

## Árnymágia



Tehát ahogyan megígértem, most leülök, és kiöltöm Nektek az Árnymágiát. Az alapelvet összefoglalva elmondható, hogy a használójának a sötétben – árnyak közt – való észrevétlenségét hivatott szolgálni. Persze nem ilyen egyszerű a dolog, hiszen éjjel szinte bárki, még egy szuszogó és bűdös ork is lehet félig-meddig láthatatlan. Az árnymágia kifejlesztői csaknem tökéletesre alakították a varázserő ilyen irányú használatát egy külső sík (öreg bölcsek általában Árnyéksíknak nevezik) energiáinak meghívásával kombinálva a boszorkány és boszorkánymesteri mágia egyes elemeit. Röviden összegezve ez annyit jelent, hogy az Árnymágia használójának adottak a lehetőségek, hogy teljességgel észrevétlen maradjon akár fényes nappal is – bárhol és bármikor (persze azért bírnia kell Mp-al), illetve éjjelente olyan hatalomra tesz szert, mellyel felülmúlhatja varázshasználó-főkasztú társait. Az árnyékok mindenhol jelen vannak az elemi sötétségen és fényen kívül, és ezen tény előnyeit az Árnymágia használója maximálisan kiélvezheti, ha helyesen alkalmazza azt. Fontos, hogy ebből adódóan az árnyak sem a verőfényes napsütéssel, sem pedig a koromfekete éjszakával nem „szimpatizálnak”, illetve, hogy az Árnyharcos anyagi testét is károsíthatják a fenti erők elemi megnyilvánulásai.

A részletesebb kifejtésben azt hiszem az lesz a legjobb, ha az Árnymeditációval folytatom, mely az egyik meghatározó része ezen mágiának. Nos, ez úgy működik, hogy az Árnyharcos csak, és kizárólag árnyékos helyen, vagy szabad téren alkonyatkor vagy pirkadatkor tudja visszanyerni Manapontjait. Ezen követelmény tehát annyit tesz, hogy nappal egy árnyékos adó fát, házat, vagy valami olyan dolgot kell a JK-nak keresnie, mely testét a nap sugaraitól teljes felületén beárnyékolja, persze, ha éjszaka van nincs szükség ilyesféle körülményekre, viszont egy minimális fényforrásnak fényt kell vetnie a karakterre (például hold). Éjjel ráadásul Mp-jai fele annyi idő alatt regenerálódnak! A meditáció természetesen ugyanúgy történik, mint a többi varázslónál. A fentiekből azt hiszem, kiderült, hogy az Árnyharcosnak Mp-jai „begyűjtésekor” mindenképpen közvetlen kapcsolatban kell lennie az Árnyéksíkkal.

Az Árnymágia varázslatainak felsorolása előtt még ejtenék néhány szót a már sokat emlegetett Árnyéksíkról. Nagy körvonalakban elmondható róla, hogy igen hasonló egy démoni síkhoz, azzal az alapvető különbséggel, hogy torz, alakukat kényük-kedvük szerint változtatni tudó árnyak tanyáznak rajta, melyek Árnyékképe állandóan észlelhető az





elsődleges anyagi síkon is. Ezeket mi árnyékoknak nevezzük. Ha egy árnyék - hétköznapi értelemben - áll, az a túlsó síkon lévő árny jellemrajzának tekinthető, tehát ha egy árnyék nyugtalanul rángatózik, elképzelhető, hogy éppen egy másik árnyékkal viaskodik a túlsó síkon élő "gazdája". Ebből tudósok arra következtetnek, hogy az Árnyéksík igen szoros kapcsolatban van a Természet körforgásával, és természetesen az Isteni síkkal is - hiszen gondoljunk csak bele, hogy ha egy istenek által küldött forgószél pusztít egy erdőben, melynek minden fája ide-oda csapódik, azoknak az árnyékai sem kevésbé nyugodtak. Tehát az Árnyéksík nyugtalanságát áttételesen az istenek okozták, de az is elképzelhető, hogy az istenek az Árnyéksíkon támasztott nézeteltérésekkel egymásra haragított árnyékdémonok által korbácsolták fel az elsődleges anyagi sík természetének erejeit. Ezen rendszer mechanizmusát az egyszerű agy felfogni nem képes, csak egyes aquir és néhány kyr forrás említ szemelvényeket ezen síkokról, bár bizonyos elf források is beszámolnak régi öregekről (van valami nevük, de lusta vagyok fellapozni a Bestiariumot :) ), akik egészen meglepő árny-illúziókat voltak képesek előidézni a természettel való egybeolvadásukkor..

