

## Asztrális mágia



Észak-Ynevre mégpedig Doranba visz az utunk, ahol eme mágiaforma legnagyobb és legelismertebb mesterei, a Dorani nagytanács varázslói élnek. Bár nem tartják sokra az Asztrálmágiát, inkább előtérbe helyezik vele szemben a társtudományt a Mentálmágiát, mégis a leghatalmasabb Asztrálmágusok innen kerültek ki eddig, a történelem folyamán. Mi annak az oka hogy az Asztrálmágiát kevésbé kedvelik? Elsősorban az, hogy a Mentálmágia fogásai jóval közvetlenebbek mint az Asztrálmágiajé, sőt egyes Mentálmágusok odáig is elmerészkednek, hogy az Asztrálmágia már-már alsóbbrendű praktikákból áll és Dorannak mindig is a közvetlen módszerekre volt szüksége a kyr utódbirodalommal, Toronnal szemben. Doran megalapításakor 3 fő mágiaformát oktatott kiemelkedő figyelemmel, az idézés tanait, a tér és az időmágiát. Voltak olyan varázstudók, akiknek érdeklődése mégis más jellegű volt, közülük sokan az Asztrális tanok felé húztak, és lettek a téma kiemelkedő mesterei.

### Az Asztrálsík

Az asztrális sík az emberek, állatok és egyéb viszonylag értelmes élőlények által kivetített érzelmek síkja, ezen a helyen vándorolnak és kóborolnak az olyan lények is, akik valamilyen módon kifakultak a fizikai létből azonban érzelmeik túlon túl erősnek bizonyultak ahhoz hogy teljesen

megszűnjenek létezni. Ők itt járják útjukat unos-untalan általában valamilyen érzelmre alapuló cél bevezése érdekében és nincs is nyugalásuk addig míg ezt el nem érik. Ezek a lények általában életükben vagy valamilyen sötét mágiát üztek, vagy pedig annak áldozataivá váltak. Asztrális kivetülésük eltorzult, csúf formává alakult, mindenkinek ugyanolyan visszataszítóak mint az élő és érző ember számára egy embertelen kínzás után a megcsönkített test. Maga a sík nem korlátozódik méretekre, elviekben végtelen kiterjedésű, mint pl. a világűr, azonban mindig az anyagi világhoz kapcsolódik, nem feltétlenül egyhez, hanem egyszerre az összeshez, mégis vannak benne bizonyos távolságok. Ynev kontinense felett (mellett, mögött, előtt, alatt vagy bárhogy is nevezhetjük hiszen térbeli kivetülése nincsen) az ynevi kontinensen élők asztrális kivetülése látszik, Calowyn fölötti az ott élőké és így tovább.

Az asztrális síkon megjelenő érzelmek forrása mindig egy élő vagy valaha élt személyhez kötődik, önmagában csak asztrális lény nem jön létre természetes módon. Ez annak köszönhető, hogy valaminek az asztrális és mentális kivetülését összefogó lélek egy fizikális testbe születik bele. Ezért asztrális lények úgy keletkezhetnek, hogy ha a porhüvely elpusztul azonban előtte olyan hatás éri őt, ami miatt az





asztrális képe megmarad. Valakinek az asztrális lenyomata alapján el lehet jutni a fizikális testéhez is, ha az még létezik.

Asztrális lények azonban más módon is létrejöhetnek, forrásuk nem feltétlenül egy élő ember. Bár többségük az anyagi világon is valaha élő lényekre vezethető vissza, akiket erős érzelmi behatások értek (pl. kínzás (jobb példát találtam, egy szerelem amely vége szakad. A szerelmes fél úgy érzi mintha az érzelem hatására kiszakadt volna egy darab a lelkéből. Valójában ez így is történik, leválik egy szilánk vagy inkább úgy mondanám hogy létrejön egy szilánk amelyet egy pozitív töltés, a szerelem érzése táplál), vagy mágia eredményeképpen asztráltestükből leszakadtak bizonyos szilánkok amik saját életre keltek. Az asztrális sík tulajdonképpen telített az ilyen szilánkokkal és az ehhez hasonló asztrális kisugárzással amit minden lény kibocsájt magából. Ennek tudható be hogy az asztrális síkon nyomot hagy az anyagi világban érzelmileg túltöltődött helyek, ahol sok ilyen szilánk szakad ki az élőlényekből (nagy csaták helyszínei, bordélyház stb.), amik jó időre kihatással vannak az anyagi világra is (Yneven az elátkozott vidék jó példa erre). Asztrális lények létrejöhetnek még ilyen szilánkok egyesüléséből, isteni vagy mágikus behatásokból (ez a későbbiekben jó lehetőség az asztrálmágia magasabb fokú varázslataihoz).

Az asztrálsík képei egy átlagos ember számára még akkor is értelmezhetetlennek tűnének ha képes lenne meglátni őket. A síkon ugyanis nem a fizikai test alakját látják a beavatottak, hanem magát az aura körvonalait, a sziluettjét. Más szavakkal az asztráltestnek (legyen az akár fizikai testtel rendelkező vagy nem rendelkező lényé) kisugárzása van, mint a tűznek a hő, a beavatottak csak ezt a kisugárzást érzik („látják”), és ebből következtethetnek az asztráltest felépítésére. Az auraleplezés és az auraérzékelés képzettség/képesség ennek a kisugárzásnak mélyebb irányítását/megismerését tartalmazza. Ez önmagában is nagyon hasonló lehet a fizikális testhez, mert olyan mintha egy vastag írónnal körberajzoltuk volna a fizikai testet és az ebből kialakult kontúrt egy papírra vittük volna át. Ez azonban nem túl pontos, önmagában csak egy elmosódott rajz, finomságokat mint pl. arcvonás, bőr, szem vagy hajszín, nem lehet megállapítani, viszont sok olyan más jegy jelenik meg helyette, ami hasonlóan az

előbb felsorolt fizikális tulajdonságokhoz egyedivé teszi a birtokosát. Egy átlagos ember nem tudja elleplezni a kilétét az asztrális térben azért alakja megegyezik a fizikális alakjának elmosódott másával. Ha egy kiemelt fontosságú személyt akarunk megnézni, pl. egy beavatottét neki lehet hogy a fizikális testtől teljesen eltérő formát ölt az asztrális képe. Ezt mindig a KM jogköre eldönteni. Teszem azt egy 20. Szintű kráni fejvadász aurája egy izmait feszítő párducra hasonlít azonban ő ha csak közvetve is de kapcsolatban áll az asztrális világgal, uralja asztrálját, vagyis olyannyira képzett hogy ez már az asztrálján is meglátszik. Úgy tudnám legjobban leírni hogy azzá alakul amihez önmaga is legjobban hasonlít, nem azzá amilyennek a vari elképzeli. Ez azt jelentené hogy gyakorlatilag taníthatatlan lenne, mert könyvek úgy sem állnak rendelkezésre, az egész tudománynak semmilyen írott formája nem lenne, mivel mindenki másnak látná az asztrális alakot. A fent említett paraszt egy teljesen átlagos ember, az ő asztrális képe ezért egy teljesen átlagos ember alakja marad, míg a kráni fejvadász, szakmájának egyik legjobbjá egy asztrális párduc alakot vesz fel. Az illető auráján mindig látszanak aktuális érzelmei, a bizonyos eszmék, emberek, tárgyak iránt érzett szeretet, gyűlölet stb. Ez az asztrálsíkon a sziluett körül fellobbanó sejtelmes ragyogásban teljesedik ki.

Azok az érzelmeik amelyek csak futó jellegűek és az első rétegben helyezkednek el (hivatkozom itt az ÚT 296. Oldalán taglalt aura rétegekre) nem leplezhetőek el.

Ne feledjük el azonban, hogy ha a vizsgált személy rendelkezik pszi pajzsokkal, jelen esetben asztrális statikus vagy dinamikus pajzsot tart fenn, akkor az minden esetben elfedi az aura körül kibontakozó mélyebb (2.-6. aura réteg) érzelmeiket. Ez alól kivétel a nem pszichonikus ellenállás mint pl. a barbárok természetes mágiaellenállása vagy az egyes szörnyeké, azonban az amundok és a nomád sámánok által birtokolt dinamikus pajzshoz hasonló bár természetes védelem (NEM TME) már nem.



## Látás az asztrális síkon

Az asztrális síkon az a testet körbeölelő aura sziluett körül, különböző színű és méretű érzelmek lobbanhatnak fel. Egy képzett asztrálmágiát űző varázsló mindig meg tudja állapítani hogy a vizsgált alany lelkében milyen érzelmek dúlnak. Számára ez olyan mint ha a szivárvány színeit nézné az égbolton, minden szín egy érzelem, minden fellobbanás mérete egy erősséghez társul. Ez egy gyakorlati példával élve azt jelenti, hogy pl. egy bizonyos rend nevének emlegetésekor az alany aurája körül fellobbanó magasra csapó vörös lángokat a rend iránt érzett nagyfokú gyűlöletnek tudja be. Hogy számszerűen is érzékeltessük ez mit jelent, álljon itt az alábbi felsorolás.

Bíbor szín = gőg  
 Sáfránysárga = undor  
 Napsárga = irigység  
 Rótvörös = harag  
 Szürke = félelem  
 Fekete = gyűlölet  
 Fehér = szeretet  
 Azúrkék = kiegyensúlyozottság,  
 nyugalom

Lombzöld = kipihentség, magabiztosság

Barna = unalom  
 Ezüst = ambíció, nagyravágyás  
 Ragyogó arany = felsőbbrendűség  
 És még sok másik

Az adott érzelem erősségét talán legjobban egy láng fényéhez tudnánk hasonlítani, úgy mint ha a paraelem erősségét vennénk alapul. E esetén éppen megfogam benne egy érzelem, azonban még semmilyen befolyással nem bír az alanyra, 20E-nél pedig az egész életét befolyásoló érzésről beszélünk, mint pl a vak hűség egy vallás felé vagy élete nagy szerelmének megmentése. Egy teremtmény auráján többfajta érzelem is felsejlhet, mint pl. a nyugalom és a magabiztosság érzése, ami az asztrális síkon egy kéken ragyogó aurában fog kiteljesedni, amit zöld csíkok, vagy pöttyök ékítenek. Fontos, bármennyi

érzelmet is érez egy alany egy bizonyos dolog iránt, azok mindig elkülöníthetőek egymástól, a színek soha nem mosódnak össze.

## Érzelempárok-irányok

Az előbbi részben kitárgyaltuk az érzelmek kivételését, azonban nem szóltunk az érzelmek irányáról és az érzelempárokról. Minden érzelmenek van egy ellentéte mint pl a vágnak az undor, a szeretetnek az utálat. Úgy képzeljük el ezeket mintha egy hosszú skála két végpontját alkotnák, a példa kedvéért legyen a gyűlölet és a szeretet. Ha valaki elvakultan szeret szerelemből valakit ragyogó fehérrel izzik aurája, míg valaki mást irtózatosan gyűlöl, ott éjfeketen süt majd. A két véglet közötti eltolódásokat előjellel jelöljük, amit egy holtponthoz képest viszonyítunk, ezt érdektelenségnek nevezzük (Másnéven semlegeség később lesz róla szó). Ilyenkor az alanyt egyáltalán nem érdekli az adott dolog, teljesen mentes tőle vagy nem is halott még róla. Ehhez a ponthoz képest előbbre elhelyezkedő érzelmek pozitív előjelűek és egy dolog iránt kedvezően, az ehhez képest hátrébb elhelyezkedőek pedig negatív előjelűek, egy dolog irányában kedvezőtlenül hatnak. Ennek a nagyságnak csak a képzelet szabhat határt, nincs megszabva mennyire utál vagy szeret valaki valakit vagy valamit.

