a magasabb hőmérsékletű területek (lángok) gyengíthetik, akár el is pusztíthatják. Ha célpontját utoléri, elemi fagy kitöréssé alakul és megszűnik létezni. Ám ekkor, 10 Sp fagyási sérülést okoz az áldozatán és a közelben tartózkodók is sebződhetnek. Amennyiben a fagykutya 240 lábra eltávolodik létrehozójától, vagy lejár a varázslat időtartama, minden további hatás nélkül megszűnik létezni.

Fagyos érintés

Mana-pont: 6
Erősség: lásd a leírásban
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 8 kör
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A vízvarázsló a varázslattal egy elemi fagyócot gyűjthet a tenyerébe. A varázslás befejezésekor megkezdődik az összegyűjtés fázisa, ami minél tovább tart, annál sűrűbb fagy összpontosul a varázshasználó tenyerében. Minden egyes összegyűjtéssel töltött kör 1E-vel növeli a fagyócban gomolygó hideget. Ez a fázis maximálisan 4 körig tarthat.

Ahhoz, hogy a vízvarázsló megszabadulhasson a markában tomboló hidegtől, meg kell érintenie kiszemelt áldozatát, ami harc szituációban sikeres támadást igényel. A sebzés az összegyűjtési időtől függően 3, 6, 9, 12 Fp lehet. A támadást nem szükséges azonnal megejteni, de ha az Időtartam lejártáig nem teszi meg az összegyűjtött fagy és az elhasznált Mana-pontok kárba vesznek.

Hibernáció

Mana-pont: 22 / 44
Erősség: 10
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 óra / speciális
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat lehetővé teszi, hogy egy legfeljebb ember nagyságú vízalapú lény testét „konzerválja” a varázslat időtartamára. Ezzel a módszerrel súlyosan sérült vagy beteg lények menthetőek meg a haláltól.

A varázslat végrehajtásának feltétele, hogy az alanya teljes mozdulatlanságban legyen a végrehajtás időtartama alatt. Ezért kizárólag azok lehetnek alanyai, akik tudatosan vállalják a

mozdulatlanságot vagy akik eszméletlen állapotban vannak. Ám egy alvó ember azonnal megmoccan, esetleg felriad, ha érzi, hogy hidegség önti el a testét. A mágia alanya maga a vízvarázsló is lehet, feltéve hogy állapota lehetővé teszi a mágiahasználatot.

A varázslat időtartama alatt fizikai behatások természetesen roncsolhatják a keményre fagyott testet. Szellemi szinten pedig úgy kezelendő az alany, mint aki eszméletlen.

Amikor a varázslat erősebb verzióját gyakorolják, a vízvarázslónak előre meg kell határoznia, hogy mikor szűnjön meg a varázslat az elkövetkezendő egy éven belül.

Idő foga

Mana-pont: 8
Erősség: 2
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 3 kör
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat főként a kőből készült építmények rongálására szolgál, de egyes esetekben jól használható más célokra is.

Hatására a vízvarázsló tenyeréből víz kezd szivárogni a falakba, majd ennek a víznek a hőmérséklete és így a térfogata hihetetlen sebességgel kezd váltakozni. Az így elvégzett rombolás, az anyagtól függően, legfeljebb egy 2 láb sugarú területen megy végbe. Mértékét úgy célszerű megállapítani, mintha minden egyes kör a fagy 1 éves munkáját végezné el. Az időtartamot 2 Mana-pont rááldozásával egy körrel lehet meghosszabbítani.

JÉGMÁGIA ISKOLAFORMÁK

A most következő varázslatokat a vízvarázslók a víz és a fagy teremtés ötvözésével alkotják meg. Más varázslókhoz képest ők sokkal könnyebben ötvözik az Ősvizet az Elemi Faggal. Ha valaki belekerül ezekbe a formákba, majd utóbb sikerül kitörnie azokból, akkor az Őselemi Mágiák jellemzőiből fakadóan semmilyen további következményt nem tapasztal sem önmagán, sem a felszerelésén. Persze itt is, amikor a varázslatok időtartama lejár a teremtett jég nyomtalanul eloszlik. Ezek a jégvarázslatok az Erősségükkel megegyező mennyiségű Ősvízből épülnek fel, tehát a tűz alapú lényekkel és támadásokkal szemben így kezelendők.

