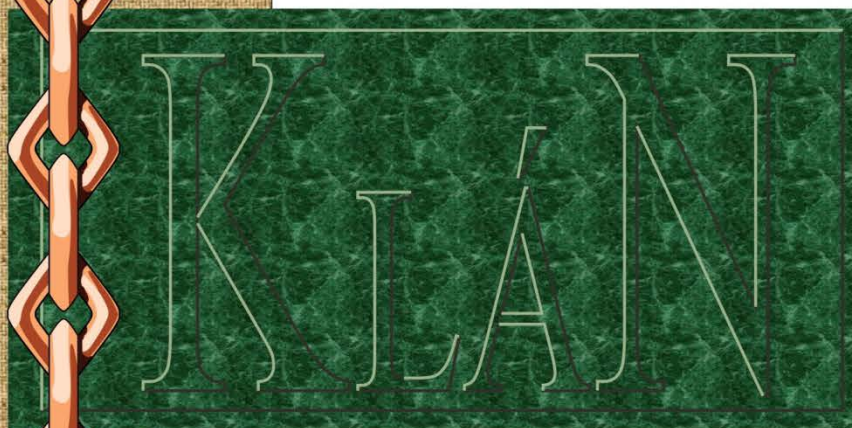


Onador, az Energiamágusok rendje



Figyelem! A következő cikk a M.A.G.U.S. szerepjátékhoz íródott házi kiegészítő, semmi köze sincs az ADnD ill. DnD szerepjátékok InvokerEvoker kasztjaihoz, sem pedig az InvokationEvokation mágiaiskolához, melyeket Energiamágusnak és Energiamágiának is fordítanak.

A mágiatörténetben jártas szakemberek állítják, hogy az Ötödkori mágia –a jelenlegi ismeretekkel- nem rekonstruálható. Bár a Hetedkor mágusai megpróbáltak létrehozni egy rendszert, mely eléri a kyrek színvonalát, de ez még godoni töredékekkel frissítve sem lehet ugyanaz. Bár rengeteg iratot, könyvet tanulmányoztak, a források hiánya miatt egyszerűen képtelenség létrehozni ugyanazt a rendszert. Ily módon az is lehetséges-ha nem is túl valószínű-, hogy egyes iskolák is eltűntek a feledés homályában. Van egy iskola, melyet az ynevi varázslók többsége ilyennek vél, s csupán egy eldugott Rend használja azt: az Energiamágia.

1. Múlt

Pyarron előtt tizenhétezer évvel ezüsthajú hódítók jelentek meg Ynev partjainál. Lassanként lebírták a törzsi ellenállások gócait, elsöpörték Crantát, s nekiláttak egy új ország létrehozásának. A stabilitás megteremtésének éveit, évszázadait alatt felmerül az igény a varázslórendekre.

Egyesek a központok közelében, mások erdőkben, komor bércek között hozták létre iskolájukat, s három évszázad alatt hét Rend született. Ezek közül az egyik volt Onador. Az iskola az Anublie-tavaknál, a legnagyobb tó partján jött létre. (A név is az „ador”-:„tó” szóból származik) A vidék eleinte néhány települést mondhatott magáénak, de a gyönyörű táj nem egy nemesúr szívét rabul ejtette, s palotáikat itt emelték fel. Lassan a terület külön Tartományra nőtt ki magát: ez lett Adwilron. Nem tudjuk, hogy a tartományi rang elnyerése az iskola alapítása előtt, avagy után történt, ahogy azt sem, hogy Onadorban, Adwilron székvárosában volt-e az iskola, vagy csupán a közelben. A források sajnos túl hiányosak, így az alapító neve sem ismert.

Annyi bizonyos, hogy ő már az Energiamágia beavatottjának számított. A Rend így akkor csupán egy intézmény volt, mely ennek a mágiaformának az oktatására több időt fordított. Idővel azonban differenciálódott a rendszer és az Energiamágus-képzés elkülönült az „általános varázslók” kitanításától, de mindkettő egyazon intézmény irányítása alatt folyt. A Birodalom fennállása alatt az iskola égisze töretlen maradt, sőt a tartomány még Kyria termágusképzésének egyik központja lett. Az Energiamágia, bár ezt a különleges mágiaformát nem



egyedül itt tanították, még sem vált igazán népszerűvé. Nem lett ugyan megvetett, egyszerűen csak nem lett közkedvelt. A Rendről több információ áll rendelkezésre mind Erigowban, mind Shulurban. Ezen kívül túl sok mindent nem tudni róla, ennek az oka a későbbi eseményekben keresendő. A háború szele ugyanis elérte a tartományt. Orwella hatalmát pusztán egy régi istenség feleledésének gondolták, melyet Rualan vonakodva támogat. Tévedtek. A vereségek meggyőzték a Birodalom vezetőit a hibáról, s ellenlépéseket tettek.

A harc azonban átterjedt a szomszédos területekre is, ami veszélyt jelentett Onadorra is. Túl közel voltak az Elátkozott Tartományhoz. Az iskola vezetőinek azonban volt idejük felkészülni. Az értékesebb könyveket elteleportálták, a legfontosabbakat azonban hagyományos módon kellett elszállítani, a védómágiák miatt ezeket nem lehetett mágikus úton kimenekíteni. A Kitaszított hívei azonban felfigyeltek erre, s lecsaptak. Sok értékes könyv veszett oda így. Ekkor inkább abbahagyták a szállítást, mondván, ők meg tudják védeni a várost maguk. A dúlás hihetetlen sebességgel terjedt, a szakrális mágiával felruházott papnők sokszor még a Hatalmasokat is legyőzték. Adwilront hadaik fél év alatt elfoglalták, az iskola azonban kitartott. Még jó egy évig állta a sarat a Rend, ekkor azonban hat papnő –magasabb rangú mind- érkezett az ostromlók segítségére. Egyikük maradt csupán életben, az iskola és a város azonban porrá lett, s vele oda az Energiamágia tudásának legnagyobb része. Mindörökre.

Eddig írják meg Doran, Lar-dor krónikái az eseményeket. Ami ezután történt, annak a legnagyobb része ismeretlen a hetedkori mágiszterek számára. Nem csak azért, mert a történéseket játékos homály fedi –források hiánya, stb- de azért is, mert a historikusok nem érdeklődtek túlzottan ez iránt a terület iránt. Számukra csak jelentéktelen települések léteztek –s léteznek- itt. És ez így van jól. Nem mintha egy igazi történész számára ez nem volna fontos, csak a jelentősebb régiók nagyobb figyelmet érdemelnek. A kevésbé fontosakat nem nagyon kutatják, a kevés információt pedig könnyebb módosítani. Az igazságot a környéken élők sejtik, tanítani meg csak a városban tanítják. Az itteniek pedig nem beszélnek, tudják, hogy egy, esetleg inkvizítorokból álló csapat sok

kellemetlenséget okozna. És ki tudja, miféle befolyás alá kerülnének ezek a szép városok?