Minden érzelmet valamilyen tárgykörhöz viszonyítunk a tárgykör nagysága szerint. Ezek az alábbiak lehetnek: személy amely egyetlen egy konkrét személyre, élőlényre, teremtményre vonatkozik, lehet tárgy ami egyetlen egy bizonyos tárgyra irányul, vagy pedig lehet eszme, amely egy hitvallás teljes tárgykörét felöleli. Van egy speciális eset, mikor az alany minden abba a tárgykörbe tartozó dolgot, mint pl. minden spenótból készült ételt utál, vagy pl a rasszizmus, ahol pl. az összes törpét vagy orkot. A kettő között a különbség az hogy míg az első egy bizonyos alanyra vonatkozik, de független a többi azonos egyedtől, akik általában semlegesek számára, de akár szeretheti is őket, a második általános érvényű és valamilyen érzékszervi dologra korlátozódik (bőrszín, hajs szín, szag, hang stb.). Ezeknek később a varázslatok erősítésénél lesz szerepük, ahol bővebben foglalkozunk majd a témával.



## Hogy válik valakiből asztrálmágus?

A varázsló a szokásos 3. Tapasztalati Szint után dönthet úgy hogy ő bizony az asztrális tudományokkal kíván foglalkozni, ennek általában lelki okai vannak. Az egyénisége kiteljesedését saját és mások érzelmeinek irányításában és uralásában szeretné megvalósítani. Ezek az emberek szinte mindig nagyon emberközpontúak, könnyen megsértődnek vagy fellelkesülnek, mindenkinek az ügyesbajos dolgait meghallgatják, lelkeznek, sokszor emlegetnek fel romantikus dolgokat, az élet célját valamilyen érzelemközpontú dologban-mint pl a gyerekek akiket szeretni lehet, az állatok gondozása stb.- olykor-olykor teljesen elragadtatják magukat egy bizonyos eszme iránt amelybe érzelmeiken keresztül loholják bele magukat. Ezek azonban mind a lelkük mélyén születnek meg, szinte kivétel nélkül mindig háttérben maradnak - hiszen ki látott még gyerekeket örökbe fogadó és árvaházat nyitó, vagy pl. szerelmes verseket író varázslót és csak öreg korukban törnek elő, mikor már nyugalomra vágynak a tűzhely melege mellett. Mestereik is erre tanítják őket, hogy az érzelmeiket ne éljék meg teljes mélységükben, irányítsák és tartsák kordában őket, emellett próbálják megérteni mások motivációit. Azt tanítják nincs olyan értelmes lény Ynev világában akit ne vinne előre valamilyen érzélem, még akkor is ha fennen hangoztatják az intelligencia, és csiszolt elme felsőbbrendűségét. Ez a mentalitás világszemléletükbe is bele ivódik, általában erős szembenállást mutatnak azokkal a birodalmakkal –vagy éppenséggel még saját varázslótársaikkal is(amolyan bugrisok ők a varázslók között)- akik az érzelmeiket gyengéségnak, az élet fölösleges velejárájának tartják. Az ilyen társadalmi berendezkedést mélyen megvetik, de általánosan ellene vannak mindenféle diszkriminatív vagy rasszista szemléletnek is(ez persze nem azt jelenti hogy rögtön krániákat fogadnak soraik közé). Sokszor segítenek olyan eseteken akiket megsajnálunk vagy megszánunk.

De mint mindennek, az asztrálmágiának is van sötét oldala. A történelemben arra is volt már példa hogy egy asztrális tudományokban jártas varázsló hatalmát a tömeg befolyásolására, uszítására használta fel, az emberek naivitásán nyereszkedett, vagy csak egyszerűen egymásnak ugrasztotta a legjobb barátokat, vagy szétválasztott szerelmes párokat. Az ilyen varázslók meglehetősen ritkák

annak ellenére hogy a sötétebb birodalmakban igen nagy rájuk a kereslet. Az ilyen gátlások nélküli varázslót mindig valamilyen óriási trauma éri életében - pl. elveszti családját -, ennek hatására torzul el lelkileg annyira hogy tudományát ilyen sötét módon kamatoztassa.

## Az Asztralisták beavatása

Miután a varázsló eldöntötte hogy az Asztrálmágia irányzatát kívánja választani, két szinten keresztül a témakörbe tartozó tudománnyal foglalkozik, majd 3. Szinten, visszatér Doranba (vagy Lar-Dorba) hogy elmondja milyen világkép alakult ki benne, milyen területen és formában szeretné hasznosítani mágiáját. Ezután a mesterek kérdéseket tesznek fel neki, amikre mindig az igazat kell válaszolnia(ha nem így tette azonnal lebukna). Ezek a kérdések mindig valamilyen érzelmetöltetet tartalmaznak, esetleg egy tanulságos történetet mesélnek el amelyben neki kell döntést hoznia és választ megindokolnia. A kérdéseket lejegyzik, majd a mesterek összeülnek és megvitatják a válaszokat, ezután határoznak arról hogy a tanonc megfelelt e a követelményeknek. Amennyiben a vizsga sikeres volt, a varázslók a rendnek megfelelő ruhával ajándékozzák meg, amely általában valamilyen élénk szín együttest tartalmaz- pl. piros kék, vagy zöld sárga - majd megajándékozzák a rendjének megfelelő bottal.

A beavatás után a karakter immáron nem általános varázslónak, hanem 1. Szintű asztralistának minősül. Az előző szinteken kapott képzettségeit, harcértékeit és minden mást megtarthat, azonban a továbbiakban az alábbi képzettségeket kapja meg (szemben az általános varázslóval)

Tsz.	Képzettség	Fok/%
3.	Emberismeret	Af
3.	Lélektan	Af
3.	Auraelemzés*	Af
5.	Emberismeret	Mf
5.	Lélektan	Mf
6.	Auraelemzés*	Mf
6.	Rúnamágia	Af



\* Ennek a képzettségnek csak 5 fokozatú képzettségrendszerben van leírása ezért lejjebb átirtuk a képzettséget 2(vagy 3) fokozatúra is.

Bár az asztrálmágia tudományát jóval könnyebb elsajátítani mint pl a mentál mágiát vagy a nekromanciát mégis kevesebb KP-t kapnak mint egy általános varázsló ,ezért a képzettségpontjaik a további szinteken 8-ra csökkennek.

**Auraelemzés AF:** Mindenben megegyezik az ÚT-ben leírtakkal kivéve azt hogy az AF fel csak az első 3 réteget lehet elemezni és nincsen képesség/követelmény.

**Auraelemzés MF:** Mindenben megegyezik az ÚT-ben leírtakkal kivéve azt hogy az MF fel mind a hat réteget lehet elemezni és nincsen képesség/követelmény.

**Auraelemzés/leplezés:** Ez a 2 képzettség nagyon szorosan összefügg egymással. Az auraelemzésben minden varázsló járatos kicsit kasztja miatt ám ez még nem alapfok. pusztán arra elegendő hogy az auraelemzés diszciplína segítségével a legalapvetőbb érzelmeket felfedezhesse.

## Az asztralisták botja

A botot a tanonc mestereivel együtt készíti el, ezzel is egyedivé formálva azt, azonban van néhány kritérium amelynek meg kell felelnie. Az asztrális mágia útját járó varázslók botja mindig rövid maximum 80 centi hosszú de nem ritkák az alig 40 centisek sem. Külleme általában nem hivalkodó, bár elhelyezhetnek rajta különféle faragásokat, rúnákat és díszítőelemeket. Anyaga mindig dragfa, ezt a tanonc tetszés szerint faraghatja az elkészítés egy éve alatt. Ezen időtartam alatt a botnak végig a varázsló zónájában kell tartózkodnia, majd a beavatáson elnyeri a használója személyes aurájának védelmét. A botot még a vizsga letétele előtt elkészíteni ezért hát óriási szégyen ha a tanonc megbukik, lévén hogy később sem választhat magának újat. Színét a varázsló maga választhatja meg, lehet egyszerű egyszínű de gyakoriak a sokszínű,

különböző csíkozásokkal ellátott botok is amelyek az asztrális érzelmek színvilágát szimbolizálják. Minden más tekintetben megegyezik a nekromanta alkaszt\* botjának általános tulajdonságaival.

**Kiegészítés:** a bot általános tulajdonságai: jelenlétét sehogy nem lehet leplezni, a bot szinte elpusztíthatatlan, a varázsló bármikor varázsolhat megkötés nélkül saját botjára, illetve tárgy-személy szimpátiában állnak egymással. Tömören ennyi.)

\*hivatkozás egy másik általam írt cikkre

**Speciális tulajdonságok:** Ha a varázsló asztrális mozaikot varázsol és a botot kezében tartja, az felerősíti a varázslat alaperősítését 5 E vel. Ez a gyakorlatban azt jelenti hogy minden létrejött varázslat erejéhez +5 E adódik, azután hogy a varázslat megszületett. Ez nem kerül manapontba, sem koncentrációba, a hatás automatikus.

## Az asztrális út hatásai a személyiségre

A varázsló egy bizonyos idő után kezd olyanná válni mint az a mágiaforma amit üz. Ez egyben segíti a tökéletes út felé tolódást másrészt mint tevékenység kihat a varázsló viselkedésére, személyiségére. Ahogy az asztralista minél magasabb szintűvé válik annál nagyobb toleranciát mutat a társadalom és az emberek felé. Megszokja azt hogy állandóan mások érzelmeit tanulmányozza és képessé válik másokra úgy tekinteni mint ha látná viselkedésük okait, motivációjukat, attól függetlenül hogy ezek pozitív vagy negatív előjelűek e. Ha valaki agresszíven viselkedik vele, először csitítani próbálja, megpróbál vele leülni beszélni, ha az alany a későbbiekben normálisabban reagál mondandójára(amolyan pszichológus típus). Amennyiben az alany agresszív marad és rátámad természetesen megvédi magát azonban a harc közben is valamilyen fajta szánalmat érez ellenfele iránt. Éppen ezért egy idő után jelleme ha eddig nem ilyen volt, erősen eltolódik a rend felé, az indulatokat vagy érzelmi kitöréseket az élet velejárójának tartja. Jelleme gyakorlatilag bármilyen lehet azonban a káosz jellem szinte kivétel nélkül hiányzik belőlük. Viselkedését, beszédmódját , gesztikulációját is átlényegíti tudománya, ezek után mindig hevesen magyaráz valamit, ami a szívügye nagy elánnal veti bele magát a dologba. Ha az adott dolog számára ellentétes, az egész a visszájára fordul, mindenképpen igyekszik a dolgot borúsabban leírni mint amilyen. Természetesen nem



a rossz szándék vezérli hanem ő egyszerűen így látja a dolgokat.