Az Árnyharcosok nem próbálják megérteni a mágia gyökereit, hanem megtanultak némiképpen azonosulni az Árnyakkal. Ez - azt beszélnek tudós fők - úgy történik, hogy egyszerre mentális, asztrális, és lelki síkon megpróbálnak a lehető legközelebb kerülni az Árnyéksíkhöz, melybe ez által akár részleges bebocsátást is nyerhetnek átmeneti időre. Természetesen a kapcsolatot fent kell tartani, és ez Manapontokat emészt fel. Ebben szinte ki is merül az Árnymágia hasonlósága a többi mágiaiskolához, hiszen egészen sajátos alapra épül, melynek jellege - furcsamód - meglepően hasonlít a Boszorkánymesteri mágiához. Ez feltehetőleg arra vezethető vissza, hogy az Árnymágia atyjai közt nagy számban voltak avatott és tapasztalt boszorkánymesterek, és Árnyharcosok közt úgy tartják, egy boszorkány-úrnő is tevékenyen részt vett a mágia tökéletesítésében.

## Általános Árnymágia

### Varázstárgy készítés

**Típus:** változó

**Mana pont:** amennyi az adott varázstárgynál szerepel

**Erősség:** -

**Varázslás ideje:** 1-3 óra

**Időtartam:** lásd a leírást

**Hatótáv:** lásd a leírást

**Mágiaellenállás:** -

Az árnyharcos létrehozhatja mindazokat a tapasztalati úton készülő varázstárgyakat, amelyek a Törvénykönyv Varázstárgyak c. fejezetében szerepelnek. Esetenként más tárgyakat is alkothat, de ezt a játékosnak alaposan meg kell beszélnie KM-jével.

### Mágia felfedezése

**Típus:** -

**Mana pont:** 1

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** 1 perc/Tsz

**Hatótáv:** 15 méter

**Mágiaellenállás:** -

A varázslat segítségével az árnyharcos érzékelheti bármilyen típusú mágia jelenlétét, legyen annak forrása tárgy, személy, hely, vagy bármi más. Kivételt képeznek azok a mágiaformák, melyeket Leplezés véd. A boszorkányok Megbélyegzés csókja által létrehozott bélyeg sem észlelhető.

### Szélirányítás

**Típus:** természeti mágia

**Mana pont:** 20

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 10 kör

**Időtartam:** 45 perc

**Hatótáv:** 1 km sugarú kör

**Mágiaellenállás:** -

Az árnymágiának egyik alapeleme ez a varázslat, hiszen ennek segítségével a legtöbb tárgy (persze itt nem egy várkastélyra kell gondolni), természeti dolog (fák, bokrok, stb.)



helyzete, mozgása befolyásolható és ezzel együtt azoknak az árnyéka is. A varázslattal a szél sebessége, iránya változtatható meg. A varázslás feltétele, hogy az adott területen legyen legalább egy minimális légmozgás, mondjuk szellő. Az irány egy kör alatt legfeljebb 90 fokkal, a sebesség 10 Km/órával változtatható akár pozitív, akár negatív irányban. A változtatásokra a varázslat megidézőjének természetesen folyamatosan koncentrálnia kell.