Így aztán a város valódi múltja titokban marad, s senki sem kutakodik egy jelentéktelen városállam múltjában. P. e. 3250-ben a város elesett. Jó három évig csak orwellánus járőrök kutatták a romokat, s a régió végigpusztítása után a hegyekbe menekülők visszatérhettek. A városból mindössze néhány romos épület, az iskolából egy –máig is álló- épületszárny maradt. A túlélőknek azért akadt segítségük, egy mester, Cjevell Adanis Onarron túlélte a város ostromát. Eleinte csak a menekültek táborát óvta mágiájával, majd segíthetett a székváros újjáépítésében. Persze nem lehetett semmi a régi dicsőség újjáélesztéséből. Miután a Birodalom összeomlott, a szekták egymásnak estek, s helyzetüket tovább rontotta, hogy istennőjük nélkül mágiájuk jelentősen lecsökkent. A káoszból nem született új rend, a sokféle húzó kyr városállamok nem tudtak megegyezni egy új egységben. Néhány hiábavaló kísérlet után a város, Onador a saját hatalmát kezdte növelni, de nem egy új Kyria reményében. Arra már nem kerülhetett sor, tudták jól, s új alapokat állítottak a városnak.

„Nem tartományi székváros kell hogy legyen, hanem az, ami eredetileg is volt: iskolaváros. Akkor talán túlélhetjük ezeket a vészterhes időket.” – ír Adanis mester a naplójában.

És oktatni azért volt mit. A mágiájuk, a legendás Energiamágia nagy része ugyan elveszett, töredékek azonban maradtak. A város ostroma során a könyvtár legnagyobb része elpusztult, a maradékot a hódítók dúlták fel. A kimenekített részek vagy orwellánus fosztogatásnak estek áldozatul, vagy az enrawelli Kristálykönyvtár lerombolásakor semmisült meg. Suttogják, ezek mégis megmenekültek, mikor a Hatalmasok Calowynra vitték az iratok nagy részét. Azonban a városon ez nem segített, egyetlen mesterük maradt csak, ő sem tudott mindent. Fiatal volt még, s bár a legtöbb formulát ismerete –a legerősebb, csak tapasztalt mesterek számára hozzáférhető varázslatokat nem-, az oktatáshoz sem elég tapasztalata, sem

gyakorlata nem volt. A legszörnyűbb az, hogy tudását sem tudta teljes mértékben átadni tanítványainak, mivel a város újjáépítése közben életét vesztette. Munkája, mely befejezetlenül az egykori ötödkori Energiamágia kicsit több mint harmadát tartalmazza, a Töredékek címet kapta alkotójától, aki maga sem sejtette, hogy ez mennyire találó lesz.

A várost az Orwella elűzése utáni időkben elkezdték újjáépíteni, és csak a túlélő varázslóknak köszönhető, hogy a fosztogatók nem söpörték el akkor. Egykori tudásuk töredékével rendelkezve a tanítványok azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy helyreállítják a teljes Energiamágiát. Így hát felkerekedtek, hogy a Káoszkor zűrzavarában találják meg az elvesztett formulákat. Nehéz feladat volt, hisz a még épen maradt könyvtárakban legtöbbször csak mágiájuk alapjait találták meg, amit már eddig is ismertek. Lassan azonban ráakadtak a Mozaikmágia többi varázslatára, amivel eddigi tudásukat kibővítették.

(Játéktechnikailag rendelkeznek a Varázslói Mágia mai iskoláival is, melyet bár Kyria idejében is oktattak Onadorban, de a város ostromakor az iratok elvesztek) Sajnos azonban eredeti céljukat máig nem sikerült beteljesíteniük, és bár a Töredékek könyvét jelentősen kibővítették –az Energiamágia kb. fele már ma is használható-, de elfogadták, hogy a teljes rekonstrukció már lehetetlen. A Hatodkor folyamán egy enrawelli építőmester iratai alapján –néhány tehetséges építész segítségével– újjáépítették az iskolát és köré a várost, noha szántsándékkal kerülték, hogy másolják az eredetit, s így a Rend épülete alig hasonlít egykori önmagára. Kyr módszerekkel emelték a városfalakat is, melyek olyannyira jól sikerültek, hogy –ha a Szövetség és Toron jól védett városait nem számoljuk– az egyik legjobban erősített városállam Északon. Falain a Hatod- és Hetedkor folyamán mindössze kétszer(!) törtek át ellenséges hadak, a várost lerombolni azonban egyszer sem sikerült. (Bár kifosztani igen) Minden

ellenére tovább folytatják a kutatást, s ha új varázslatokat nem is kyr írásos emlékeket még találnak

2. Jelen

A varázslóiskola jelene kevesek által ismert. Manapság Onador egyike az Anublien egyik legfejlettebb városállamának, lakóinak száma nagyjából negyvenezer, területéhez még jó féltucat falu tartozik. Azt azonban nem szabad elfelejteni, hogy az iskola nem a régi. Sem tudása, sem mestereinek hatalma nem éri el az eredetit. Ryek s Toron példájából okulva nem áztatják magukat, tisztában vannak vele, hogy ez már nem az Onadori Varázslórend, ez valami más. Elfogadják ezt, s így is viselkednek. Az iskola története gyakorlatilag Kyria bukásával kezdődik, ami előtte volt az a Rend elődje, s nem az ő hetedkori iskolájuk.

A Rend továbbra is folytatja kutató tevékenységét, mind a műhelyekben, mind a kontinens könyvtáraiban. Manapság már rendelkeznek az Iskolaformák legnagyobb részével, a Magasiskola jó fele azonban még ismeretlen. Ennek jórészt az az oka, hogy ezek leírását szinte kizárólag Onadorban tárolták, máshol ráakadni erre szinte lehetetlen. Bár nem teljesen példa nélküli. A Töredékek kibővült azóta, s az „új” formulák csak részben olyanok, melyeket ismét felfedeztek. Jónéhány varázslat romok, könyvtárak mélyén pihent, míg a Rend kutatói rá nem leltek. Az ilyen örömteli pillanatok azonban ritkák, a számuk hatezer kutatással töltött évhez képest riasztóan kevés. Gyakran megesik, hogy egy már ismert mágiát találnak többhónapnyi keresés után. Az évek nem teltek hiába, a kyr romokból sokszor ősi könyvek, építészeti, irodalmi vagy történeti munkák kerültek felszínre. Ennek köszönhetően nem mágiával foglalkozó könyvtárak, az Ötödkori Könyvtár egyike Északföldre legnagyobbjainak, de a Hatodkori Gyűjtemény sem elhanyagolható, lévén a Rend végigélte azt, bár ezek értéke –koruk és jelentőségük miatt– nem annyira számottevő. Az iskola Yneven egyedülállóan oktatja az Energiamágiát, azt az iskolát, melynek létezéséről bár tudnak a kontinens varázslói, de az elvesztett múlt részeként tekintenek rá, rekonstruálni –néhány jelentéktelen próbálkozást kivéve– nem próbálta senki. Így nem meglepő, ha az iskola rejtőzik. Városuk ismert, a Geofrámiában is szerepel, de csupán egy jelentősebb városállamként,

néhány „tapasztalati mágiahasználó” otthonaként. Hatalmuk nem ismert, pletykák terjesztésével gondoskodnak róla, hogy senki se sejtse az igazságot. Ha pedig valaki mégis rájön? Nem ritka, ha néhány megszállottabb kutató eltűnik messze a civilizációtól, a puszta közepén. Gyakorta megesik, keresni sem szokták. Illetve ott vannak még a Mentálmágiához értők is.