Más a helyzet ha színlelni akar hogy lássa partnere hogyan vélekedik egy bizonyos dologról. Ilyenkor képes akár órákat is márványarccal ülni és hallgatni az elbeszélést. Ha levonta a számára fontos következtetést, általában mindig elmondja a véleményét a témáról. Azonban ha az alany hazugságon kapja, jóval óvatosabbá válik és színleli hogy elhitte azt amit halott, természetesen ezalatt feszülten figyel hátha elcsípheti az igazság morzsáit is.

Ennek a megfeszített asztrális ingázásnak és elmélyülésnek a következménye az hogy a beavatás után a varázsló újradobhatja asztrális főjellemezőjét K6+14 el. Amennyiben az új érték magasabb mint a régi, megtarthatja azt ami kihat a többi járulékos értékére is. Ha kisebb akkor a régi érték marad érvényben.

A másik fontos különleges képessége hogy ha a varázsló rendelkezik emberismeret képzettséggel és legalább 30 percet(de általában jóval többet) beszélgetett valakivel képes megállapítani hogy az illető melyik érzelme sebezhetőbb a többinél. Ez általában abból mérhető le hogy bizonyos témákra hevesebben reagál másokra pedig érdektelenebbül. A beszélgetés után kiválaszthat egy sebezhető érzelmét –vagy annak ellentétpárját- amelyet ha elvarázsol annyival nagyobb E-vel jön létre mint amennyi a varázsló tapasztalati szintjének kétszerese. Lássunk egy példát: 30 perc beszélgetés után varázslónk rájön hogy Turan rendkívül fél a pókoktól. Mikor legközelebb találkoznak, Turan már az ellenséges oldalon van, ezért a varázslónk kénytelen lesz mágiát alkalmazni ellene. Kiválasztja a félelem érzelmét amely ott bujkál a lelkében és a pókoktól való iszonyat táplálja, amit már sokszor átélt életében. Varázsol rá egy félelem varázst amelynek alanyát saját magára vonatkoztatva jelöli meg. Varázslatát 5-ös alaperősítéssel varázsolja el amihez hozzáadja szintjének kétszeresét ami jelen esetben mondjuk 5 (tehát +10 et). A varázslat minden más ellenfelével szemben csak 5-ös erősítéssel jönne létre azonban Turan 15 E ellen kell hogy védekezzen. Fontos hogy ez az érzelem egy vissza visszatérő érzés legyen, és a varázsló rátapintson a beszélgetés közben. Ha valakit egyszer a sógora megijesztett életében az ettől még nem fog rettegni a sógorától, ebből az érzelemből még nem lehet előnyt kovácsolni.

Más a helyzet akkor hogyha Turan nak van mellébeszélés képzettsége. Ekkor megpróbálhatja félrevezetni a varázslót és előadhatja hogy mennyire fél a pókoktól pedig nem is. Az alábbi táblázat(it egy táblázatnak kéne lennie de az RPG.hu nem engedte így hát képzeljétek oda:) megmutatja hogy milyen mértékben befolyásolja egy vonatkozó mellébeszélés/emberismeret képzettség a varázslat erősségét.

Képzettség/ ellenképzettség	Emberismeret AF	Emberismeret MF
Semmi	E+Tsz	E+2*Tsz
Mellébeszélés AF	E/2	E+3*Tsz**
Mellébeszélés MF	E/3	E/2

\*\*Ha a varázsló rájön arra hogy valaki meg akarja téveszteni de nála gyengébben üzi a dolgot, tudja hogy egy másik érzelmre kell figyelnie miközben a mellébeszélő szentül hiszi hogy sikerült a megtévesztés. Ebben az esetben az átverőt verik át ezért a nagy E bónusz.

## Az asztrális út lélektani hatásai

Mivel a varázsló állandó jelleggel mesterségét gyakorolja, asztrálja megedződik, „megkeményedik” ezért a rá irányuló asztrális operációknak jobban ellenáll mint egy átlagos ember. Ez számszerűen azt jelenti, hogy a tudatalatti mágiaellenállásához hozzáadhatja szintjének kétszeresét. Mivel ez a TME t növeli sem lebontani, sem megszüntetni nem lehet, állandó jelleggel kifejti hatását, még akkor is ha a varázsló ájult, vagy alszik.

Asztrális képességei azonban nem csak megedződnek hanem kifinomulnak, ki is élesednek, ezért akkor is megérzi a rá irányuló asztrális operációkat ha azok jellege passzív (mint pl egyes pszi diszciplínák). Mindig meg tudja állapítani hogy ki alkalmazta ellene, illetve hogy ha az illető látótávolságon belül van, akkor a pontos helyét és a távolságot is. Ha ezt valamilyen tárgyon keresztül fejtik ki rá akkor csak a tárgy pontos helyét és távolságát tudja megállapítani, a tárgyon keresztül fürkésző helyét és személyét nem.



## A személyes aura és az asztrálsík

Fentebb már tisztáztuk hogy milyen lehet maga az asztrál sík de hogy egy élőlény milyennek látja azt még nem. Az asztrális mágiaformában jártas személyek képesek harmadik szemüket az asztrális síkra nyitni egy speciális pszi szűrőn keresztül(lásd lejjebb) és azon szemlélődni, mintha ezt a fizikális világban tennék. Az asztrális sík kivetülései hasonlóak mint az anyagi világéi, a tárgyak itt is ugyanúgy jelen vannak mint az anyagi világban, azonban nem megfogható formában, hanem csak sziluett gyanánt, azonban az asztrálsík lényei szabadon átjárhatnak rajtuk. Az ő testüknek nem szab gátat az asztrális sziluett mivel érzelmi töltéssel nem rendelkeznek. Legszemléletesebben úgy lehet elképzelni mint amikor egy fizikális test átgázol egy köd lepte mezőn. Ha azonban valaki a fizikális világhoz szokott és az asztrálsíkon szemlélődik, ott is csak addig lát el amíg a valós érzékeivel látna, anyagi porhüvelyé gátat szab érzékelésének, ideértve az asztrális lények észrevételét is. Mozogni is csak úgy tud ahogy azt fizikai teste lehetővé tenné. A pszi diszciplína alkalmazása után nem veszi el fizikális érzékelését hanem mindkét síkon egyszerre láthat, hallhat, szagolhat stb. A látása által alkotott képet leginkább az infralátáshoz lehet hasonlítani, egy lény megjelenése az asztrálsíkon olyan mint egy sziluett körül feléledő piros folt(infralátásnál a test által kibocsájtott hő látványa), ami egy érzelmet jelöl. A hangok sokkal elmosódottabbak és mélyebbek a való világban, hallgatójához lassabban és elnyúltabban jutnak el. Ez azzal magyarázható hogy a hangoknak is lehet sőt biztos hogy van érzelm tartalma ezért az asztrál síkon teljesen máshogy viselkednek. Mindezek szokatlanok tünhetnek egy laikus számára azonban kis gyakorlással könnyen megszokható. Ez persze koncentrációt igényel ezért közben más mentális tevékenységet nem végezhet, és harcolni is csak a harc kábultan módosítóival tud. Az igazi érdekesség hogy a fizikális világ tárgyaihoz, helyeihez sőt

még élőlényeihez is tartoznak asztrális kivetülések amelyek vagy aura-élőlény esetén- vagy asztrális foltként jelentkeznek. Az aurák mindig élőlényekhez kapcsolódnak és valamilyen érzelm át-átfesti őket. Az asztrális foltok merőben más jelenségek mégis valamilyen formában egy töről fakadnak. Míg az aura dinamikus megújuló érzelmi forrás, mindig változó erősségű és előjelű, az asztrális foltok statikus gócpontok, tulajdonképpen érzelmi szennyeződések amelyeket különösen nagy erejű érzelmek vagy érzelmi kitörések "égetnek" az asztrálsík szövetébe. Ilyenek akkor alakulnak ki ha valamilyen olyan esemény történt az adott helyen, vagy az adott tárgy által ami másokban erőteljes érzelmeket szabadított fel. Harcmezőkön, ütközetek helyén sok ilyen található, ahol az ellenfél elleni gyűlölet, a haza iránti szeretet, a halálfélelem, a rosszullet és még sok más érzelm tombolt sok ezer szívben és irányuk mind ugyanarra mutatott. Ezeket a helyeket az asztrálsíkról nézve ugyanolyan borzalmasnak látja a szemlélődő mint a csata utáni tájképet csak a tájkép változik jóval lassabban. Ezek az asztrális hegek akár évekig évtizedekig is megmaradhatnak az ilyen helyeken eltorzítva az asztrális teret. Ezt a torzítást asztrális háttérsugárzásnak nevezzük, és nagyban gátolja az asztrális operációkat a térségben, ami azt jelenti hogy a háttérsugárzás mértékével csökken az asztrális varázslatok ereje. A háttérsugárzás mértékét nem akarjuk bekorlátozni az alsó határa min.1 a felső a csillagos ég(mindig a KM dönti el). Egy példával illusztrálva: Vinali mezején a háttérsugárzás mértéke 20 E, ha valaki itt egy 30 E s húséget varázsol el akkor ez gyengített formában jön létre, ereje csak 10 E lesz. Ha ennél kisebb erősséggel varázsoljuk el a háttérsugárzás egyszerűen elnyomja a varázslatot. Ugyan a mágia létrejön, hatását mégsem fejt ki a bele fektetett manapontok elvesznek. A varázsló rögtön megérzi ha a mágiáját háttérsugárzás zavarta meg, azonban ha nem alkalmaz pszi diszciplínát akkor sem az asztrális sugárzást sem mértékét nem látja(ellentétben a nekromantával aki pl. érzi az életerő áramlást, pszi szűrő nélkül is). A varázsló ha pár percig tanulmányozza ezeket a szennyeződések, könnyen megállapíthatja ezek hozzávetőleges korát, irányát és előjelét. Minél többen érezték ugyanazt annál könnyebben megy a vizsgálódás.



5000 ember felett a varázsló asztrál próbát tesz. Ha sikeres megmondja hogy milyen érzelmek, ki, mi, kik vagy mik ellen irányultak és mikor.

1000-5000 ember a varázsló asztrál próbát tesz -2-vel. Ha sikeres megmondja a 3 legerősebb érzelmet és mikor és ki ellen irányult.

500-1000 ember asztrál próba -4 el. Ha sikeres megmondja a 2 legerősebb érzelmet hogy ki ellen irányult és a hozzávetőleges időpontot.

200-500 asztrál próba -6 al. Ha sikeres megmondja a legerősebb érzelmet hogy ki ellen irányult és a hozzávetőleges időpontot.

Ennél kisebb létszámnál a háttérsugárzás elhanyagolható, vagy létre sem jön.