A környezettől függően: a nyíl, kitörés és aura formák Mp igénye I. és II. kategóriánál 6 Mp / 1E-re, a III. kategóriánál 5 Mp/ 1E-re csökken; míg a tömb, kupola és fal formák Mp igénye I. kategóriánál 13 Mp / 3E-re, II.-nál 12MP / 3E-re, III.-nál 11Mp / 3E-re módosul. Erősítéskor a tömb, kupola és fal formák esetében kerekíteni kell az egyes erősségek Mana-pont igényét.

Jégnyíl

Mana-pont: 7 / 1E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: végtelen
Mágiaellenállás: -

A vízvarázsló bal kezének mutatóujjából jégnyíl csap elő. Ezzel akkor találja el ellenfelét, ha sikeres célzást dob. A jégnyíl CÉ-je +30, az eltalált lényeken pedig k6+1 / 1E-t sebez. Ám egy jól irányzott jégnyíl akár fel is döntheti áldozatát. A célponttól minden elszenvedett 6 Fp után 1 Ép-t is le kell vonni.

Jégkitörés

Mana-pont: 7 / 1E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A vízvarázsló a zónáján belül meghatároz egy pontot, amely a jégrobbanás epicentrumaként fog szolgálni. a szétrepülő jégzilánkok mindazoknak a lényeknek, akik 1 lábnyi körzeten belül tartózkodnak Erősség x k6+1 sebzést okoznak. A sebzés az epicentrumtól távolodva méterenként k6+1-el csökken. A célponttól minden elszenvedett 6 Fp után 1 Ép-t is le kell vonni.

Jégtömb

Mana-pont: 15 / 3E
Erősség: 3
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 3 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslattal egy 5 láb sugarú körben fél láb magas jégtömb hozható létre. Mindazok, akik ebbe belekerülnek, mozdulatlanságra vannak kárhóztatva egészen addig, amíg az időtartam le nem jár, vagy a lények szét nem törik kalodájukat. Ennek a jégtömbnek az STP-je 15 STP / 3E Amennyiben az embernél nagyobbak a belekerült lények, vagy a testüknek több mint fele van a jégtömbben a kiszabadulás esélye még tovább csökken.

Minden, a jégtömbben ragadt lény komoly negatívumokat kap a harcértékeire, ha egyáltalán a tömbön kívülre kerültek a harcra használható részei.

További Mana-pontok befektetésével, vagy a tömb mérete, vagy szilárdsága növelhető arányosan. A befektetett Mana-pontok többszörösével a forma időtartama is megtöbbszörözhető.

Jégkupola

Mana-pont:	15/3E
Erősség:	3
Varázslás ideje:	5 szegmens
Időtartam:	3 kör
Hatótáv:	20 láb
Mágiaellenállás:	-

A varázslat a vízvarázsló, – vagy a célszemély – és a közelében állók fölé kreál egy jégkupolát. Ennek a mérete alapesetben egy méteres belmagasság, két méteres átmérő. A magasság mindig megegyezik az átmérő felével. Akik varázslat létrejöttékor éppen a keletkező kupola falában tartózkodnak, könnyen belefagyhatnak.

A jégkupola STP-je 15 STP / 3E. További Mana-pontok befektetésével, vagy a kupola mérete, vagy szilárdsága növelhető arányosan. A befektetett Mana-pontok többszörösével a forma időtartama is megtöbbszörözhető.

Jégfal

Mana-pont:	15 / 3E
Erősség:	3
Varázslás ideje:	3 szegmens
Időtartam:	6 kör
Hatótáv:	20 láb
Mágiaellenállás:	-

A vízvarázsló létrehozhat egy fél láb vastag, 5 láb sugarú, félkör alakú függőleges jégfalat. Mindazok a dolgok, amik belekerülnek, az időtartam lejártáig, csupán nagy nehézségek árán szabadulhatnak meg belőle. Ennek a jégfalnak az STP-je 15 STP / 3E

A fal kiváló védelmet nyújt mindenféle fizikai támadás – különösképp a dobó- és célzó-fegyverek – ellen. Közvetve egyes mágikus támadások ellen is használható, lévén rajta keresztül nem látható a varázslat potenciális célpontja. Vele kiválóan blokkolhatók az ajtók, utak vagy járatok.