Titkuk miatt semleges a kapcsolatuk a Szövetséggel, Toronnal sem igyekeznek jobb viszonyt kialakítani. Abaszisz viszont kitűnő úticél, kereskedőkaravánok célpontja igen gyakran. A város jó kapcsolatot tart fenn Erionnal, kutatás céljából telepítettek ott egy kisebb rendházat, az egyetlen Onadoron kívül. (Lásd Függelék: Könyvészház) Egyetlen olyan szervezet van, amely viszonylag közelebb áll a Rendhez. Ez pedig a Liviniai Gyülekezet. Megkérdezhetjük persze, hogy mi közük van a Mozaikmágia művelőinek holmi boszorkányokhoz? Nos, nem túl sok, mindössze szívességek. Üzleti kapcsolat ez, szövetségnek, netán barátságának nevezni pedig enyhe túlzás. A varázslók –rendházak híján– támasz nélküliek Ynev úttalan útjain. A boszorkányok kiterjedt kapcsolathálózattal rendelkeznek, amire Onadornak szüksége van. Cserébe pedig a Gyülekezet olcsón juthat olyan varázstárgyakhoz, melyek ára aranyakban mérhető. Igen sokban. Nem kell itt varázstárgy-kereskedelemre gondolni, erről szó sincs. Néhány rúnafegyver vagy –páncél, botok, amulettek. Jóval kevesebb, mint amit Doran átad a Szövetség országainak. Szívességek rendszere, közelebbi kapcsolat azonban nem áll fenn közöttük. Amint láátható, a Rend elég elzárkózó, szinte semmihez nem fűzi szorosabb kapcsolata. Ami kell, azt pedig így is megszerzi. Egyedül a környező városállamok jelentenek kivételt. Tudják, hogy valami különleges rejtőzik a Rend falai mögött. Ismereteik hiánya azonban meggátolja, hogy sejtsek a teljes igazságot. Tisztában vannak vele, hogy Onador kutatói bejárták Ynevet, ahogy azzal is, hogy beavatottjai nem gyengébbek bármely más iskoláénál, de elfeledett mágiák szóba sem kerülnek. Valami hasonló a Rend városa lakóinak véleménye, de jól felfogott érdekükben még akkor sem szólnak senkinek, ha éppen sejtenek valamit. A novíciusok és a varázslók pedig hallgatnak.

Nézd kalandozó, nézd Onador városát! A karcsú tornyokat, a keskeny hidakat, a kyr épületeket, az iskola épületét! Nézd, de ne

gondolkozz! Ne töprengj, mert talán eszedbe jut, hogy ez nem a dicső jelen, hanem egy gyönyörű múlt halovány, sápadt árnyéka.

3. Játéktechnika

Onadori Varázsló

A Harcértékek, Életerő, stb. megegyezik. Egyedül a Képzettségek és a Különleges Képességek mutatnak eltérést. 1. szinten kapnak még egy Fegyverhasználatot, 5. szinten kapják meg a Herbalizmus Mesterfokát, de a Rúnamágiáét is. Ezen kívül megegyezik a többi ynevi varázslóval. Az ÚT szabályzata szerint kapnak egy Fegyverhasználat 1. fokot. eltérés.

Különleges Képességek:

A szokásoson túl képesek használni az Energiamágia Hat Iskolaformáját ill. az Alapvarázslatokat. Ezért cserébe viszont nem ismerik a Nekromancia varázslatait.

Energiamágus

A Harcértékek, Életerő, stb. megegyezik. A Képzettségek és a Különleges Képességeket illetően azonban mutat eltérést ez a kaszt.

Képzettségek az 1. Tsz-en

Képzettség	Fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Pszi (kyr)	Mf
2 Nyelvtudás	Af (5,4)
Ősi nyelv (kyr)	Mf
Alkímia	Af
Írás/olvasás	Af
Herbalizmus	Af
Időjósítás	Af
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Af
Legendaismeret	Af
Vallásismeret	Af
Történelemismeret	Af
Rúnamágia	Af

Tsz.	Képzettség	Fok/%
3.	Építészet	Af
5.	Herbalizmus	Mf
5.	Rúnamágia	Mf
6.	Alkímia	Mf
8.	Legendaismeret	Mf
8.	Történelemismeret	Mf

Az ÚT szerint

Képzettség	Fok/%
Holt nyelv	3. fok
Holt nyelv	1. fok
Pszí	5. fok
Írás/olvasás	4. fok
Számтан	2. fok
Mértan	1. fok
Anatómia	1. fok
Szimbólummágia	1. fok

Másodlagos Képzettségeik közé sorolható még az Iparúzés: Könyvkötő is. (Ld. Függelék: Könyvészház)

Különleges Képességek:

A szokásos képességeken túl az Energiamágusok egyedi képessége az Energiamágia varázslatainak használata. Ezen túl nagy ellenállást tanúsítanak a fény alapú támadások ellen. Ez azt jelenti, hogy bármilyen (Elemi vagy természetes) fénnel kapcsolatos effektus 3 E-vel kisebbnek számít, ha az elvakító hatású. (Lásd ET táblázat: 295. o.) Azaz ha belenéz a napba (E: 13), az nem vakítja el annyira, csak olyan hatások érvényesülnek, mint az alkonyi fénynél (E: 10). Ez az illúzió-, vagy más, fényt manipuláló varázslatok hatását nem csökkenti, így a Fókuszált Fényét sem. Az Energiamágusok nem ismerik a Kisajtolás diszciplinát –rendbéli általános varázslóktól eltérően, viszont használhatják a Kinyerés (ld. Függelék: Pszi)

Cserébe viszont le kell mondaniuk egy iskoláról, az amúgy sem ismert Nekromancián túl (Ez KM függő, ha ő az

Energiamágiát túl erősnek találja, akkor akár kettőről is)

4. Függelék

Pszi

Kinyerés

Pszi pont: 1/5Mp

ME: -

Meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

A Kyr Metódus egy egyedi darabja, az Energiagyűjtés egy különleges változata. Csak éjszaka alkalmazható, mivel a napfény –eddig nem ismert módon- bezavar. Az alkalmazó a csillagok erejét használja fel manatartalékai feltöltésére. A fény ilyenkor egy enyhén világító aurába fogja az alkalmazót, aki így 1 Pszi-pontért 5 Mana pontot kap, akár a kisajtoláskor, itt azonban nincs negatív hatás, viszont az időtartam is hosszabb, 1 kör.

Energiamágia

Különös egy iskola. Ismereteink szerint már a partraszálláskor is használták a kyrek, legalábbis a korai iskolaalapítás erre utal. Crantai eredet-többféle bizonyíték alapján- kizárható. Egyes források szerint Godonban is használták. Ezek hitelessége azonban még nem bizonyított.