### **Mozgás az asztrális síkon**

Az asztrális síkon élő lények bár szabadon mozoghatnak síkjukon, akár csak a fizikális lények. Yneven, mégis van néhány szabály amelyet be kell tartaniuk. Mivel a fizikális világ élőlényei van asztrális kivetülése az asztrális világban(jé ki hitte volna), illetve a személyes aura védelmét élvezik, ezeket ők sem léphetik át, nem mászhatnak bele a falakba, vagy nem keresztezhetik az élőlények asztrális kivetüléseit, sőt más asztrális lényeken sem mehetnek keresztül. A fizikai testtel rendelkezőket természetesen gátolja fizikális testük vagyis ha az asztrális síkon szemlélnék egy teremtményt és az elmozdul nekünk a fizikális testünkkel is utána kell mozdulnunk, falak között szaladgálnunk, felmászunk valamire és így tovább. Mindaddig amíg a lény látótávolságon belül van, varázsolhatunk is rá, az érintéses varázslatok automatikusan látótávolságig hatnak, de ne feledjük az asztrális térben csak asztrális varázslatok érnek valamit.

A varázslatok ugyanúgy kifejtik hatásaikat. Ha szemlélődőként jelen vagyunk egy asztrális varázslat létrejöttkor, azt láthatjuk, hogy a varázslótól a célpontig egy villámgyorsan elcikázó színes sugár találja el az ellenfél auráját, és vagy elenyészik rajta vagy pedig megfesti azt. Mivel az asztrális térben a varázslatok végtelen gyorsan mozognak, előlük kitérni nem lehet.

### **Az asztrális lényei**

Az asztrális lényei merőben más berendezkedésűek mint egy fizikális lény. Aurájuk körül az őket tápláló legjellemzőbb érzelem lángol,

ebből a szakavatott szemek mindig meg tudják állapítani milyen érzelem a lény mozgatórugója. Általában mentálestük nincsen vagy annyira primitív hogy játéktechnikailag egyáltalán nincs jelentősége. Ide tartoznak azok az élőhalottak akik a nekromancában az 3. osztályba soroltattak, vagyis minden kóborló dög. Ők az asztrális élősködői, céltalanul bolyonganak, majd mikor lehetőségük van az élőknél szenvedést okozni, megszállnak egy testet így átlépve a asztrális korlátjukat. Fizikai testük szinte soha nincs, egyetlen kivétel, ha már megszálltak valakit, mindig egy lélekkel rendelkező testet. Ilyen esetben ha az áldozat asztrál értéke kisebb mint a lényé, az megszállja testét háttérbe szorítva a már benne élő lelket. Ez kívülről egyáltalán nem látszik rajta, azonban asztrálszemmel azonnal világossá válik hogy egy gonosz asztrális lény támadt a védtelen lélekre. Ez az asztrális leginkább egy óriási piócához hasonlít amint rátapadva az aurára élősködik rajta. Mivel az asztrális lények nem tudják magukat pszi pajzsok mögé rejteni, ezért mindig tisztán láthatóak az áldozaton. Ha ilyen lényt lát meg a varázsló akkor lehetősége nyílik arra hogy közvetlenül varázsoljon a lényre asztrális varázslatot (természetesen ehhez látnia kell, tehát asztrális érzékelés pszi diszciplínának működnie kell). Mivel az asztralisták többféle lény asztrális felépítését tanulmányozzák az élőhalottak nem immunisak az általuk alkalmazott varázslatokra. Hogy mennyi az ellenállásuk, ezt az asztrális lények kiegyensúlyozottsága határozza meg. 5 fokot különböztetünk meg állati, alacsony, átlagos, magas és kiemelkedő. Minden szinten 10 es Ame-vel rendelkezik a lény vagyis állati kiegyensúlyozottság esetén 10, alacsony esetén 20 és így tovább. Ha a varázsló varázslata ezt az erősséget meghaladja akkor a varázslat kifejti hatását az áldozatra, ha nem hatástalanul eloszlik. Ezek a lények természetesen nagyon ritkák, még az asztrális pusztaságban is.

A másik mód hogy egy ilyen lényt elűzzünk, hogy üzés litániát alkalmazunk ellene (csak ha élőhalott), ekkor visszakerül az örök körforgásba. Ehhez érdemes asztrális mágiával időt nyerni, mert a lény azonnal nekünk támad ahogy elkezdjük a litániát.



Nehezebb a helyzet, ha a lény nem az élőhalottak közé tartozik, és nem lehet elűzni. Ilyenkor a varázslónak asztrálmágiával ki kell ölnie azt az érzelmet amit a lény magában hordoz. Ha az érzelem erőssége 0-ra süllyed a lényben, a lény egyszerűen szertefoszlik. Az asztrálmágikus varázs akkor csökkenti nullára a lény érzelmi szintjét ha a lény Ép-jének és asztrális ellenállásának az összegével megegyezik vagy meghaladja azt. Vegyünk egy példát: ha egy lénynek az intelligenciája átlagos az asztrális ellenállása 30 lesz egy asztralistával szemben. Ép-je 20 tehát a varázslónak legalább 20+30 azaz 50 es erősítésű mágiát kell alkalmaznia ellene hogy elpusztuljon.

Vannak más típusú lények is akik az asztrális síkok között kóborolva információkat gyűjtenek a saját maguk számára. Egy idő után eljön egy olyan korszak a létezésükben, mikor rádöbbennek, a felhalmozott tudás semmire sem jó hiszen nincs kivel megosztani. Ezért ezek a lények gyakran zúdítanak asztrális képeket különböző erősségben az áldozatokra, hogy azt megosszák velük. A lények jóhiszeműek, nem gonosz szándékból cselekednek így, azonban az alanyok általában képtelenek befogadni az óriási információmennyiséget és beleőrülnek. Ez a játék nyelvére fordítva asztrális támadásnak minősül, ami ellen a pszi pajzsokkal normálisan lehet védekezni. Az olyan helyeken, ahol szakrális mágia működik asztrális lények nem fordulnak elő. Ennek az az oka, hogy a szakrális mágia isteni eredetű, bár egész más formából táplálkozik mint a varázslói, igen erőteljes és varázslatai más síkokat is érintenek. Egy pap által felszentelt terület képe az asztrális síkon is látszik és a szentelés ugyanolyan gátat emel az ártó szándék előtt mint a fizikális világban. Ezért az asztrális lények nem tudnak belépni nem fizikai állapotukba, olyan helyekre amelyek felszentelés alatt állnak (pl. templom). Ha egy fizikális testet használnak arra hogy az anyagi világban belépjenek egy ilyen helyre, természetesen

a fenti szabály érvényét veszti. Azonban ha porhüvelyüket elpusztítják, azonnal kiveti őket a megszentelt terület és mindaddig nem képesek oda belépni amíg nem szereznek egy újabb fizikai testet.

**Fontos:** csak olyan lények képesek megszállni mások testét ahol ezt fel is tüntetjük (mint pl. a kóborló dögök, lásd bestiárium), a képesség nem általános érvényű.

## Asztrális Bestiárium

### Utazó

**Előfordulás:** nagyon ritka

**Sebesség:** 60 (ASZ)

**Kezdeményező érték:** 40

**Támadó érték:** -

**Védő Érték:** -

**Sebzés:** speciális

**Életerő pontok:** 15

**Asztrál ME:** immunis v. 30

**Mentál ME:** immunis

**Kiegyensúlyozottság:** átlagos

**Max. Tp:** változó

Ez a lény az asztrálsík lakói között is különleges helyet foglal el. Akkor keletkezik, ha egy megszállott kutató egy be nem fejezett nagy életcélal vagy eszmével távozik a kárpit túloldalára. Óriási asztrális érzelmei leszakítják asztráltestének egy darabját amely itt ragad és bár a lélek bekerül az örök körforgásba ez a kis darab nem. Amikor az Utazó öntudatra ébred, egyetlen célja valaminek a görcsös elérése lesz, de mivel mentális teste egyáltalán nincsen a célt tudat nem vezérli csak érzelem. Az asztrálsíkokon bolyong unos-untalan és minél több információt igyekszik összegyűjteni az ott látottakról. Ha úgy érzi elég információt összegyűjtött az arra haladó első teremtmények megpróbálja átadni, amely nagy erejű asztrális támadásban nyilvánul meg. Ennek hatására ha az alany védtelen K6 óra alatt megőrül közben hangosan üvöltözik és kapálózik, beszéde nem kivehető (mindenfélét zagyvál össze-vissza). A lény életkorától függően 10-100E között változhat. Ha a lény egyszer kiadta az összes információt jóérzéssel távozik majd újra gyűjteni kezdi az adatokat. Ha esetleg valaki túlélne a támadást, a lény nyugtázza hogy az illető képes befogadni mondanivalóját és később is visszatér hozzá azonban legközelebb már



2\* akkor tudásanyaggal és persze kétszer akkora erősítéssel. Ez addig ismétlődik míg a lényt meg nem ölik, vagy az áldozata meg nem hal. Bár mendemondának számít, Doranban beszélnek egy olyan asztrálmágusról, aki létrehozott egy olyan varázslatot ami képes elraktározni azt a nagymennyiségű információt amit az utazó közölt vele. Mivel teremtménye igen öreg volt, hatalmas tudásra tett szert a lény információi által. Mégis hiba csúszhatott számításaiba, mert egyik napról a másikra nyomtalanul eltűnt. Rebesgetik egyesek hogy olyan közel jutott valamilyen ősmágikus tudáshoz, hogy valamelyik toroni hatalmas tüntette el, mielőtt még nagyobb hatalomra tehetett volna szert.

## Fürkész

**Előfordulás:** ritka

**Sebesség:** 80 (ASZ)

**Kezdeményező érték:** 60

**Támadó érték:** -

**Védő Érték:** -

**Sebzés:** speciális

**Életeri pontok:** 3

**Asztrál ME:** immunis v. 50

**Mentál ME:** immunis

**Kiegyensúlyozottság:** kiemelkedő

**Max. Tp:** 2000

Speciális, kifejezetten mágiával létrehozott lény, Doran asztrál és mentálmágiát űző mágusmesterei alkották meg az elmúlt 150 évben. Céljuk az volt, hogy közös összefogással a toroni birodalom képtevékenységét visszaszorítsák, a begyűjtött információkat a maguk javára fordítsák. A lény önmagában nem lenne nagy ellenfél, harcértékei nincsenek, asztrális életerje gyakorlatilag a nullával egyenlő. Az ember könnyű ellenfélnek gondolná, legnagyobb előnye mégis az hogy szinte felfedezhetetlen. Csak Asztrálteste van, és hihetetlenül jól ellenáll az asztrális támadásoknak, asztrál-mentálszem, auraérzékelés mindaddig hatástalan ellene amíg mozdulatlan és semmiféle asztrális tevékenységet nem folytat. Egyetlen hátránya hogy 20 láb körzetben minden asztrális operációt 1 E-vel csökkent, ami annak tudható be hogy az asztrális térben való rejtőzködéshez felhasznált energiák némileg módosítják a varázslatokat. Ez egy permanens képesség akkor is kifejti hatását ha a lény nem akarja. A fürkész egy

50 E s vágy mozaikkal támad alkalmazójára, aminek tárgya a dinamikus pajzsok lebontására irányul. Ezután egy 50 E s mentális emlékolvasást hajt végre az áldozaton, minél több információt begyűjtve tőle. Ezt a képességét naponta csak egyszer tudja alkalmazni a lény maximum 1 órán át. Az olvasás végeztével azonnal menekülni kezd, hiszen az áldozat rögtön tudomást szerez arról mi is történt vele. Ezután a fürkésző varázslatok mindaddig hatásosak ellene amíg az információt ki nem üríti magából. Alkalmazójával mentálfonál köti össze, ez alapján követni lehet teremtőjéhez a lényt ha sikerül elfognunk azt. Minden varázsló tapasztalati szintjének megfelelő számú fürkészt képes fenntartani egyszerre, azonban minden fürkész létrehozásakor ideiglenesen csökken egyel az asztrál képessége, míg a lény életben van. Ne feledjük ha 12 alá csökken az asztrálja, ideiglenesen elveszti pszi képességeit dinamikus pajzsai lebomlanak. Amint visszaér gazdájához átadja az emlékképeket neki, majd a következő áldozata felé indul...