További Mana-pontok befektetésével, vagy a fal mérete, vagy szilárdsága növelhető arányosan. A befektetett Mana-pontok többszörösével a forma időtartama is megtöbbszörözhető.

Jégaura

Mana-pont:	7 / 1E
Erősség:	1
Varázslás ideje:	3 szegmens
Időtartam:	2 kör
Hatótáv:	20 láb
Mágiaellenállás:	-

A varázslat befejezésekor a célszemélyt – melynek mérete alap erősítés esetén legfeljebb emberi lehet – Jégaura veszi körül, ami a testétől 10cm-re szilárdul meg. Ez az eddigiektől eltérően, gátolja a mozgást és a látást. Ennek a jégtömbnek az STP-je 5 STP / 1E. A belülről szétörmi akaróknak

1-es Erősség esetén +3 jár az erőpróbájára, amely minden további 1E-el 1-el csökken. E mellett a benne tartózkodónak, Erősségenként 1-1 SFÉ-t biztosít.

A varázslat E-nyi védelmet nyújt az őselemi tűz alapú varázslatok ellen, valamint minden tűz alapú sebzéssel szemben. A befektetett Mana-pontok többszörösével a forma időtartama is megtöbbszörözhető.

JÉGMÁGIA MAGASISKOLÁJA

Ezek a varázslatok már a Vízmágia és Fagymágia ötvözésének magasiskoláját jelentik. Ezt misem támaszthatná meggyőzőbben alá, minthogy még a nagyhatalmú mozaikmágusok is értetlenül állnak, az itt következő varázslatok belső működési mechanizmusának megértése előtt. Ezzel a mágiaformával a vízvarázslók művészi szintre vitték a Víz Ős- és Paraelemének ötvözését.

Jéghíd

Mana-pont:	14 (erősíthető)
Erősség:	10
Varázslás ideje:	3 kör
Időtartam:	10 perc (spec.)
Hatótáv:	spec.
Mágiaellenállás:	-

A varázslat bármilyen folyó- vagy állóvízen, annak felszínének megfagyasztásával, egy Jéghidat képez. Ez a híd 3 méter széles, fél méter vastag képződmény, amely egyszerre legfeljebb egy szekér súlyát képes elbírn.

Alaperősítés esetén legfeljebb 10 méter hosszúságú, amelyet minden rááldozott 7 Mp-tal további öt méterrel lehet kitolni.

Ez a híd 10 percig tartja biztosan szerkezetét, majd a környezeti viszonyok szerint lassan elolvad.

Jégpáncél

Mana-pont:	10
Erősség:	15
Varázslás ideje:	1 szegmens
Időtartam:	3 kör
Hatótáv:	önmaga
Mágiaellenállás:	-

A varázslat hatására a vízvarázslót néhány milliméter vastagságú jégburok veszi körül, ami mindig követi a vízvarázsló mozdulatait. A páncél Sebzésfelfogó értéke 5, túlütés esetén sem veszít belőle, Mozgásgátló tényezője 2. A varázslat időtartama 3 Mp-ként 1 körrel növelhető. 15 Mp-ért a vízvarázsló zónáján belül más is lehet a varázslat célpontja.

Jégszilánkok

Mana-pont: 9
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a vízvarázsló tíz ujjának hegyéből körönként apró jégszilánkokat lőhet ki. Ezek a szilánkok darabonként 1-3 Sp sebet okoznak, ami ellen a páncélok SFÉ-je érvényesül. Egy körben maximum 4 célpontra irányíthatóak, ezek sem lehetnek egymástól két lábnál távolabb.

Amint a szilánkok elhagyják a vízvarázsló zónáját azonnal elenyésznek. A fentiekből adódóan az 5 kör alatt 50 szilánk küldhető útjára.

Környezettől függően az I. és a II. kategória esetén 8, míg a III. kategóriánál 7 Mp a varázslat végrehajtásához szükséges mágikus energia.

Jégszobor

Mana-pont: változó
Erősség: 1
Varázslás ideje: lásd a leírást
Időtartam: lásd a leírást
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat sokban hasonlít a már korábbiakban bemutatott Vízszobor nevezetűhöz. Igaz ezek nem képesek mozogni, ám sokkal tovább fennmaradhatnak és sokkal nagyobb alkotások is létrehozhatóak segítségével. A szükséges Mana-pont mennyiségét az alkotás mérete és részletessége, valamint fennmaradásának időtartama határozza meg.