A mágiaskola egy különös szubsztanciát, egyfajta energiát idéz meg, formál és használ igen nagy hatékonysággal. (A továbbiakban nevezzük csak „elemnek”, bár rokonsága az Elemi mágiával nem bizonyított) Ez megtalálható a csillagokban ill. a manaviharokban is, bár egyikben sem „tisztán”, tehát ezeket még valami más is alkotja. Az elem személyre szabott, így színe használóként változik, de a varázsló nem döntheti el, az mindig egyszínű, tőle függetlenül. Általában kék vagy kékesfehér, de nagyrítkán arany, zöld, ibolya, sőt vörös színű is lehet. A mágia kategorizálása igen nehéz. Többen az Elemi Erő egy Paraelemének tartják, mások éppen ezt tartják az eredeti elemnek, s az Elemi Erőt a Paraelemnek. Egyes vélemények szerint ez egy teljesen különálló iskola, melynek semmi köze az Elemi mágiához. Egyik elméletet sem sikerült teljesen bebizonyítani. Önmagában véve ez az

„elem”, egy –általában- kékesen pulzáló energiaforma, mely fény-, hő-, és taszítóhatással rendelkezik. Őt és éget, így használható támadóvarázslatokra. Erőterek is képezhetők belőle, de ekkor elveszti hőjét –ilyenkor nem sebez. A védőmágiaként való alkalmazás és a taszítóhatás az Elemi Erőre jellemző, így ezek rokonsága valószínű, de nagyon sok az eltérés is. A fényével kapcsolatos –többnyire hőhatást nélkülöző- varázslatok nyugtalanítóan precízek és hatékonyak. (ld. Permet) Rendelkezik továbbá két aliskolával, melyek igen különösek. Az egyik az ún. Csillagmágia, mely a Kristályszférák fényét manipulálja. Ide igen pusztító varázslatok tartoztak, mára szinte teljesen kiveszett. A másik a Kristálymágia, mellyel szilárd kristályok teremthetők. Tekintik ezt az energia Paraelemének, míg mások szerint ez egy teljesen független iskola, melyet ide soroltak a kyrek. A jelenlegi vélemény szerint ez egyfajta átmenet az Anyag- és Energiamágia között, melynek eredménye egy, különös anyag, kristályrácsba zárt energia.

Az energia minden 4 elszenvedett Sp veszteség után 1 Ép-t is elvon. Különös természete miatt hat a démonokra is-akár az Elemi Erő. Ezen felül –bizonyos Erősség után- elég vakító lesz, ami el is vakíthatja azokat, akik a varázslatba néznek. (Ez nem vonatkozik a tisztán fényeffektust használó varázslatokra, mint amilyen a Permet vagy A fény hatalma, ill. a vakító varázslatok, mint amilyen a Vakítás, szintén kívül esnek ezen a szabályon, mivel azok erre lettek szánva.)

Varázslat E-je	Természetes fény
1-5	7
6-7	8
8-9	9
10-14	10
15-	11

A „természetes fény” azt a természetes fényerősséget mutatja meg, aminek egy bizonyos erősségű varázslat megfelel. (Lásd. ET. 295. o.) Pl. egy 8-as Erősségű Energiakitörés egy máglyának megfelelő fényt csinál és ugyanúgy vakít.

Alapvarázslatok

Szikra

Mana pont: 3

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 6 kör

Hatótáv: 20 láb

A varázslat egy kékesen pulzáló, aprócska energiavillámot hoz létre, mely alig nagyobb egy gyertya lángjánál. Fényereje egy mécses és egy fáklya között szabadon változtatható az időtartam lejártáig. Ha valaki támadni kíván vele, akkor a tenyerére kell varázsolnia és egy sikeres pusztakezes támadódobást kell tennie. A sebzés: K3 Sp.

Fénypajzs

Mana pont: 20

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 5 kör

Hatótáv: 20 láb

A varázsló egy enyhén derengő aurát von maga – vagy egy önként vállalkozó személy-köré, mely megvédi az alanyt az Energiamágia hatásaitól. A feltétel, hogy a varázslat E-je ne haladja meg az 5-öt. Az előtti sebzés természetesen érvényesül. Ha a varázslat alaperősítése több mint 5, nem csökkenhető (Pl. A Csillagok Haragja), akkor az egész sebzés – ill. hatás - érvényesül. Fontos, hogy az alany csak a sebzést nem szenved el, az egyéb hatásokat – taszítóhatásból, villanásból adódókat- igen. Így az Energiakitöréstől eleshet. A varázslat a fényhatások ellen – pl. Villanás varázslat, A Fény Hatalma, Permet-nem véd. Az E 4 Mp-ért 1-el növelhető.

Fénytánc

Mana pont: 6

Erősség: 2

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 6 kör

Hatótáv: 20 láb

Az alkalmazó 20 lábon belül bárhol három-négy, férfiökölnyi fénygömböcskét teremt, melyek egymást kerülgetve –de 1 lábnyira el nem távolodva- szabálytalan mozgást végeznek. Ezek úgy világítanak, mint a fáklya, mozgathatóak –körönként 10 lábat képesek megtenni-. Így a varázsló viszonylag gyorsan felderítheti az ismeretlen területet. Lehet támadni is velük: dobás nem szükséges, a célpont k6 Sp-t veszít, viszont a fényecskék eltűnnek. A kis gömbök egymástól max. 1 lábnyira távolodhatnak el.

Csillagszem

Mana pont: 15

Erősség: 3

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 10 perc/szint

Hatótáv: 20 láb

A varázslattal egy sárgadinnye méretű energiagömb teremthető, mely fáklyaként világít. Legnagyobb előnye mégsem ez, hanem az, hogy a varázsló képes a gömbön keresztül látni és hallani, olyan élesen, mintha a helyszínen lenne. A varázslat a Zónában bárhol létrehozható, a megjelenés után pedig max. egy mérföldre távolodhat el. Hője alig van, infralátással csak halvány derengést lehet észlelni. Sebezni nem lehet vele. Hátránya, hogy az alkalmazónak használat közben koncentrálnia kell. Érzékei megszűnnek, mintha kilépett volna a testéből. Bármilyen sebesülés (már 1 Sp. is) visszarántja a varázslót, a gömb pedig az időtartam lejártáig ott lebeg ahol volt. A használó „visszakapcsolódhat” amikor csak akar. A gömb körönként 10 lábat képes megtenni.

Iskolaformák

Az iskolaformákból ismerik az alap Hat Iskolaformát, kivéve a Nyilat, mivel azt a Csapás mozaik helyettesíti. A Szabad Elemi Formák közül ismert a Csóva, Kupola, Zápor, Golyó és Gyűrű mozaik is. (Ez utóbbi kettőt lásd a Tűzvarázsló Mágia c. fejezetnél, ET. 274-75. o.) A különleges esetek itt leírásra kerülnek, a többi a szabályokat követi. Tehát a Hat iskolaforma varázslatai: 4 MpE, akárcsak a Csóva, Kupola és Zápor mozaik (Leírás ET. 296-98. o.), a Golyó és a Gyűrű 6 MpE. (Leírás ET. 174-76. o.) Varázslási idő mindig 1 szegmens.