### Álomvarázs

**Típus:** lélek

**Mana pont:** 18

**Erősség:** 3

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** 15 perc

**Hatótáv:** 15 méter sugarú kör

**Mágiaellenállás:** asztal és mentál

Az árnyharcos ezen varázslatával humanoidokat szenderíthet álomba, egy viszonylag egyszerű ige akár halk elsuttogásával is. Ezután a JK-nak elég pusztán azokra koncentrálnia, akikre alkalmazni akarja mágiáját. A célpontok jogosultak Asztrális és Mentális ME dobására, ezek közül, ha csak az egyik is sikerül, akkor a varázslat hatástalan. Csakúgy, mint a boszorkányok hasonló varázslata, ez is a Tapasztalati Szint függvényében használható, vagyis: ha az árnyharcos mondjuk 4. TSz.-ű, akkor varázsolhat két darab 2. Tsz.-ű lényre, vagy akár négy darab 1. TSz.-ű lényre és így tovább. A varázslat 1 E-vel való növeléséhez 4 Manapontra van szükség.

### Rém

**Típus:** lélek

**Mana pont:** 10

**Erősség:** 2

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** lásd a leírást

**Hatótáv:** 10 láb sugarú kör

**Mágiaellenállás:** asztal és mentál

A varázslat a célpont természetes félelmeit kihasználva a varázslót valami szörnyűségnek láttatja. Mivel a varázsló nem tudja, mi az a dolog, amitől a lény fél, ezért fenyegetően kell felé haladnia, s ha a célpont nem dobja meg sikeresen a mentődobásait (ha már az egyik sikeres, akkor nem érvényesül a varázslat), akkor maximum sebességével menekülni kezd a varázsló elől, olyan messzire, amennyire csak tud, azonban a kezében lévő tárgyakat nem dobja el. Bár a varázsló igazából nem követi a lényt, az alany úgy hiszi, hogy a szörny mégis követi. Minden ezutáni körben a célpont új mentődobásra jogosult, és azt megdobja, a varázslat hatása elmúlik. A varázslat csak 2, vagy nagyobb intelligenciájú lényekre hat, és élőhalottakra egyáltalán nincs hatással. További 5 manapontként erősíthető 1 E-vel.

### Az Árnyéksík Erejét Használó Árnymágia

#### Érzékek tompítása

**Típus:** mentál

**Mana pont:** 5

**Erősség:** 3

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** K6/2 óra

**Hatótáv:** látótávolság

**Mágiaellenállás:** mentál

Az árnyharcos ezen varázslat segítségével ugyan nem tud beolvadni környezeté árnyékai közé, viszont, elhomályosíthatja célpontja látását, sőt akár más érzékeit is befolyásolhatja. Az árnymágiának ez az egyetlen varázslata, mely nem csak vizuális manipulációra ad lehetőséget. Jól használható, ha a fényviszonyok eleve jól rejtik az árnyharcost, de azért nem biztos, hogy nem veszik észre; ilyenkor - biztos, ami biztos alapon - még egy kicsit rá lehet



segíteni vele, ráadásul viszonylag kevés Manapontot igényel, és sokáig tart.

## Árnyak megidézése/mozgatása

**Típus:** misztikus képesség

**Mana pont:** 6

**Erősség:** -

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** 2 perc/tsz

**Hatótáv:** 25 méter sugarú kör

**Mágiaellenállás:** -

Ebben a varázslatban tökéletesen megmutatkozik az árnyharcosok kapcsolata az Árnyéksíkkal, ugyanis az árnyharcos ilyenkor árnyakat idéz meg az adott hatótávon belülre, és képes azokat mozgatni, illetve alakjukat átformálni. Fontos, hogy egy-egy árnyék nem lehet nagyobb, mint maga az árnyharcos, és hogy csak kisebb-nagyobb eltérésekkel változnak vagy mozognak az árnyak úgy, ahogyan azt az árnyharcos akarja.