A mérettől függően 1 (apró) – 10 (épület) Mp. A részletettségétől függően 1 (kidolgozatlan) – 4 (aprólékos) Mp. E két tényező által meghatározott Mp igényt kell összeszorozni! Így kapjuk meg a Mana-pont igényt. Ebből az értékből kell kiszámolni a mű megalkotásának idejét is, ugyanis az Mp igénnyel megegyező számú kör kell a szobor megalkotásához (a vízvarázsló akaratának engedelmesskedő jéggel nagyon könnyen lehet bánni).

Az alkotás alapesetben a környezettől függően akár évszázadokig is fennmaradhat. Ahol az elolvadás réme fenyegeti, minden a méretre áldozott érték kétszeresével megegyező Mp után szint x 1 nap haladékot kap az alkotás, feltéve, hogy a környezet hőmérséklete nem haladja meg a 40°C-ot. Ezeket a szobrokat bármilyen fizikai támadással meg lehet rongálni, bár igen szívósak.

Természetesen igazi műalkotásokat csak a szobrászat képzettséggel rendelkezők képesek alkotni.

Jégverés

Mana-pont: 45
Erősség: 45
Varázslás ideje: 10 kör
Időtartam: 45 perc
Hatótáv: 1 mérföld sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a vízvarázsló vad jégesőt idézhet meg. Ennek feltétele, hogy látótávolságon belül akadjanak esőfelhők. A varázslat hatása során a felhő hatalmasra duzzad, majd kezdetét veszi a vihar. Eleinte záporozik az eső, majd pár perc elteltével diónyi jégdarabok hullanak az égből. A Jégverés az 1 mérföld sugarú körön belülre korlátozódik, ám ott rendkívül heves. A termést elveri, az utazást meghiúsítja, a hajózást pedig életveszélyessé teszi.

Zúzmara

Mana-pont: 12
Erősség: 2
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: lásd a leírást
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a vízvarázsló zónáját vízpermet tölti meg, melynek víztartama a következő pillanatban megfagy, és így zúzmara ül ki minden, a zónán belül található élőlényre és tereptárgyra.

Ennek a varázslatnak a vízvarázslók legtöbbször akkor lelik hasznát, ha valamilyen láthatatlanná tett tárgyat vagy személyt kívánnak fellelni, mivel az azon kiülő zúzmara elárulja tartózkodási helyét.

Környezettől függően az I. kategória esetén 11, a II. kategóriánál 10, míg a III. kategóriánál 9 Mp a varázslat végrehajtásához szükséges mágikus energia.

VÍZVARÁZSLÓI VARÁZSTÁRGYAK

Kulacs

Mana-pont: 42
Ár: 5 ezüst

Ennek a varázstárgynak a megalkotásához nélkülözhetetlen, egy víztartás céljára alkalmas edényzet – legtöbbször kulacs – megléte. A tárgy belsejébe olyan jelek kerülnek, melyeknek a hatására 1-5 liter víz gyűlik össze a Kulacsban naponta, a Vízgyűjtés nevű varázslatnál leírt módon. Amennyiben a Kulacs megtelik, a vízgyűjtés leáll.

Tudatlanok lánc**Mana-pont:** 58**Ár:** 5 arany

Ennek az ezüst lapocskákból készített nyakláncnak a hatása akkor nyilvánul meg, ha viselője a vízbe esik. A lánc ugyanis úszik a víz tetején és legalább 240 kg-nyi súly szükséges hozzá, hogy a felszín alá húzza. Így annak, aki a nyakában viseli, nem hagyja, hogy a feje a víz alá süllyedjen. Ám ebből a tulajdonságából fakadóan, a képzett úszókat akadályozza a gyors haladásban.

Fagy pálca**Mana-pont:** 52**Ár:** 25 arany

Az, akit a varázsszó kiejtése után a pálca fehéren derengő, akvamarin szilánkot rejtő végével megérintenek, k6+4 körre megdermed. Ez csak akkor következik be, ha az áldozat elvétí az Egészségpróbáját. E tárgy naponként két alkalommal használható. Minden további 15 Mana-pont, amit a Pálca elkészítésére fordítanak, -1 ponttal (max: -4-el) megnehezíti az Egészségpróbát. Ehhez azonban egyre nagyobb köre van szükség.