Energiacsapás

Mana pont: 4

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: -

A varázslat egy izzó nyalábot idéz meg, mely kirobban a varázsló előrenyújtott kezéből és belecsapódik egy látótávolságon belüli célpontba. Célzó dobás szükséges, a varázslat CÉ-je 30. Ha valami a célpont és a varázsló közé kerül, akkor az fog sebződni. A varázslat k6 Sp-t sebez. A célpont – a taszítóhatásnak köszönhetően- el is löködhet, feldőlhet, eleshet, 1 E 10 kg súlyt mozdit meg. (a súlynövekedésről lásd: ET. 295. o.) A mágia Erőssége 4 Mp-onként 1 E-vel növelhető.

Energiakard

Mana pont: 4

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 5 kör

Hatótáv: 20 láb

Egy izzó aura jelenik meg egy kiválasztott egykezes kardon, fegyveren. –csatabárdon igen, törön, nyilpuskán nem. Ez követi a pengét, és kikerüli a markolatot. Sikeres támadódobás esetén a megtámadott k6 Sp-t veszít. Az E 4 Mp-al növelhető 1-el.

Energiakitörés

Mana pont: 4

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 20 láb

A varázslat hatására az energia egy gócpontba gyűlik, és ott szétrobban. Ez emberi szemmel nem látható, mivel igen gyors folyamat. A szemlélődők csak egy, nagyjából két láb átmérőjű fényrobbanást látnak, szétszórja a hatótávban tartózkodó tárgyakat, lényeket, égési sebeket hagyva rajtuk. A Sebzés k6 Sp, és Erősségenként 10 kg-ot mozdit meg, lök el. A varázslat E-je 4 Mp- onként 1 E-vel nő, így a Hatótáv is. Az epicentrumban tartózkodók, vagy bárki, akit a varázslat 10 E-vel ér, k10 körre elvakul, ha él még egyáltalán. Az Erősség lábanként eggyel csökken a központtól távolodva.

Energiaszőnyeg

Mana pont: 4

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: 20 láb

A varázslat egy 1 láb sugarú, kör alakú szőnyeget hoz létre a földön, mely követi a terep egyenetlenségeit. (Bútorokra ez nem vonatkozik, azok alá bemegy a varázslat, lépcsőre igen) Kb. 30 cm magasságig kékes szikrák, apró energia villámok nyújtózkodnak, melyek kicsit kék lángnyelvekre emlékeztetnek. Aki belelép, az k6 Sp-t veszít, viszont taszítóhatás nincs. Az E növelhető 4 Mp-onként. A Szőnyeg erőssége a Belefoglalt elem E-je elosztva a Szőnyeg sugarával.

Energiafal

Mana pont: 4

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 6 kör

Hatótáv: 20 láb

A varázslat egy 1 láb sugarú félkör alakú falat emel, melynek epicentruma a fölfelszínen van. A formázott elem kékesen izzik. A varázslatnak kétféle felhasználási módja van. Emelhető belőle egy

átjárható Fal, mely az áthaladókon k6 Sp-t sebez, és nem lök el, vagy egy szilárd, fénylő Fal, mely nem éget. Ilyenkor 10 kg-ot tart meg, a nagyobb erővel nekifeszülőkre nincs hatással. Az E 4 Mp-al 1-el növelhető. Különleges szabályokért lásd Energiaszőnyeg.

Energiaaura

Mana pont: 4

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 kör

Hatótáv: 20 láb

A varázslat egy kékesen izzó aurát von el a célszemély –a varázsló, vagy önkéntjelentkező– köré, mely követi a teste vonalát, órá semmilyen hatással nincs és át is lát rajta. Két felhasználási mód lehetséges. Az egyik egy pusztító, mely sebez mindenkit, aki átnyúl az Aurán, sebzése k6 Sp. Vagy egy védő, mely 2-es SFÉ-t ad minden sebzés ellen, és 10 kg-ot tart meg, a nagyobb erővel nekifeszülőkre nincs hatással. Az Erősség 4 Mp-al növelhető 1-el.

Energiagolyó

Mana pont: 6

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: 20 láb

A varázslat egy lebegő energiagömböt hoz létre, mely kékes fényben izzik. Ez mozgatható, körönként 20 lépést tesz meg, de csak a Zónában mozgatható. Akit ér, az k6 Sp-t veszít, kikerülhető viszont egy Gyorsaságpróbával. A varázslónak irányítania kell a mozgást, különben a golyó megáll. 6 Mp-onként az E is növelhető.

Energiacsóva

Mana pont: 4

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: 20 láb

A varázslattal egy kék energiacsóva teremthető, melyet az alkalmazó mozgathat körönként 5 lábbal, ill. forgathat is. Az epicentrumtól számítva egy láb hosszan hat a mágia, Akit elér, az $k6$ Sp sebet szenved, ill. E-nként 10 kg-ot lök el a varázslat. A sebzés teljesen 1 kör alatt hat, ha az alany ez idő alatt sikeresen kikerül a Csóva körzetéből, akkor arányosan eloszlik a veszteség. Az E lábanként 1-el csökken, ill. 4 Mp-al növelhető.

Energiazápor

Mana pont: 4

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: 20 láb

A hatótávon belül bárhol, egy lépés sugarú körben furcsa kékesen izzó „cseppek” hullnak egy hasonló színű, derengő, kb. 20 láb magasan lebegő felhőből. Az alanyok körönként $k6$ Sp-t szenvednek, taszítóhatás itt sincs. Az E 4 Mp-onként növekszik, ami a Szőnyegnek megfelelő módon számítható.

Energiakupola

Mana pont: 4

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 kör

Hatótáv: 20 láb

Egy láb sugarú energiából álló kupola teremthető a hatótávon belül, mely támadó és védő céllal is felhasználható. Lehet egy izzó kupola, mely mindenkit sebez, aki megpróbál behatolni –vagy kimenni– a kupolába. Ilyenkor teljesen átjárható. A másik módnál azonban a kupola

megszilárdul, s E-nként 10 kg-ot tart távol, a nagyobb erővel nekifeszülőkre nem hat. 4 Mp-al növelhető az Erősség, a Szőnyegnek megfelelő módon.

Energiagyűrű

Mana pont: 6

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 10 kör

Hatótáv: önmaga ill. 20 láb

A varázsló egy kék, lángnyelvszerű energiafoszlányokból álló gyűrűt teremt maga –vagy az önként vállalkozó– köré, mely 1 láb magasságig öleli körbe testét. Bárki, aki ezen áthatol, $k6$ Sp-t szenved el. A gyűrű taszítóhatást nem fejt ki. Az elem az alkalmazó (vagy a célpont) testétől félméternyire van. A varázslat E-je 4 Mp-al növelhető.

Magasiskola

A fény hatalma

Mana pont: 27

Erősség: 5

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: 3 láb

A Varázslat hatására diónyi fénygömböcskék repülnek ki a varázsló kezéből legyező alakban, melyek a szivárvány minden színében pompáznak. Ezek aztán –beterítve a háromlábnyi területet– ott lebegnek két körig. Mindazok, akik a területen tartózkodnak, s látják a gömböket, kötelesek Akaraterőpróbát dobni, különben megbabonázva merednek a gömbökre, nem figyelve a külvilágra. A varázslat egyesek szerint mentálmágikus, míg mások azt mondják, hogy csupán a színüket állandóan változtató, káprázatos jelenség hat így az emberi elmére. Egyesek, akik már átélték mindezt, arról számoltak be, hogy megszűnt számukra a külvilág, csupán a ragyogó fények léteztek, elszállt minden aggodalmuk, vágyuk. A hatótávon kívülieknek sem árt vigyázniuk, többen említették, hogy lassultak a reakcióik, s néha lopva, akaratlanul is a fények felé pillantottak, bár negatív hatás nem történt. A varázsló nem mozdulhat mindaddig, míg tart a

varázslat. Ő ugyan nincs megbűvölve, de koncentrálnia kell, nem védekezhet, nem menekülhet. Ha Ép-sebet kap, a varázslat megtörik. Az Erősség nem növelhető.