## Védelmező

**Előfordulás:** ritka

**Sebesség:** 40 (ASZ)

**Kezdeményező érték:** 40

**Támadó érték:** -

**Védő Érték:** -

**Sebzés:** speciális

**Életeri pontok:** 30

**Asztrál ME:** immunis v. 30

**Mentál ME:** immunis

**Kiegyensúlyozottság:** átlagos

**Max. Tp:** 4000

Sokban hasonlít a Fürkészhez, azonban nem kémfeladatokat lát el, hanem az asztrális őrség szerepét látja el Doranban. 20 láb körzetben képes megzavarni minden asztrális varázslatot, amelyeket 30 E-vel csökkent. Ez vonatkozik megalkotójára, a zavarómező nem tesz kivételt barát és ellenség között. Mivel képessége gondolati parancsra aktivizálható egy asztrálfonálon keresztül, ezért addig általában semmit nem tesz amíg ura nem kéri erre. Egy asztralista egyszerre annyi ilyen lényt tarthat fenn amennyi a szintjének fele, és



minden lény ideiglenesen 2 ponttal csökkenti asztrálját.

## Rofortor

**Előfordulás:** nagyon ritka

**Sebesség:** 70 (ASZ)

**Kezdeményező érték:** 55

**Támadó érték:** -

**Védő Érték:** -

**Sebzés:** speciális

**Életerő pontok:** 30\*

**Asztrál ME:** immunis v. 50

**Mentál ME:** immunis

**Kiegyensúlyozottság:** kimagasló

**Mana:** 100

**Max. Tp:** 13000

Rofotrnak nevezzük az olyan asztrális lényeket akik életükben varázslói asztrálmágiát űztek, azonban letértek a világosság útjáról, és engedtek a sötétség csábításának. Beszélnek egyes nagy tudású bölcsek, hogy egyesek önként választják ezt a létet, bár erre eddig kézzel fogható bizonyíték nem került elő. Ami viszont biztos, hogy eme asztrális árnyak egyedülállóan van mentális teste is. Asztrális képességeit megtartotta, manapontjait szabadon felhasználhatja asztrális varázslatok létrehozására, azonban pszi képességei az asztrális és mentális átalakulásnak köszönhetően elvesztek. Manapontjait az asztrális sík szövedékéből meríti, körönként 10 tér vissza számára. Mivel anyagi teste nincsen, csak asztrális eszközeit használhatja az élők sanyargatására és mindent elkövet hogy ezeket minél alattomosabb módon meg is tehesse. A rofortorok nagyon intrikus lények, elsősorban saját szórakoztatásukra intrikálnak. Érzelmeket össze-vissza manipulálják, majd ha jó nagy kavarodást okoztak a célszeméllyel megkeresik annak barátait, ellenfeleit és azokat is befolyásolják. Legveszélyesebb tulajdonsága azonban mégsem ez, hanem az hogy képes megszállni egyes testeket, akkor ha azok elbukják Asztrál próbájukat és a lény megdobja a sajátját (K6+12). Ilyenkor érzi jól magát igazán, ha a lebukáshoz közel

jár igyekszik elpusztítani a befogadó testet hogy minél kevesebb nyomot hagyjon maga után. Nagyon vakmerő nekiront nálánál erősebb ellenfeleknek is, soha nem kíméli magát. Általában csak elpusztításával lehet megszabadulni tőle.

## Rémisztó

**Előfordulás:** nagyon ritka

**Sebesség:** 35 (ASZ)

**Kezdeményező érték:** 20

**Támadó érték:** -

**Védő Érték:** -

**Sebzés:** speciális

**Életerő pontok:** 10\*

**Asztrál ME:** immunis v. 20

**Mentál ME:** immunis

**Kiegyensúlyozottság:** alacsony

**Max. Tp:** 2500

Ezek a lények olyan emberekből születnek akiknek életükben rögeszméjük volt másokat megijeszteni, terrorban tartani. Általában beteges rémhírkeltők, eszement örültek akiknek az okozott örömet hogy másokat félni láttak. Gonoszságuk megbosszulta magát ugyanis halálukkor asztráltestük leszakadt róluk és a beteges vágy a félelem után még mindig erőteljesen lángol bennük. Asztrális képe leginkább egy koboldra hasonlít, hajlott hátú öregemberre, aki eszelősen dörzsöli össze kezeit annak reményében hogy másoknak újra szenvedést okozhat. Ez a lény is képes megszállni mások testét (Asztrál K10+8) de mivel életében sem kiemelkedő képességeiről volt híres kivétel nélkül mindig gyengébbekre támad általában védtelen parasztokat sanyargat. A testbe költözés után a mindig olyan cselekedeteket csinál újdonsült testével ami másokból félelemet vált ki, pl. felgyűjtja aratás előtt a búzamezőt ezzel kiváltva az emberekből az éhhalál iránti félelmüket, stb. Másik visszataszító tulajdonsága hogy alamuszi és gyáva is ezért könnyen elkergethető ha igazi ellenféllel kerül szembe.



## Mossa

**Előfordulás:** nagyon ritka

**Sebesség:** 20 (ASZ)

**Kezdeményező érték:** 20

**Támadó érték:** -

**Védő Érték:** -

**Sebzés:** speciális

**Életerő pontok:** 40\*

**Asztrál ME:** immunis v. 10

**Mentál ME:** immunis

**Kiegyensúlyozottság:** állati

**Max. Tp:** 1650

Kialakulásukról szinte semmit nem tudunk, csak az biztos, hogy léteznek, és igencsak megkeserítik az egyszerű emberek életét. Asztrális képe egy nagy hullámzó masszára hasonlít, nincs igazi alakja, kiterjedését állandóan változtatja. Különleges képessége hogy képes szétválni darabokra és így is életképes lesz akár egy giliszta, azonban ő, ha nem is tudatosan mindenképpen szándékosan teszi ezt. Életét egyetlen cselekedet teszi ki, mások asztrális energiáinak a bekebelezése amelyet egy maximum 50 E s asztrális csapással visz véghez. Ha a csapás átjut a pajzsokon és a TME t is legyőzi, asztrálfonalat hoz létre közte és a szenvedő fél között, amelyen keresztül lassan szipkázni kezdi az asztrális energiáit. Ez az áldozaton asztrális értékeinek csökkenésében nyilvánul meg. Minden nap végén veszít egy pontot asztráljából, minek következtében egyre ingerültebb, agresszívabb lesz. Ha 3 alá esik asztrálja az áldozat kómába esik, a nulla elérésekor pedig meghal. A mossa azonban túlságosan mohó ahhoz hogy egyszerre csak egy áldozata legyen, ezért gyakran szétválik és így sanyargatja a nálánál jóval gyengébb szerencsétleneket. A szétválást maximum 5 fele képes megtenni, ilyenkor asztrális támadásának ereje is egyötödére esik le. Fontos tudni, hogy a részek között is asztrálfonál feszül, nem csak az áldozatok és kiázók között ezért ha valaki ezek nyomán halad könnyen elpusztíthatja mindegyik részt.

## Asztrálmágikus varázstárgyak

### A rettenet botja

**Mp:** 79

Az asztralisták ritkán, de készítenek efféle varázstárgyakat. Célja az ellenfél elrettentése. A bot alakja és formája miatt általában messziről is felismerhető, embermagas tölgyfa bot, amelynek végére egy rézkarikát vasaltak. A karika közepén felnőttenyérnyi rúna díszel, aminek látványa 30 E s rettegést vált ki azokból akik megpillantják. Még rosszabb az eset akkor amikor valaki megérinti a botot, vagy azzal valaki mást megérintenek. Ilyenkor az illetőnek 50E s asztrális támadást kell átvészelnie különben hanyatt-homlok menekül a tárgytól. A készítőre vagy akit ő megnevez, a bot semmilyen hatással nincsen. Fontos, a jelet mindenképpen látni kell, különben nem fejt ki hatását. Ezért gyakran le is takarják tetejét egy kis bársonyzsákkal. Ennek levétele harc közben 2 szegmenst igényel.

### Pajzsamulett

**Mp:** 100

Egy tenyérnyi amulett amelynek közepébe egy lapis lazuri darabot foglaltak. Aki a testén viseli eme varázstárgyat annak elméjét +15 E-vel erősebb asztrális pajzsok védik. Fontos, a pajzsamulett csak akkor fejt ki hatását, amikor az alkalmazó elméje köré építi asztrális statikus pajzsát. A támadó varázslatok, először mindig azt rombolják le és utána nem is épülnek újjá a következő újjáépítésig. Fontos hogy a tárgy csupasz bőrfelületet érjen különben nem fejt ki áldásos tevékenységét.

### Szívzárvány

**Mp:** 89/109

Egy kicsiny arany karperec amelyet közepén egy kicsiny szív fog össze. Annak aki ezt a karperecet felölti, 40 E s asztrális befolyás ellen kell mentődobást tennie. Ha elvétí menten szerelemre gyullad az iránt akitől a karperecet adta, ha esetleg találta az iránt akit először meglát. A varázstárgynak két féle típusa van, az



elsőben csak azonos faj esetében működik és inkább testi, míg a másodikban inkább lelki és bármilyen humanoid élőlényre aktiválódik.

## Asztrállámpás

**Mp:** 120

Egy, önmagában minden dísz nélkülöző méces, kívülről, s emmiben nem tér el egy közönséges világító eszköztől. Amint meggyújtja valaki, természetellenes kékes lánggal vet lobot, olajra nincs szüksége. Fénye az asztrális síkon is látszik és minden átlagos vagy az alatti kiegyensúlyozottságú lényt elűz a lámpa környezetéből. Az efölötti kiegyensúlyozottsággal rendelkező lényekre éppen ellenkezőleg van hatással, a lámpa fénye odavonzza őket 10 km es környezetből, akik gyakorlatilag bármit tehetnek, ezt mindig a KM megítélése eldönteni. Az agresszívebbek az ott található lényekre támadhatnak, a barátságosabbak csak egyszerűen sütkéreznek az asztrális lámpa fényében. A cselekedeteiket mindenképpen befolyásolja, hogy a lámpa számukra kellemes érzést nyújt.