## Látás

**Típus:** misztikus képesség

**Mana pont:** 8

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 8 szegmens

**Időtartam:** 10 perc/Tsz

**Hatótáv:** látótávolság

**Mágiaellenállás:** -

A Látás nem infralátást ad az árnyharcosnak, hanem csaknem tökéletes képet ad neki a környezetéről; nem a fény jobb fókuszálásával, mint ahogyan azt más kasztok varázslói oldják meg, hanem az árnyékok jobb kiemelésével, aminek segítségével a kontúrok kiélesednek, a formák kitisztulnak az árnyharcos szeme előtt. Ez a módszer éjjel is tökéletesen működik, viszont egyetlen feltétele, hogy egy minimális fényforrás legyen valahol látótávolságon belül - akár takarásban is, ekkor természetesen az éppen az előtérben lévő terület adja majd a legélesebb képet az árnyharcosnak.

## Árnyékmás

**Típus:** mentálmágia

**Mana pont:** 10

**Erősség:** 2

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Időtartam:** 1 óra

**Hatótáv:** 50 méter

**Mágiaellenállás:** mentál

Az árnyharcos képes a célponttal egy árnyékot láttatni, mely a saját árnyékának a pontos mása. Az új árnyék két dimenziós ugyan, de felülettől függetlenül - mint az emberek - két lábon jár. Az árnyharcos irányítja, bármit képes megcsinálni, amit az is, akiről „mintázták”; viszont van egy hatalmas hátránya, ami egyben az előnye is. Mint árnyék, igazi fizikai testtel nem bír, ezért nem képes például tárgyakat megfogni, mivel egyszerűen átnyúl rajtuk; más nézőpontból pedig ez jól jöhet, hiszen mint a szellemek, át tud kelni gond nélkül a falakon, és minden egyében is - csak az 50 méteres hatótávval kell vigyázni.

## Árnyalak

**Típus:** misztikus képesség

**Mana pont:** 30

**Erősség:** -

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Időtartam:** 10 perc/Tsz

**Hatótáv:** -

**Mágiaellenállás:** -

Az árnyharcos talán ezzel a varázslatával kerül legközelebb az Árnyéksíkhhoz, mivel ekkor olyannyira az Árnyéksík részévé válik, hogy anyagi teste teljesen azonosul egy árnyékkal, elnyerve az árnyékok minden különleges tulajdonságát. Ilyen állapotban a JK érintése hideg fájdalmat, k6+2 Fp és 1 Ép veszteséget okoz (figyelem! ilyenkor nem vonódik le pluszba az 1 Ép-nek megfelelő Fp-mennyiség). Amennyiben az **érintett** (szó szerint is! :) ) Ép-i vagy Fp-i száma nullára csökkennek, az abban a pillanatban meghal, és lelke árnyékként átszáll az Árnyéksíkra örök létre - ez rendszerint a természettel való egyesülést is jelenti (mondjuk egy gyönyörűen pirosuló tulipán árnyékként, vagy egy rothadó

dög elenyésző árnyaként :-). Az árnyharcos az Árnyalak létben nem képes sem varázsolni, sem pedig a vele együtt árnyékká vált felszerelését rendeltetésük szerint felhasználni, viszont immunis az altató és bénító jellegű varázslatokra. Minden varázsláskor van 5% esély arra, hogy az árnyharcos örökre árnyék marad, ellenben ő nem kerül át az Árnyéksíkra, hanem Ynev földjén kárhozik végtelen árnybolyongásra...

Ezekon kívül képes még használni a **Boszorkánymesteri mágia** Elemi mágia, illetve Mentál-Asztrál mágia osztályú varázslatait

2011.05.09.

Szerző: Ynevi krónikák

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

Ez a cikk szerepelt az Atlantisz oldalon is.

A cikk megjelent a Hotdog/MAGUS oldalon is, BlackRawen neve alatt (2007.05.02.), a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.