Csillagok haragja

Mana pont: 50

Erősség: 10

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 20 láb

Húsz lábon belül egy fénylő energiaoszlop csap le a varázsló parancsára. Ez a magasból érkezik, forrása mintha a Kristályszférák között lenne. Akit eltalál, 10k6 Sp-nyi sebet kap, s a körülötte állók is veszítenek k6-ot egylábnyi körzetben. A fény elég erős, hogy azok, akik belenéznek, elvakuljanak. A mágia kítűnően alkalmazható akkor, ha egy célpontot kell támadni, és a körülötte állóknak nem lehet bajuk. (A Kitérés nem használható)

Energiafelhő

Mana pont: 32

Erősség: 4

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 6 kör

Hatótáv: 20 láb

A mágia hatására egy három láb sugarú, furcsa kékesen fénylő felhő jelenik meg valahol a varázsló Zónájában. Mindenki, aki belekerül, 4k6 Sp-nyi sebet szenved el a benne kavargó energiától. Az áldozatok rosszul látnak a felhőben, mozgásukban azonban nincsenek gátolva. A felhő mozgatható is, körönként 5 lábbal. A varázslat másik felhasználása szerint az energia nem sebez, viszont a fény jóval zavaróbb, a benn lévő kavargástól az áldozatuk alig látják féllábnyi környezetüket. Mintha mindent egy fénylő köd borítana. Az Sebzés és a Hatótáv is növelhető, 4 Mp-onként k6 Sp-vel vagy 1 lábbal.

Energiavihar

Mana pont: 55

Erősség: 10

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 6 kör

Hatótáv: 20 láb

Húsz lábon belül egy kiválasztott helyen izzó energiátölcsér jelenik meg, mely leginkább egy tornádóra emlékeztet. A jelenség hat láb magas, átmérője egy láb, és folyamatosan bántó, sivítő hangon füttyül. A varázslat azonban töredékes formában maradt meg így az alkalmazó nem irányíthatja a mozgást. Erre mindössze annyi esélye van, amennyi a Tapasztalati Szintje. Ha a dobás sikerül, az örvényt a varázsló mozgatja –folyamatos összpontosítással, mozdulatlanul-, azonban bármely Ép-sérülés hatására a koncentráció megtörik, a tölcsér az E-nek megfelelő Kitéréssé alakul. Ha a dobást elvételi, a tölcsér a továbbiakban magától mozog, az alábbiaknak megfelelően. (Az irányt a varázsló szemével kell nézni)

K10	Hatás
1-2	Távolodik a varázslótól
3-4	Balra fordul
5-6	Helyben marad
7-8	Jobbra fordul
9-10	A varázsló felé indul

A dobást minden körben meg kell ismételni. A tölcsér nem hagyhatja el a varázsló Zónáját, amíg azt a mágiahasználó mozgatja. Ha erre nem képes (százalékos dobása sikertelen), akkor azon a területen belül marad, ami a varázslat létrejöttékor a Zóna volt. Az örvény körönként 20 lábat halad. Aki belekerül, 10k6 Sp-nyit sebződik, s a mágia 100 kg-nak megfelelő erővel löki el. A varázsló koncentrációval –semmi mást nem csinálva-megvédheti magát és egylábnyi körzetét a tölcsértől, azt a területet elkerüli. Ilyet inkább csak fontos tárgyak, magatehetetlen személyek védelmében szoktak tenni, hisz ha a varázslat irányíthatatlan, ők szabadon mozoghatnak.

Fénygömb

Mana pont: 8

Erősség: 2

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 12 kör

Hatótáv: 20 láb

A varázslat egy kékesen, kékesfehéren izzó gömböt hoz létre, mely tábortűnyi világosságot teremt. Mozgatható, körönként 5 lábat tesz meg. Nem túl forró, legalábbis fényerejéhez képest. Aki megérinti, k6 Sp-nyi sebesülést szenved el. Egy ellenfél eltalálásához a varázslónak dobnia nem kell, viszont a célpont Ügyességpróbát tehet. Az első sikeres találat után a gömb eltűnik. A varázslat E-je, s így fénye nem növelhető, Időtartama 4 Mp-al 6 körrel.

Fnyrobbanás

Mana pont: 30

Erősség: 6

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 6 láb

A varázslat hatására a mágiahasználóból kiindulva egy hatalmas energiarobbanás indul ki, mely érinti hatlábnyi körzetét. Tulajdonképpen ez egy önmagára varázsolt átalakított Kitorés. Itt ugyanis az erő belőle indul ki, s ő nem sebződik akkorát, mivel részelegesen védi őt a varázslat. Részlegesen. A varázslat minden E-jéért k3 Sp-nyi sebesülést szenved el. Az epicentrumban –egy láb körzetben- lévők k6 Sp-t veszítenek, ami lábanként, a Kitorésnek megfelelően csökken. Az E növelhető 4 Mp-onként 1-el.

Könnyező csillagok

Mana pont: 50

Erősség: 8

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 5 kör

Hatótáv: 20 láb

A varázslat hatására fénylő „energiacseppek” kezdenek hullani, nagyjából alma nagyságúak, hasonlóak a Zápor formázásnál létrejövőkhöz, csak nagyobbak annál, ill. nincs felhő sem. Ezek a magasból érkeznek, kicsit ferdén, maguk után húzott csóvájuk akárha a csillagok felől jönne. Aki a területen tartózkodik, körönként 8k6 Sp-nyi sebet szenved el. A varázslat nem mozgatható. A Hatótáv és az Erősség 6 Mp-ért növelhető 1 lábbal ill. egy E-vel.

Konstelláció

Mana pont: 100

Erősség: 100 felett

Varázslás ideje: 60 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 500 láb

A varázslat a már elfeledett Csillagmágia utolsó fennmaradt varázslata, kitűnően bizonyítja egykori iskolája erejét. Ezt az iszonyú erőt nagyon ritkán használják, a Hetedkorban mindössze egyszer került erre sor. Csak az arra méltóknak tanítják meg, a Varázslótanács tagjain kívül mindössze két fő képes használni, bár a tapasztalata (Mp-ja) lenne rá többeknek. A kántálás hatására kéklő energiacsápok ölelik körbe a varázsló testét, teste sistereg az energiától, ahogy fókuszálja a csillagok hatalmát. Amint a varázslás befejeződött, egy 1 láb átmérőjű, izzó gömb jelenik meg valahol az alkalmazó Zónájában. Ezt a varázsló nekiröpítheti egy tetszőleges, 500 lábon belüli célpontnak, amit néhány szegmensen belül el is ér, aztán felrobban. Az epicentrum körül, száz láb sugárban mindenki 10k6 Sp-nyi sebesülést szenved el. A száz kilónál könnyebb dolgokat fellöki, épületeket megrongálja. Sem az Erősség, sem a hatótáv nem növelhető. A varázslat csak éjszaka használható, mivel a napfény eddig nem ismert módon zavar.