## A közömbösség gyűrűje

**Mp:** 99/139

A gyűrű, eltérően társaitól néha átok, néha áldás. Mindkét esetben ugyanarra szolgál, hogy elaltassa egy lény asztráltestét. Működése mindenben megegyezik a közömbösség nevű varázslattal, azonban alkalmazásának van egy sokkal körmönfontabb módja is. Az első esetben a gyűrű kétszeri elfordításával egy 10 láb sugarú körben lévő személy lelke elaltatható, amennyiben az elvétí asztrális mágiaellenállását 25E ellen. A másik esetben a gyűrűt ajándékba szokás adni, és olyan körmönfont rúnákat tartalmaz amelynek aktivációs mozdulata a gyűrű felhúzásában rejlik. Ha valaki magára nézve

aktiválja a gyűrűt az egyben le is mond mágiaellenállásáról és a lelke elalszik. A gyűrű azonban hogy még jobban összezavarja áldozatát egy késleltető varázslat miatt csak egy nappal később fejt ki a hatását. Az áldozat még csak nem is gyanakodik arra mit történt vele, arra meg végképp hogy mi fog ezután...

## Asztrálfonál

Asztrálfonálnak nevezzük azt az asztrálisíkon létrejövő kapcsolatot amely két ember között áll fenn bizonyos, speciális esetekben. Minden embert összeköt néhány asztrálfonál a szeretteivel. Ehhez többéves egymás mellett élés vagy pedig vérrokonság szükséges. Ezek sem elszakíthatatlan szálak, csak ott jönnek létre tartósan, ahol valamilyen erős érzelem lángol és ez az érzelem gyakran ismétlődik. Ilyenek az szülők-gyerekek, testvérek-testvérek közötti kapcsolatok, vagy egy évtizedes bajtársiasság vagy ellenségeskedés esetleg egy hosszúra nyúló szerelem. A két ember közötti asztrálfonál színe és vastagsága mutatja meg azt hogy milyen gyakorisággal és milyen érzellemmel viseltetnek egymás iránt. Minél vastagabb annál sűrűbben találkoznak az életben is. Az elvékonyodó asztrálfonalak biztos jelei annak, hogy az illetők rég találkoztak egymással. Ezeket az asztrálfonalakat nyomon is lehet követni, bár meglehetősen nehéz, csak szakavatott asztralista képes erre.

Két típusát különböztetjük meg az asztrálfonalaknak, a mesterségeset és a természeteset. Míg az elsőt szándékosan, mágiával kötik össze, a másodikat az évek és az érzelmek alakítják ki. A különbség elsőre em látszik az asztrális térben, ez külön vizsgálódást igényel. Lényeges különbség hogy míg az elsőben létrejön egy úgynevezett asztrális szimpátia az elsőben semmilyen mágikus behatást nem érhetünk el vele. Fontos hogy az első esetben az alanyoknak bele kell egyeznie a mágiába, erőszak alkalmazásával ilyen szimpatikus kapcsolat nem hozható létre. A kapcsolat létrejötte után a varázsló szabadon varázsolhat asztrális varázslatokat arra akivel asztrális szimpátiába került, és viszont. Abban az esetben ha valaki a célszemélyen keresztül a varázslóra akar varázsolni, végig kell követni az asztrális fonalat. Ha eljutott a varázslóhoz ő is szabadon varázsolhat rá asztrális varázslatot.



Meg kell jegyeznünk, hogy ez a mágiaforma ettől még nem lesz szimpatikus mágia, lévén teljesen más elven működik és korlátozott a hatóköre (csak asztrális varázslatok). Az általános varázslók és szimpatikus mágiában jártasok nem is ismerik ezt a fajta kapcsolatot, tanulmányaik során el nem sajátítják.

### ***Speciális Asztralista Pszi diszciplínák***

Az összes diszciplína a Kyr metódushoz tartozik, az ott leírtak ezekre is vonatkoznak.

#### **Asztrális érzékelés**

**Pszi pont:** 3+speciális

**Me:** -

**A meditáció ideje:** 1 kör

**Időtartam:** speciális

**Erősség:** 1E

Ezzel a pszi szűrővel a varázsló az asztrálsíkra nyithatja harmadik szemét, úgy mintha a két fizikálissal szemlélődne. Abban az esetben ha nincs előtte akadály, a zónáján belül mindent lát, mozgást, élőlényeket élettelen tárgyakat stb. A 3 Pp ért cserébe 1 órán át szemlélődhet, minden további óra egy pszi pontot emészt fel szellemi energiáiból. A diszciplína nem szakad meg hogy ha alkalmazója külön nem akarja ezt, vagyis folyamatosan fogyasztja a Pp ket addig míg azok el nem fogynak, vagy pedig be nem szüntetik a hatást. Asztrális érzékeléskor, hasonlóan az Asztrál szemhez, a vizsgált alany kiegyensúlyozottságát megtudhatjuk vagyis Asztrális értékét. A diszciplínát kémkedő jelleggel nem lehet felhasználni, erősíteni sem lehet, az asztrális pajzsok mindig védenek ellene. Elsődleges felhasználási területe az asztrálsíkon való szemlélődést teszi lehetővé, de ne feledjük enélkül nem lehet felvenni a harcot az asztrális sík lényeivel szemben. Másik alkalmazása hogy megmutatja, hogy egy aurához hány asztrálfonál kapcsolódik.

#### **Pszi-ostrom**

**Pszi pont:** 1 (erősíthető)

**Me:** -

**A meditáció ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** lásd a diszciplína leírását ET.122. oldalán

**Erősség:** 1E

Mindenben megegyezik az Általános Diszciplínáknál leírtakkal, ám ezzel 1 pszi pontért 3 pszi pont bontható az asztrális dinamikus, és 3 E az asztrális statikus pajzsból. Ez azzal magyarázható, hogy egy asztralista sokkal jobban ismeri a humanoidok asztrális felépítését, könnyebben talál rajtuk rést.

#### ***Asztrális Varázslatok***

\* Minden olyan varázslat amely nem kifejezetten asztrális jellegű, de érzelem váltja ki, asztrálisnak minősül. Új varázslatokról mindig a KM dönti el hogy milyen csoportba tartoznak.

Az asztrális varázslatok mindig csak egy, specifikált személyre tárgyra hatnak, ezért a feltüntetett Mp mennyiség csak ebben az esetben igaz. Ha varázsló szeretné kiterjeszteni a varázslatot, vagy más formában megváltoztatni, az alábbi szabályok érvényesülnek:

- Ha az áldozat az érzelmet nem egy hanem több személy iránt érezze az erősítés dupla annyi Mp be kerül
- Ha az érzelem iránya eszme vagy fogalom akkor az erősítés háromszor annyi Mp t emészt fel
- Ha egy osztálynál egyszerre többet akar léptetni tehát pozitívból rögtön negatívba vagy fordítva akkor az erősítés dupla annyiba kerül ,mert az ellenkező érzelmet először meg kell szüntetni
- Ha a varázsló által sugallt érzelmet az alany már előtte is érezte és ezt szeretné tovább erősíteni, az erőssége duplának számít
- Ha területre akarja kiterjeszteni akkor lásd lejjebb a kiterjesztés varázslatnál(



dupla mana esetén max TSZ célpontra hat).

\*\*\*kizárás, területre ható cucc.

## Elemzés

**Mana:** 4 (2 Mp-ért +1E)

**Erősség:** 1

**Táv:** 1 asztálfonál

**Varázslási idő:** 5 szegmens + asztális érzékelés

**Hatóidő:** Tsz perc

A mágia az asztrálfonalak elemzésére szolgál. Segítségével el lehet dönteni hogy az adott fonalat mágikusan hozták e létre vagy pedig természetes úton alakult e ki. Ha az előbbi, akkor mana hatásásra felvillan az asztrális térben. Ezt a mana mennyiséget(vagyis 4 et) a varázsló a fonatra engedi, majd reakciójából megállapítja hogy az melyik csoportba tartozik.

## Követés

**Mana:** 26 (2 Mp-ért +1E)

**Erősség:** 30

**Táv:** változó

**Varázslási idő:** 1 kör + asztális érzékelés

**Hatóidő:** változó

A varázsló ezzel a varázslattal egy személyhez kapcsolódó asztrálfonalat követhet az asztrális síkon. Ennek követelménye az hogy asztrális érzékelésben legyen, vagyis képes legyen látni az asztrálsíkon. Amint tudatával "megfogta" a kapcsolódó asztrálfonalat, elkedzheti felgöngyolítani azt. Eközben a varázsló asztrális részének egy darabja előresuhan a fonál mentén. Óránként száz kilométert tehet meg ezzel a sebességgel, mígnem el nem éri a célpontját, vagy a fürkészéshez használt pszi pontok el nem fogynak(lásd asztrális érzékelés). Ha bármelyik meghal az asztrálfonalat összekötő személyek közül a varázslat azonnal megszakad, a fonállal együtt és a használó tudomást szerez a történetéről azonban helyét nem tudja megállapítani.

## Kapcsolat

**Mana:** 45/55 (2 Mp-ért +1E)

**Erősség:** 10

**Táv:** érintés

**Varázslási idő:** 5 kör

**Hatóidő:** végleges

Ez a mágia lehetővé teszi hogy a varázsló mesterséges asztrális fonalat hozzon létre közte és egy másik személy között, illetve két személy között. Ehhez érintenie kell az alanyt/alanyokat, majd elmormolni a varázslathoz szükséges szavakat. Amint véget ér a varázslat a fonál létrejön és ezek után képes lesz a célszemélyre asztrális mágiaival varázsolni, illetve fordítva, bármilyen messze is legyen az tőle. Fontos hogy a célszemélynek, személyeknek bele kell egyeznie a varázslatba, kényszer hatása alatt a varázslat nem hozható létre.

## Lánc

**Mana:** 10 minden személy után + kapcsolat

**Erősség:** 1/fő (2 Mp-ért +1E)

**Táv:** érintés

**Varázslási idő:** 3 kör/fő+kapcsolat

**Hatóidő:** végleges

Ezt a formulát az előbbi varázslathoz kell fűzni, annyi a különbség hogy itt maximum annyi személyre terjeszthető ki hatása, amennyi a varázsló tapasztalati szintje.

## Azonosítás

**Mana:** 7/fő

**Erősség:** 5 (1 Mp-ért +1E)

**Táv:** zóna

**Varázslási idő:** 1 szegmens

**Hatóidő:** egyszeri

Asztrál mágiát űző varázslók között kedvelt varázslat. Személyazonosságuk hitelesítésére szolgál. Két vagy több személy között jön létre, akik egy-egy érzelmet raktároznak el az elméjükben, amelyet legközelebb kulcsként fognak használni. Mikor legközelebb találkoznak, szabadjára engedik az érzelmet amelynek ereje és színe jól látható az asztrális síkon. Erre a másik varázsló egy másik erősségű és színű érzellemmel válaszol. Ha egyezik az előre megbeszéltekkel akkor a varázsló igazolta személyazonosságát. Ahhoz hogy



ezt lássák természetesen asztrális érzékelésben kell lenniük. Bevett szokás a varázslóknál az is hogy veszély esetére elraktároznak egy más típusú érzelmet és ha kényszer hatása alatt álnak, felvillantják mikor a társuk kéri a kulcsot. Ez amolyan S.O.S. az asztrális síkon.