Sellő medál**Mana-pont:** 68**Ár:** 3 arany

A medál lehetővé teszi, hogy viselője, naponta két alkalommal 1 órán keresztül vizet lélegezzon. Az ezüsből készült medál, gondolati parancsra aktivizálódik.

Víz gyűrű**Mana-pont:** 48**Ár:** 3 arany

Ez az ezüstgyűrű, a varázsszó kiejtése után, egy 6 E-s vizaurával ruházza fel viselőjét. Az aura mindenben megegyezik a Vízauránál leírtakkal. Véd a tűzalapú támadásoktól és még gyorsabb mozgást engedélyez az úszók számára. Egy nap két alkalommal használható.

Mutatópálca**Mana-pont:** 44**Ár:** 4 arany

Ez az Y alakú ezüstpálca megmutatja használójának, hogy az 1 mérföldes hatótávon belül, hol található víz. A föld alatt legfeljebb 6 láb mélységben érzékeli a víz jelenlétét. Ahogy a kereső személy egyre közelebb kerül a vízhez, a pálca még erősebben vonzódik a helyes irányba.

Vízlátó gyűrű**Mana-pont:** 102**Ár:** 10 arany

Ez a fehéraranyból készült gyűrű egy rendkívül különleges képességgel ruházza fel alkalmazóját. Naponta két alkalommal, a varázsszó

kiejtése után, legfeljebb egy fertály órán (15 perc) át részesíti hatalmából a viselőjét.

A mágia hatására a gyűrűt viselő személy látásának mechanizmusa gyökeresen megváltozik. Ettől kezdve kizárólag a vizet és a víztartalmú anyagokat képes a szemével érzékelni. Ebből adódóan nincs szüksége semmilyen fényforrásra. Normális körülmények közt látótávolsága nem változik. Attól függően, hogy egy tereptárgy mennyi vizet tartalmaz, látja fényesebbnek, kevés víz esetén sötétebbnek, a gyűrű tulajdonosa. A sűrű köd vagy eső, az ilyen érzékeléssel „megáldott” személy, még inkább akadályozza a látásban, mint a normális elfszabásúakat.

A gyűrű különlegessége, hogy azokat az anyagokat, melyek egyáltalán nem tartalmaznak vizet, a mágia alanya képtelen a látásával közvetlenül érzékelni. Ezek az anyagok: Ős Elemi Föld, Ős Elemi Lég, Ős Elemi Tűz és minden egyéb természetes tűz. Ráadásul a fenti anyagok segítségével akár láthatatlanná is válhatnak a gyűrű tulajdonosának számára. Így például a varázslat alanya, minden további nélkül belegyalogol egy Tűzfalba. A varázstárgy másik veszélye, hogy az, aki víz alatt nézelődik vele, valószínűleg örökre elveszti szeme világát. De az sincs biztonságban, akit arcon öntenek egy vödör vízzel.

Aki először, vagy instrukciók nélkül használja e tárgyat, képtelen pontosan érzékelni vele. A látáson kívül, semmilyen hatással sincs a többi érzékszerv működésére.

Ha egy vak vagy látáskárosult egyén viseli, a meglévő fogyatékoságok alól a varázslat hatására sem mentesül.

A fentieket bemutatva például: a gyűrű erejét használó belép egy sötét barlangba, melynek plafonjáról víz csöpög, egy patak szeli ketté és egy tűzaurával körülvevett varázsló vár reá ott. A varázstárgy használója ezt a következőképpen látja: egy sötét falakkal körülhatárolt terem, mindenféle fénylő foltok, egy-egy apró fénycsóva hull alá, a terem egy nagyobb, hullámzó fényfolyam szeli ketté. De a tűzalak jelenlétéről fogalma sincs.