Permet

Mana pont: 12

Erősség: 3

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 kör

Hatótáv: 4 láb

A varázslat furcsa, a szivárvány minden színében pompázó „energiacseppeket” termet, melyek a varázsló kezéből áradnak ki, és 4 láb távolsáig repülnek. Ezen területen minden objektumra, mely útjukba esik, rátapadnak, legalábbis úgy tűnik. A dió nagyságú cseppek valójában nem tapadnak oda semmihez, fényből vannak, hőhatás nélkül valók. Pusztán megállnak és ott lebegnek néhány milliméternyire azon tárgy előtt, mely akadályozza őket haladásukban. Így könnyen fölfedezhető minden láthatatlan és rejtőzködő dolog vagy személy. De egy sötét szobában is kitűnő képet lehet kapni az elhelyezkedő tárgyról. A fényük nem túl erős, vaksötétből is alig félhomályt tudnak varázsolni, annyit, mint amit egy mécses lángja ad.

Sarkcsillag

Mana pont: 55

Erősség: 16

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: 50 láb

A varázslat egy fénylő gömböt teremt, mely a varázsló ötvenlábnyi körzetében bárhol megjelenhet, bár általában ezt felhelyezik az égre. Ez lesz a csúcsa egy energiából álló gúlának, melynek az alapja legalább egy, legfeljebb száz négyzetlábnyi négyszög, az élei maximum húszlábnyiak lehetnek. Ez az alakzat bármikor megidézhető a gömbből, s aki benne tartózkodik a gúlában, azt elárasztja a csúcsból érkező energia, s 8k6 Sp-t veszít. Az oldallapok ilyenkor áttörhetetlenek, a sebzés elől lehetetlen elmenekülni- egyetlen kivétel a Teleportáció. Az egy kör leteltével a gúla eltűnik. Az alakzat a varázslat folyamán csak egyszer idézhető meg. A „csillag” egy órán át ott lebeg –ha nem történik semmi-, utána eltűnik.

Vakítás

Mana pont: 25

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 10 láb

A varázsló néhány pillanatra iszonyú fénnel villan fel, teste jobban izzik mint a nap maga. A hatótávon belül tartózkodók 2k10 körre elvakulnak, legalábbis akik arra pillantottak. A mágia ellen Gyorsaságpróbát dobhatnak, hogy idejében be tudják-e csukni a szemüket. Akik csak féloldalról látták, azoknál a vakság k10 körre csökken, s a Gyorsaságpróbájukat is +1-el dobják. A varázslat hatótávja nem növelhető.

Kristálmágia

Ez a különleges iskola egyesek szerint inkább Anyagi mágia. Maguk a kyrek is ide sorolták, hozzátevé, hogy inkább egy átmenet az Energiamágia és az Anyagi között, s hogy gyakorlásához mindkét iskola alapos ismerete kell. Kétségtelen, hogy inkább teremtő jellegű, segítségével egy furcsa, kékes –ritkábban átlátszó vagy ébenfekete- kristályszerű anyag teremthető. Ez mágikusnak minősül, ellenáll a legtöbb fizikai behatásnak, akárha gyémánt lenne. Kristályrácsszerkezete megköti az energiát –ami alatt az Energiamágia fényeszerű elemét értjük- Az iskola legnagyobb része mára elveszett. Mindössze négy varázslat maradt meg a hűszből. Az egyik, a teremtés, a Teremtés mozaikkal megegyezik, úgy mintha az nemesfém lenne. Az így létrehozott anyag hagyományos módszerrel nehezen elpusztítható, fegyverként sebzí a démonokat is, a hátránya, hogy nem formázható. Sem az Átformázás, sem a Telekinézis, sem az Anyagmágia bármely mozaikja nem működik rajta. Tehát van egy nagy csomó anyag, amit szinte semmire sem lehet használni. Csak abbit vésőkkel lehetne megmunkálni, de az túl költséges. A kyrek a maguk idejében fegyvereket, tárgyakat készítettek belőle, de maradt egy leírás, miszerint a Hatalmasok Enrawellben egy tornyot emeltek belőle. De

maradt fenn három olyan formula, amelyek igazi, használható varázslatok, ezek jelentik az anyag formázásának kulcsát, ezeket tanulmányozzák évszázadok óta.

Kristálytörök

Mana pont: 12

Erősség: 3

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 kör

Hatótáv: 10 láb

A varázslat hatására három, kristályból álló tör repül ki a varázsló kezéből. Ezek mágikusnak minősülnek, Támadódobást kell velük tenni, (Varázsló alapértéke + 15). Sikeres találat esetén – egyenként k6+1 Sp. sebet okoznak. Mivel három tör elől nehéz egyszerre kitérni, a megtámadott VÉ-jéből 10 levonódik, kivéve ha két fegyvert, vagy pajzsot forgat. Az alkalmazó dönthet úgy, hogy több személyt támad, ekkor a török legyező alakban röppenek ki ujjai közül. A fegyverek két kör után semmivé foszlanak. 4 Mp-ért még egy tört indíthat útnak a varázsló, amik egyenként egy-egy fegyveres támadásnak minősülnek (Lásd harc több ellenféllel, ET 89-90. oldal) Ha nem tudja használni a dobótört, akkor értékeiből 10 vonódik le.

Gyémántkard

Mana pont: 15

Erősség: 3

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: önmaga

A mágia hatására egy kristályból álló kard jelenik meg a varázsló kezében. Ez mágikusnak minősül, s három körig marad fenn. Értékei: KÉ: alap+2, TÉ: alap+5, VÉ: alap+5, Sebzés: alap+1. (Az alap a fegyver alapértéke) A varázsló bármilyen egykezes kardot létrehozhat vele. Ha egyet sem tud használni, akkor a képzetlen használat hátrányai csökkentve jelentkeznek, értékeiből 10 vonódik le.

Kritálybörtön

Mana pont: 35

Erősség: 5

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 6 kör

Hatótáv: 10 láb

Az alkalmazó egy kiválasztott személyt egy kristályból álló tömbbe zárhat, aki tíz lábon belül van. A börtön hagyományos módszerekkel nehezen elpusztítható, úgy kezelendő, mintha tömör acél lenne. A személy –ismeretlen módon– képes lélegezni a fogdában, mozogni, varázsolni azonban nem. A börtön az időtartam lejártával eltűnik.