## Vonzás

**Mana:** 37 (2 Mp-ért +1E)

**Ellenállás:** asztrális

**Erősség:** 7

**Táv:** lásd a leírást

**Varázslási idő:** 5 kör + asztrális varázslat + asztrális érzékelés

**Hatóidő:** 10 perc

Ezzel a varázslattal a varázsló magához csalhat és szolgálata kényszeríthet egy lényt az asztrálsíkról. Létrehoz egy kis érzelmi gócot, amelynek manaigényeit sajátjaiból kell kigazdálkodnia, amennyiben ezt nem teszi meg egy 1 E erejű véletlenszerű érzelmvarázslat kerül bele. A varázslat úgy sugározza szét az asztrálsíkon ezt az érzelmet mint ahogy a szökőár halad a tengeren, és minden E\*1 km es környezetben lévő asztrális lényt odavonz. Ez csak abban az esetben történik meg ha van is ilyen lény a közelben, ezt mindig a Km dönti el. A lények nem tudják megkaparintani a hön áhított érzelmet, ezért körülötte rajznak akár a bogarak a lámpaburánál. A varázsló kiválaszthat egyet közülük aki egy szolgálatát teljesíti, cserébe az érzelmet bekebelezheti. A lény csak olyan szolgálatot teljesít amelyet képes is megtenni, vagyis egy követ nem fog arrébb vinni az anyagi világban, ha nem képes rá, stb. Ha ilyen parancsot kap azt úgy veszi mint ha teljesült volna, majd távozik. Ellenkező esetben legjobb tudása szerint teljesíti a kívánságot, időtartamtól függetlenül. A varázsló bármennyiszer elvarázsolhatja a varázslatot, a már elküldött lény nem jelenik meg újra. Amennyiben nem választ ki a feladatra senkit az érzelem 10 perc után elenyészik és az érkezett lények rendkívül mérgesek lesznek, és az érzelmi gócpont helyéhez képest legközelebbi élőlényekre támadnak képességeikkel. Egy órán át pusztítanak majd megnyugszanak és odébbállnak.

## Csapda

**Mana:** 43 (2 Mp-ért +1E)

**Ellenállás:** asztrális

**Erősség:** 30

**Táv:** lásd a leírást

**Varázslási idő:** 8 kör + asztrális érzékelés

**Hatóidő:** 5 kör/szint

Hasonló az előző varázslathoz, azonban pusztító célzattal szolgál. Egy asztrális lénynek állít csapdát amely az érzelmgócba lépve 30E s asztrális támadást szenved el, amely mindig ellentétes a lényt vezérlő érzellemmel. Abban az esetben ha a lény asztrális védelme és az ÉP jének összege kevesebb a varázslat erősségénél, az nyomban elpusztul, ha nem akkor is annyit veszít asztrális ellenállásából a varázslat hatóidejére amennyi a varázslat erőssége. Ezt a lény természetesen azonnal megérzi és igyekszik elmenekülni a támadótól, majd miután megerősödött, ha módjában áll, "véres" bosszút áll megsebzőjén. A hatótávolságban megegyezik a Vonzás varázslatnál leírtakkal.

## A tenger hullámozása

**Mana:** 1/kör (1 Mp-ért +1E)

**Erősség:** 5

**Táv:** nincs

**Varázslási idő:** 1 szegmens

**Hatóidő:** változó

Ez a varázslat Sloator Rendor nevéhez fűződik, aki híres Lar-dori kalandozó és egyben asztrálmágus volt, és az asztrálmágia tökéletesítésén fáradozott. Valamennyire el is érte célját ezzel a varázslattal. Nagy dilemmája mindig is az volt, hogy tudná azt megoldani, hogy a harc közben auraszűrés nélkül is meg tudja állapítani ellenfelei asztrális védelmét. Amennyiben nem alkalmazza a varázsló ezt a varázslatot, vaktában kell létrehozni az erősséget, ami néhány sikeres alkalmazás után óriási manapazarlásnak bizonyult. Bár nem sikerült közvetlen módon megoldani problémáját, mégis létrehozott egy áthidaló megoldást amivel viszonylagosan magabiztosabbá tudta tenni varázslatait. Mágikus formuláját a tenger hullámozásának nevezte el, mert az asztrálsíkon kibocsájtott



rezgéseket ehhez tudta legjobban hasonlítani. Ha ezt a varázslatot csatoljuk egy asztrálmágikus formulához, lényegében a varázslat erősségét dinamikusan szabályozhatjuk. Ha az első erősítéskor a mágia nem jár sikerrel, továbberősíthetjük azt anélkül hogy a belepumpált manapontok elvesznének. Ez azt jelenti, hogy minden körben egy további erősítésünk lehetséges (gyengíteni nem lehet). A varázslat körönként egy manapontot emészt fel. Nézzünk egy példát: a varázslat egy barbárt próbál befogni aki alattunk a mezőn kóborol. Ránézésre nem lehet túl nagy ellenállása, ezért egy 3 E s gyilkolás varázssal próbálkozunk. Ez 6+1 Manát emészt fel, azonban kudarcot vall. A belefektetett mana nem enyészik el és az erősség sem esik le, marad 3 E. Varázslónk biztosabbra megy, belepumpál még 10 Mp t amitől az erősség 3+5 re, a varázslat igénye 6+10+1 re emelkedik. Ebben a körben tovább nem erősítheti, azonban ha ez sem elég akkor következő körben továbberősíthet akkor már 6+10+1+1 manért(+ az annyi mana amennyit belefektet). E közben más megerőltető tevékenységet, varázslatot nem alkalmazhat harcolni is csak védekező harcban lehet, támadni nem támadhat, mert a varázslat fenntartásához koncentrálnia kell (pszit használhat). Ha közben megsebzik a koncentráció megszakad a mana elenyészik.

### \*Magabiztosság/Bizonytalanság (Optimizmus/Pesszimizmus)

**Mana:** 2 (2 Mp-ért +1E)

**Ellenállás:** asztrális

**Erősség:** 3

**Táv:** zóna

**Varázslási idő:** 3 szegmens

**Hatóidő:** 6 kör

A varázslat áldozata magabiztossá válik a varázsló által belé plántált eszmével szemben, úgy érzi számára nem akadály annak teljesítése, legyőzése. Ha provokálják könnyen fegyvert ránt hogy megmutassa mit tud, bátran támad, ha tárgyalni kell nagy

elánnal beszél és hangoztatja rátermettségét, bátran támad, hadakozik ezért támadóértéke 10 el megnövekszik és előnyben részesíti a támadásra berendezkedő taktikákat. Ezzel szemben védekezésével nem sokat foglalkozik ezért az 10 el csökken. Sokkal könnyebben belevág bizonyos dologba, még akkor is ha az láthatóan negatívan végződik számára. Ha a cél egy eszmére irányul, bátran hangot ad annak hogy ő mennyire helyénvalónak tartja amit az eszme állít és másokat is arra biztat hogy kövessék. Bizonytalanság esetén az áldozat ha személyre irányul, nem meri megszólítani, úgy érzi hogy nem tud felemelkedni az ő szintjére. Ha harcra kerül sor bizonytalankodik, minduntalan elveszti kezdeményezését és nem hisz magában. Támadó értéke -10 el csökken féltékenysége miatt inkább védekezésre összpontosít - Védőértéke 10 el megnő - a varázslat hatóidejére.

### \*Magamutogatás/szégyenlősség

**Mana:** 1

**Ellenállás:** asztrális

**Erősség:** 2

**Táv:** zóna

**Varázslási idő:** 3 szegmens

**Hatóidő:** 6 kör

A varázslat áldozata elképesztően szépen érzi magát, illetve mindazt amit magán visel, birtokol vagy ő készített. Hosszas előadásokat tart puha bőréről vagy kardmarkolatának ötvösmunkákat megszégyenítő díszeiről, holott semmilyen változás nem történt rajta csak ő látja szebbnek. 30 E s erősítés fölött az érzés átesap fizikális jellegűbe, mindenkinek meg akarja mutatni a "meztelen valóságot". Felszerelési tárgyait eldobálja, ruháitól, fegyvereitől, használati tárgyaitól megszabadul, nehogy elfedjék tökéletes testét. Ezeket persze ékes szavakkal is illusztrálja, keresi az ellentétes neműek társaságát.

Ellenkező esetben az illető szégyelli magát, igyekszik elbújni a fürkésző tekintetek elől, arcát és még fedetlen testrészeit minél jobban elfedi, tárgyak mögé áll esetleg az árnyak közé húzódik. Ha valaki tárgyairól faggatja igyekszik őket minél jobban eltitkolni és nem megmutatni. Vallási és hovatartozási kérdésekben nem foglal állást inkább hazudik, mintsem hogy bevallja az igazat.



**\*Hiszékenység/Meggyőzhetetlenség****Mana:** 1**Ellenállás:** asztrális**Erősség:** 3**Táv:** zóna**Varázslási idő:** 3 szegmens**Hatóidő:** 6 kör

A varázslat alanya meggyőzhetetlen egy dologról ha az szöges ellentétet alkot nézeteivel, függetlenül attól hogy igaz e vagy sem. Minden további olyan ember aki bizonygatja az ellenkezőjét egyel gyengíti és minden olyan ember aki vele ért egyet egyel erősíti a varázslatot.(a tipikus nekem biztos hogy igazam van eset)

Ellenkező esetben éppen fordítva történik a dolog, mindent elhisz annak aki hozzá beszél ha személyre, mindent elhisz az adott dologról, ha eszmére vagy tárgyra irányul.

**\*Irigység/Adakozás****Mana:** 1**Ellenállás:** asztrális**Erősség:** 1**Táv:** zóna**Varázslási idő:** 3 szegmens**Hatóidő:** 6 kör

A varázslat áldozata a varázslat által meghatározott személyre, vagy eszme által elért sikerekre irigy lesz. Tárgyra ilyen formában nem lehet irigy senki. Ezután mindent lopva elkövet hogy ártson neki, népszerűségét csökkentse, esetleg birtokolja annak felszerelését.

Adakozás esetén nagylelkűvé válik az áldozat, elosztogatja vagyonát, szükségletei tárgyait, felkínálja az árváknak a vagyonát, megosztja a szegényekkel a házat stb.

(irigységet csak olyan dolog iránt érez valaki, ami után vágyakozik, vagyis ha olyasvalamire irányul a varázslat amire a célpont nem vágyakozik, nem történik semmi.)