Vízvarázslói Mágia

Víz mágia

Alapvető víz mágia

A varázslat neve	Mana-pont	Erősség	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Folyadék elemzés	6	1	2 szegmens	egyszeri	20 láb	-
Folyadékpusztítás	4	1	1 szegmens	egyszeri	20 láb	-
Lebegés vízen	2	1	2 szegmens	szint x 1 óra	önmaga	-
Ösvíz észlelése	3	1	1 szegmens	egyszeri	20 láb	-
Sikamlós bőr	6	1	1 szegmens	1 kör	önmaga	-
Víz átváltoztatása	15	5	1 szegmens	5 kör	20 láb	spec.
Víz észlelés	4	1	1 szegmens	egyszeri	1 mérföld	-
Víz teleportálása	1 / 3 liter	1	5 szegmens	egyszeri	20 láb	-
Vízgyűjtő	8	1	1 kör	szint x 2 nap	20 láb	-
Vízteremtés	1	1	1 szegmens	6 kör	20 láb	-

Víz mágia iskolaformák

A varázslat neve	Mana-pont	Erősség	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Víznyíl	4* / 1E	1	2 szegmens	egyszeri	végtelen	-
Víz kard	4* / 1E	1	2 szegmens	5 kör	20 láb	-
Vízkitörés	4* / 1E	1	3 szegmens	egyszeri	20 láb	-
Vízszőnyeg	10* / 5E	5	4 szegmens	3 kör	20 láb	-
Vízfal	10* / 5E	5	3 szegmens	6 kör	20 láb	-
Vízaura	4* / 1E	1	3 szegmens	2 kör	20 láb	-

*-a varázslat Mp igénye a környezettől függően csökkenhet

Szabad elemi formák

A varázslat neve	Mana-pont	Erősség	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Vízcsóva	6* / 1E	1	2 szegmens	1 kör	20 láb	-
Víz eső	8* / 1E	1	2 szegmens	5 kör	10 láb	-
Víz kupola	5* / 5E	5	6 szegmens	2 kör	20 láb	-
Víz pápor	5* / 5E	5	5 szegmens	3 kör	20 láb	-
Vízgyűrű	6* / 1E	1	4 szegmens	10 kör	spec.	-
Víz hullám	8* / 1E	1	6 szegmens	5 kör	20 láb	-

*-a varázslat Mp igénye a környezettől függően csökkenhet

Vizek befolyásolása

A varázslat neve	Mana-pont	Erősség	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Csapadék tagadása	27	10	1 perc	szint x 3 kör	szint x 100 láb	-
Égi csatornák	38	15	5 perc	szint x 1 kör	látótáv	-
Gejzír	18	6	5 szegmens	egyszeri	20 láb	-
Hullám fogat	55	15	4 kör	szint x 15 perc	-	-
Hullámok zablása	28	30	12 kör	szint x 1 óra	20 láb	-
Örvény	50	25	10 kör	45 perc	1 mérföld	-
Szökőár	90	75	10 kör	45 perc	1 mérföld	-
Szökőkút	4	1	6 kör	10 perc	20 láb	-
Tenger felkorbácsolása	40	25	10 kör	45 perc	1 mérföld	-

m.a.g.u.s.

Új Mágiaípus - Vízmágia

Vízmágia magasiskolája

A varázslat neve	Mana-pont	Erősség	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Harcos hívása	40	25	3 kör	szint x 9 kör	20 láb	-
Köd teremtés	10*	2	2 szegmens	4 kör	20 láb	-
Kristálytisztá víz	15	5	5 kör	szint x 15 perc	spec.	-
Lélek víz	15	szint x 5	1 óra	szint x óra	-	-
Nedvek átka	34	4	5 szegmens	szint x 10 óra	érintés	Eg. próba
Nedvek ösvénye	18	5	1 kör	szint x 1 perc	szint x 15 perc	-
Szolga hívása	24	25	3 kör	szint x 1 perc	20 láb	-
Szomjúság	26	4	5 szegmens	szint x 1 nap	érintés	Eg. próba
Tenger ökle	55	18	1 kör	szint x 1 kör	20 láb	-
Utazás	6	5	3 szegmens	3 perc	önmaga	-
Üzenet	16	2	2 kör	1 kör	szint x 50 mérf.	-
Visszhang	13	1	5 szegmens	spec.	20 láb	-
Vízalak	28	1	5 szegmens	szint x 1 kör	érintés	-
Vízbilincs	6* / 1E	1	2 szegmens	szint x 1 perc	20 láb	Erőpróba
Vízcsáp	12* / 1E	1	3 szegmens	1 kör	20 láb	-
Vizek emléke	14	1	5 kör	1 perc	spec.	-
Vizek hangja	8	5	2 kör	5 perc	220 láb	-
Vízen járás	12	1	1 kör	szint x 6 kör	önmaga	-
Vízgát	6 / láb	10	6 kör	szint x 10 óra	spec.	-
Vízkapu	25 / 50	1	5 szeg. / 1 óra	1 kör / végleges	spec.	-
Vízlény alkotás I	16	1	6 kör	szint x 1 óra	érintés	-
Vízlény alkotás II	24	2	12 kör	szint x 2 óra	érintés	-
Vízlény alkotás III	32	3	24 kör	szint x 3 óra	érintés	-
Vízszobor	változó	1	változó	szint x 1 óra	érintés	-