Onador

Onador városa egyike az Anublien településeinek. Lakosainak száma megközelítőleg negyvenezer, melyen a környező faluk lakossága alig emel valamit. Ez utóbbiak igazgatása a városhoz kapcsolódnak, adóikért s terményeikért cserébe megvédik őket, ill. iparostermékeket kapnak. Igazgatása elég egyedi. A fő döntéshozó és irányító testület a Nagytanács –mely nem azonos az iskola ügyeit irányító tizenöt-tagú varázslótanáccsal– tíz tagot számlál. Ötöt ebből a varázslók adnak, egyet-egyet a kereskedő- és iparoscéhek, egyet a várost védő harcosrend, kettőt pedig a Polgárok Tanácsa küld. Ez utóbbi egyébként sajátos szervezet, melyre azért van szükség, mert az iparos- és kereskedőcéhek a tanácsba saját, nemesi származású embereiket küldik, a kisebb mestereknek ott nincs szavuk. Ezért alapítottak hát a polgárok részére egy fórumot, ami az egyszerű nép és a kiskereskedők, mesteremberek érdekeit védi. A városnak egyszerű, földből élő nemesei nincsenek. A Káoszkor alatt városfalon kívül birtokkal rendelkezni kockázatos dolog volt, egyik napról a másikra feldúlhattak mindent. Így az akkori idők nemesei rákényszerültek, hogy a városon belül találjanak megélhetést. Kialakultak hát a kereskedő- és iparosnemesek, a későbbi céhmesterek, házfők. Nem feltétlenül kellett egy nemesúrnak értenie az adott mesterséghez, elég pénzelni, alapítani egy céhet, rendelkezni annak vagyonával. Jelenleg egy nagy kereskedő- ill. egy nagy iparosszövetség van, az előbbi nemesek vezette házakra az utóbbi mesterségek szerint céhekre van felosztva.

Természetesen a gazdagabbak rendelkeznek a tóparton vagy a környező erdőkben egy-egy kisebb birtokkal.

A város vallása kyr és pyarroni, a többség Sogront vagy Igerét tiszteli. Az utóbbi istennőnek ez az egyik nagy központja, de zárandokokra ne számítsen senki. Szertartásokat ugyan végeznek, de nincsenek túl sokan. Papjai elvileg vannak, de a rossz nyelvek szerint ezek semmiféle szakrális erővel nem bírnak. A lakosság csaknem fele az új, pyarroni vallásnak hódol. Népszerű Krad és Darton. Adron papjait nem szívlelik. A papok azonban helyi lakosok mind, mást nem engednek ide.

Onador rendelkezik egy nagy –nyilvános– könyvtárral, tucatnyi iskolával, ahol a betűvetést és alapvető tudományokat oktatnak. Itt találhatóak még nagyobb múzeumok és egy nagyobb nyomda is.

A Kristálytőr Harcosrend

A rend néhány évszázaddal azután jött létre, hogy a várost újjáépítették. A hatodik zűrzavaros éveiben szükség volt egy iskolára, mely megbízhatóan kiképez katonákat a város védelmére, s annak minőségét garantálja. Így P. e. 1832-ben, megnyitotta kapuit a Kristálytőr iskola. Harcosaik, mestereik eredetileg nemcsak a városból származó kalandozók voltak, hanem messzi földekről idevetődött zsoldosok. Ez a szokás megmaradt, s helyi szülötteken kívül nem egyszer külhoni mestert vesznek fel az iskolába. (Természetesen miután annak hűségéről a Rend Mentálmágiával megbizonyosodott.) Az innen kikerült harcosok feladata kettős: vagy a város városőrei közé fognak tartozni –ami a hadsereg feladatát is ellátja-, vagy a Varázslórend külső és belső őrsége lesznek. Ez komoly feladat, csak nagyon megbízható, több évnyi szolgálatot teljesített vagy addig kalandozott embert vesznek fel a rendbe. A kiképzés ingyenes, cserébe három évig itt kell szolgálni, mint városőr. Itt elsajátítanak többtucat kyr eredetű szúrást és vágást, melyeket időközben pyar ill északi fogásokkal is kibővítettek. Fegyverzetükben elég változatos képet mutatnak, gyakorlatilag bármely egykezes fegyver forgatása elsajátítható itt, a kétkezes fegyverek ritkát. Ez igaz a nehézsúlyúakra is, a sodronying ill. mellvért a leggyakoribb, de a kyr eredetű pikkelyvért sem ritka. Gyakran használnak pajzsot is. Játéktechnikailag megegyeznek az Első Törvénykönyvben leírt Harcosokkal, a különbség

annyi, hogy első szinten megtanulják a Pszi, a Hadrend és az Írásolvasás alapfokát, cserébe viszont csak 12 Kp-t kapnak szintenként, Kp alapjuk pedig 7.

Könyvészház

Erion mindig kedvelt célpontja volt az onadori varázslóknak. Godora idejében rengeteg olyan irat volt itt megtalálható, mely máshonnan kiveszett. Így nem csoda, hogy a Rend is érdeklődött ezek iránt. Csaknem három évezredig járták a várost kutatóik, ám míg az egyszerűbb könyvtárakban csupán ismert anyagra bukkantak, a fontosabb helyek kapui zárva maradtak előttük. Ezek megszerzésére sokszor kétesebb eszközöket is felhasználtak, több-kevesebb sikerrel. Ezek során többször összeütközésbe kerültek a herceg embereivel. (Jámbor) Aron herceg azonban ezt megelégette, ám nagyobb erők mozgósítása helyett egyezséget ajánlott: a Rend emberei jogot kapnak arra, hogy kutassanak bizonyos helyeken –sok fontos könyvtárban azonban továbbra sem– cserébe a Hercegi Ház rendelkezésére állnak bizonyos esetekben. Nem mintha szűkében volna Erion a varázslóknak, de a több nem árthat. Így tehát P.sz. 935-től hivatalosan működnek onadoriak a Kalandozók Városában. Az igazságot a származásukról csak a herceg és bizalmasai ill. néhány fontosabb erioni ember –klánfők, stb.- ismeri, a többség számára csupán külön mesterek. A székház a Fogadónegyed nyugati felén kapott helyet, közel a Kereskedőnegyedhez Különös nevét onnan kapta, hogy lakói- világi álca címén- könyvekkel foglalkoznak. Régi –legalább néhány száz éves- művek eredetiségének, korának, származási helyének megállapításával, restaurálásával ritkábban lefordításával foglalkoznak –ill. ezek, a tulajdonos tudta nélküli lemásolásával. Ezek nem is olyan kevés jövedelemkiegészítést jelentenek, erősen lecsökkentve Onador hozzájárulását a rendház fenntartásához. A Könyvészház tagjainak létszáma nagyjából tíz-tizenkét varázsló, kétszer ennyi katona ill. néhány szolgál. A ház könyvtára elég bőséges, de a fontosabb műveket elszállítják az anyavárosba. A rendháznak elég jó a kapcsolata a Kalandozók

Városának harcosrendjeivel, semleges – szokás szerint- a varázslókkal, ill. elég rossz néhány boszorkánymesteri szektával és nekromantaszövetséggel. Ez utóbbiak nemtetszésüket nem igazán fejezik ki, inkább elkerüli egymást a két szervezet; míg az előbbieket általában a szomszédos kerületek szektái, akik nem nézik jó szemmel mozaikmágusok feltűnését. A városban a Livinai Gyülekezetre nem számíthatnak, mivel elvileg azok nem tudnak a varázslók ittlétéről. (Gyakorlatilag mindkét fél kerüli a témát)

2003.04.08.

Szerző: Mladonyiczki Balázs

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

Ez a cikk szerepelt az Atlantisz oldalon, és a MAGUS-Site G-portal oldalon is.