**Gyilkolás/védelmezés****Mana:** 2**Ellenállás:** asztrális**Erősség:** 1**Táv:** zóna**Varázslási idő:** 3 szegmens**Hatóidő:** K100+50 kör

Aki elvétí asztrális ellenállását óriási vágyat érez arra hogy minél rövidebb idő alatt minél több élőlényt elpusztítson, a tárgyakat tönkretégye. Eszközeiben nem válogat, nem kíméli önmagát sem, harcértékmódosítóira az ámokfutás módosítói érvényesek(+40Té,-40Vé,fegyver, pajzs Vé je nem számít).A hatás K100+50 körön keresztül tart, kitérőesekor mindig a legközelebbi ellenfélre támad független attól eddig ki volt célpontja, ha a támadni való elfogy akkor a holtakat is miszlikbe aprítja esetleg nekiesik a fáknak, házaknak vagy csak a földet püföli. A varázslónak jól meg kell gondolnia hogy mikor alkalmazza ezt, ugyanis könnyen visszacsaphat saját magára is, ráadásul az ámokfutó elméje annyira elborul hogy amíg a varázslat tart csak 3\*os erősítéssel alkalmazható ellene asztrális és mentális mágia. Destruálni természetesen lehet bár igen problémás.

A karakter betegesen védelmez minden élő a növényeket és állatokat is, akiket maga előtt lát. A harcban mindig ő megy elől egyszerre minél több ellenfél figyelmét igyekszik magára irányítani, nehogy másnak valami baja essen, sőt önön testével védelmezi őket a hajító- vagy lőfegyverek ellen.

**Igazmondás/Hazudozás****Mana:** 1**Ellenállás:** asztrális**Erősség:** 3**Táv:** zóna**Varázslási idő:** 3 szegmens**Hatóidő:** 6 kör

Az áldozat képtelen hazudni. Ha valamiről véleménye van azt rögtön megmondja, még akkor sem rejti véka alá ha az illetőre nem éppen hízogó.



Ellenkező esetben az áldozat képtelen igazat mondani. Össze-vissza beszél, húzza az időt csakhogy ne kelljen elmondania az igazságot, nagy feneket kerít a dolgoknak.

### Csábítás/Undorodás

**Mana:** 1

**Ellenállás:** asztrális

**Erősség:** 4

**Táv:** zóna

**Varázslási idő:** 3 szegmens

**Hatóidő:** 6 kör

A varázslat hasonló a vágy undor érelempároshoz, azonban sokkal mélyebb és körmönfontabb annál. Az áldozat legyőzhetetlen erőt érez arra hogy a kiszemelt egyént meghódítsa, azonban elsősorban intellektuálisan, nem rámászós stílusban. Megpróbálja levenni az ellentétes neműeket a lábukról, bókol nekik produkálja magát.

Az ellenkező esetben pont fordítva történik minden, teljesen hidegen hagyja az hogyha hölgyemények közelednek hozzá, bármit csinálnak ő mindig elutasító marad.

### Összetartás/Viszály

**Mana:** 1

**Ellenállás:** asztrális

**Erősség:** 3

**Táv:** zóna

**Varázslási idő:** 3 szegmens

**Hatóidő:** 6 kör

A varázslat áldozata feltétlenül megbízik mindenkiben, még azokban is akik előtte hazudtak neki vagy átverték. Ilyenkor amolyan megbocsájtó gesztust ejt afelé aki előzőleg átverte. Mivel sokkal jobban bízik mindenkiben ezért minden E után 1%-kal csökken veszélyérzete és érzékelése.

Az ellenkező esetben mindenkiben ellenséget lát, úgy érzi az utcán mellette elvonuló emberek az életére törnek, állandóan figyel. Összevissza kapkodja fejét mindig idegeskedik. Saját társaitól is fél, bár nem ennyire hatványozottan, de

beképzeli magának valamit pl. hogy azért megy felé egyikük hogy ellopjon tőle valamit stb. Minden E után 1%-kal nő mind veszélyérzete mind érzékelése.(a tipikus paranoid érzés)

### Kiterjesztés

**Mana:** 3/1 láb

**Ellenállás:** asztrális

**Erősség:** 3 + a varázslat erőssége

**Táv:** zóna

**Varázslási idő:** 1 szegmens

**Hatóidő:** a varázslat hatóideje

Ezzel a mozaikkal a varázsló, zónáján belül kiterjesztheti az asztrális varázslatokat, de csak azokat amelyek egy célszemélyre hatnak és dobható ellenük mágiaellenállás. Ez a játék nyelvére lefordítva azt jelenti hogy ha egy vágy varázslatot elvarázsol egy Orkra a tömegből, majd hozzáfűzi ezt a mozaikot akkor nem csak az az egy ork dob mágiaellenállást hanem mindenki aki a varázslat hatótávolságába bele esik. A varázsló a hatótávolságot 3Mp ként 1 lábbal –de maximum TSZ láb- növelheti meg, és ez a manaigény az előbbi kész mozaik Mp költségéhez járul hozzá. A varázsló az epicentrumot a zónáján belül bárhol megjelölheti.

### Kizárás

**Mana:** 5/személy

**Ellenállás:** asztrális

**Erősség:** 5

**Táv:** zóna

**Varázslási idő:** 1 szegmens

**Hatóidő:** egy varázsnyi

Ez a varázslat arra szolgál, hogy a nemkívánatos asztrális behatásoktól megóvja a varázsló társait. Abban az esetben ha a varázsló területre ható asztrális varázslatot alkalmaz csak ezzel a módszerrel tudja a társait mentesíteni a mágia hatása alól. Nyilván a saját pszi pajzsainak erősségével tisztában van ezért annál erősebb területre ható varázslatot nem fog alkalmazni. Azonban a többiekét nem feltétlenül tudja, ám a főnti mozaikkal megoldhatja a problémát.



## Mágikus Procedúrák\*

\*bővebb információ a rúna xy. Számában (nem jut eszembe most melyikben van) Procedúrák erősségét növelni nem lehet. (Megj.: A mágikus procedúrákról a Rúna III/2 számában, a Tabula Magica (Novák Csanád) című cikkben írnak. Magyar Gergely)

### Megszakítás

**Mana:** 65 vagy 100 (nem erősíthető)

**Ellenállás:** asztrális

**Erősség:** 50

**Táv:** érintés

**Varázslási idő:** 6 kör

**Hatóidő:** végleges

Akit a varázsló megérint annak egy asztrálfonala végérvényesen megszakad. Ha a varázsló nem folytat asztrális érzékelést akkor egy véletlenszerű, ha igen ő választhatja ki melyik legyen az. A másik felhasználása a varázslatnak ha minden fonalat megszakít egyszerre ekkor 100 Mp t kell befektetnie. Ehhez nem feltétlenül kell asztrális érzékelés. Az áldozat 2K10 héten belül teljesen elidegenül azoktól akikkel asztrálfonál kötötte össze és fordítva.

### Átruházás

**Mana:** 80 (nem erősíthető)

**Ellenállás:** asztrális

**Erősség:** 50

**Táv:** érintés

**Varázslási idő:** 10 kör + asztrális érzékelés

**Hatóidő:** végleges

Ez a varázslat elszakít két személy között létrejött asztrális fonalat majd egy másikra helyezi azt. A varázslónak mindig érintenie kell az alanyokat, előbb azt akiről a béklyót le, majd később azt akire a béklyót át akarja helyezni. Ezt a varázslás 10 köre alatt kell megtennie. Az alanyok nem feltétlenül érzékelik azt hogy az asztrális fonál megszakadt, csak akkor ha jártasak az asztrálmágiában (varázslók pl. független a specializációtól). Ilyen módon természetes asztrálfonalakat is el lehet szakítani, ami ezek után mágikusnak minősül. Hatására az alanyok egymás felé érzett érzései szép lassan halványulni kezdenek

és 2K10 hét alatt közömbösekké lesznek egymás számára, bármilyen kapcsolatban is álltak előtte. Asztrális érzékelés előfeltétel.

### Asztrális Projekció

**Mana:** 180 (nem erősíthető)

**Ellenállás:** asztrális

**Erősség:** 100

**Táv:** érintés

**Varázslási idő:** fél óra

**Hatóidő:** lásd a leírást

Asztrális Projekciónak nevezzük azt az állapotot mikor egy fizikai testtel rendelkező lény lelkét kiemelik és azt az asztrális síkra ültetik át. A varázslat a leghatalmasabb asztrálvarázslatnak számít mind közül, Yneven nagyon kevesek tudják alkalmazni, és még kevesebben voltak azok akiknek mersze is volt kipróbálni. A varázslat ismerete titkos tudásnak számít 10. szint előtt egyáltalán nem tanítják, még az asztralistáknak sem. Lényege, hogy a varázsló elszakad fizikális testétől lelkének asztrális részét az asztrálsíkra menti át. A varázslat létrejöttkor a teste tetszhalál állapotába zuhan, kikökönteni még ÉP sebzéssel sem lehet, bár a varázsló mindig megéri, ha testét támadás éri. A varázsló minden egyes nap után, amit az asztrálsíkon tölt egyet veszít asztráljából. Ez annak tudható be hogy a sík kezdi lassan-lassan átlényegíteni és ha nem tér vissza előbb utóbb meg is teszi. Ne feledjük ha az asztrál értéke 12 alá esik, időlegesen elveszti pszi képességeit, 1 alatt pedig végérvényesen meghal, még feltámasztani sem lehet.

A varázsló amint az asztrális síkra lép úgy érzékelhet és úgy mozoghat mint ha egész életében ezt tette volna. Minden fizikális érzéke kikapcsol, az anyagi világból semmit nem lát, hall vagy érez. A síkon 100méter/szegmens tehet meg anélkül hogy elfáradna, vagy bármilyen kimerültséget érezne. Mágiáját nem használhatja mivel sem szája sem végtagjai nem működnek amivel a rúnákat leírná vagy a szavakat kiejtené. Pszi képességeinek birtokában van, minden nem anyagi jellegű dologra ható diszciplínát alkalmazhat, elméjét ugyanúgy védik asztrális pajzsai mint eddig.



Alakja az asztrális síkon olyan lesz mint a saját magáról elképzelt idealizált kép (gyakorlatilag bármilyen lehet, lásd feljebb), illetve emellé még választhat egy érzelmet ami átsüt auráján. Ezt általában úgy választják ki hogy elriassza az asztrális lényeket. Mivel a varázslatot igen nehéz támadó cézzal felhasználni, mivel a fizikális világba átlátni, mágiát alkalmazni nem lehet, általában elmélkedésre és tanulmányozásra használják fel.

Rebesgetik egyesek, hogy a valaha élt leghatalmasabb mágus- nevét a történelem viharai jótékony homályba burkolják- képes volt egy olyan formulát létrehozni amellyel minden mágikus képességét alkalmazhatta, ezáltal közel megállíthatatlan hatalomra szert téve...

2002.06.15.

Szerző: Jackal

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk hiányosa formában megjelent az Atlantisz oldalon, szerző feltüntetése nélkül, valamint a Bestiárium része nélkül szintén hiányos formában a MAGUS RPG oldalon is.

A cikk 21 varázslata felhasználásra került a Varázslói varázslatok (ismeretlen szerző, Atlantisz) című íráshoz, eredeti szerző, vagy forrás feltüntetése nélkül.

A cikk 5 varázstárgya felhasználásra került a Varázstárgyak (ismeretlen, Atlantisz) című íráshoz, forrás vagy eredeti szerző megjelölése nélkül.