*-a varázslat Mp igénye a környezettől függően csökkenhet

Vízlények megidézése

A varázslat neve	Mana-pont	Erősség	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Rák	20 (18/16/14)	1	5 szegmens	szint + 5 kör	20 láb	-
Medúza	26 (23/20/17)	1	5 szegmens	szint + 6 kör	20 láb	-
Tengeri sün	30 (27/24/21)	1	5 szegmens	szint + 10 kör	20 láb	-
Rája	38 (34/30/26)	1	5 szegmens	szint + 8 kör	20 láb	-
Tintahal	44 (40/36/32)	1	5 szegmens	szint + 8 kör	20 láb	-
Tengeri kígyó	50 (45/40/35)	1	5 szegmens	szint + 10 kör	20 láb	-
Regeneráció	10	spec.	lásd a leírást	lásd a leírást	lásd a leírást	-

(...): a varázslat Mp igénye a környezettől függően csökkenhet

Fagymágia

Fagymágia iskolaformák

A varázslat neve	Mana-pont	Erősség	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Fagynyíl	2 / 1E	1	2 szegmens	egyszeri	végtelen	-
Fagykard	2 / 1E	1	2 szegmens	5 kör	20 láb	-
Fagykitörés	2 / 1E	1	3 szegmens	egyszeri	20 láb	-
Fagyszőnyeg	5 / 2E	2	4 szegmens	3 kör	20 láb	-
Fagyfal	5 / 2E	2	3 szegmens	6 kör	20 láb	-
Fagyaura	2 / 1E	1	3 szegmens	2 kör	20 láb	-

m.a.g.u.s.

Új Mágiatípus - Víz-mágia

Fagy-mágia magasiskolája

A varázslat neve	Mana-pont	Erősség	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Beolvadás	12	2	2 szegmens	4 kör	20 láb	-
Dermesztő érintés	9	4	1 szegmens	6 kör	érintés	Eg. próba
Fagycsapás	12	6	1 kör	szint x 1 óra	lásd a leírást	-
Fagyhullám	8	1	6 szegmens	5 kör	20 láb	-
Fagykutya	18	5	2 szegmens	10 kör	240 láb	-
Fagyos érintés	6	spec.	1 szegmens	8 kör	érintés	-
Hibernáció	22 / 44	10	5 szegmens	1 óra / spec.	érintés	-
Idő foga	8	2	5 szegmens	3 kör	érintés	-

Jég-mágia

Jég-mágia iskolaformák

A varázslat neve	Mana-pont	Erősség	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Jégnyíl	7* / 1E	1	2 szegmens	egyszeri	végtelen	-
Jégkitörés	7* / 1E	1	3 szegmens	egyszeri	20 láb	-
Jégtömb	15* / 3E	3	4 szegmens	3 kör	20 láb	-
Jégkupola	15* / 3E	3	5 szegmens	3 kör	20 láb	-
Jégfal	15* / 3E	3	3 szegmens	6 kör	20 láb	-
Jégaura	7* / 1E	1	3 szegmens	2 kör	20 láb	-

*-a varázslat Mp igénye a környezettől függően csökkenhet

Jég-mágia magasiskolája

A varázslat neve	Mana-pont	Erősség	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Jéghíd	14	10	3 kör	10 perc (spec)	spec.	-
Jégpáncél	10	15	1 szegmens	3 kör	önmaga	-
Jégszilánkok	9*	1	1 szegmens	5 kör	20 láb	-
Jégszobor	változó	1	lásd a leírást	lásd a leírást	érintés	-
Jégverés	45	45	10 kör	45 perc	1 mérföld	-
Zúzvara	12*	2	2 szegmens	lásd a leírást	20 láb	-

*-a varázslat Mp igénye a környezettől függően csökkenhet