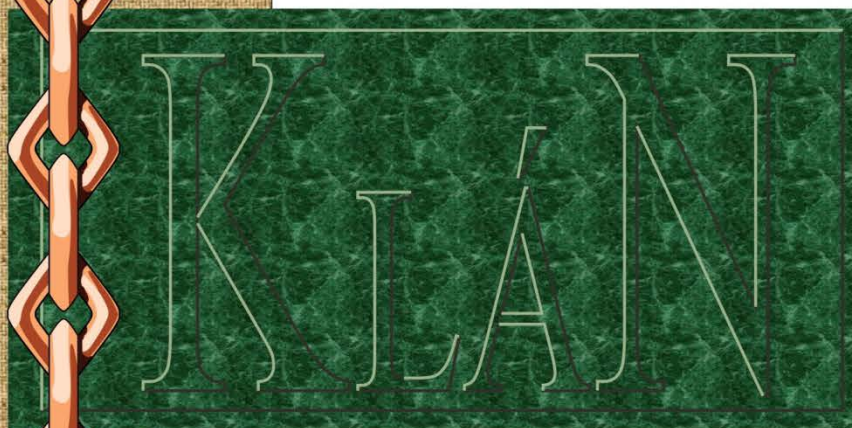


Ynev varázslórendjei I.



Kemény fába vágom a fejszemet, amikor a varázslórendeket akarom leírni, ugyanis szerintem nem elég a varázslók területi rendszerezése. Szükség van a M.A.G.U.S. világán is asztrálmágusra, nekromantákra és más specializált varázslókra. Vannak, akik úgy gondolják, hogy a régi rendszer a jobb, vagyis a varázslók minden mágiaformában jártasak. De ez nagyon megnöveli a játékos hatalmát, aki gátlástalanul élhet vele. A másik nagy probléma az, hogy a varázslókra legtöbbször mint tudósokra és nem, mint művészekre néznek. A mágiát nem lehet racionális keretek közé szorítani.

Meg akartam hagyni a varázslót, aki mindenben jártas a mágián belül, de egyikben sem tökéletes. Ugyanakkor megválaszthatja mégis, mi fogja érdekelni a jövőben. Ezért minden varázslói mozaik Kp-ba fog kerülni. Az „Egyéb mágikus módszerek” címszó alatt található mozaikok mindenki számára ismertek már az első szinten. A pszi kyr metódusát ugyanúgy használja minden varázsló és specialista. Minden varázsló és specializált varázsló szintenként 10 Mp-t kap. Képzettségpontokban, harcértékekben, pszi pontokban nem különböznek. Maradtak az E.T.-ben leírt adtok. Kidobások is csak kicsit változtak, de erre külön felhívom az olvasó figyelmét.

Nézzük az alap képzettség csomagot.



Ezekkel a képzettségekkel minden varázsló és specialista rendelkezik az első szinten:

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat	Af
2 Nyelvtudás	Af 5,4
Írás/olvasás	Af
Sebgyógyítás	Af
Legenda ismeret	Af
Történelem ismeret	Af
Pszi (kyr metódus)	Mf
Ősi nyelv (kyr)	Af
Rúnamágia	Af
Herbalizmus	Af

A varázsló

A varázsló minden mágiaformában jártas, de egyikben sem tökéletes a tudása. Az első törvénykönyvben már leírták a kaszt gondolkodásmódját, jellemét, harcértékeit... Ezeket nem változtattam. Most csak a játéktechnikai részre térnek ki. A varázsló a következő mozaikokat ismeri az első törvénykönyvből:

Elemi mágia

- Őselem (tűz)
- Őselem (víz)
- Elemi erő



Formák

- Szabályos

Természetes anyagok mágiája

- Átformázás
- Átalakítás

Asztrál

- Szeretet
- Gyűlölet
- Bátorság
- Félelem

Mentál

- Megértés
- Követés
- Beszéltetés
- Illúzió
- Érzékelés

Jelmágia

- Idéző pentagramma
- Személyes aura v.
- Zóna varázsjel
- Asztrál szimbólum
- Mentál szimbólum

Nekromancia

- Idézés I osztály
- Gyertya
- Űzés I osztály

Időmágia

- Kör
- Perc
- Óra

Térmágia

- Távolbahatás
- Térkapu

Képzetségek

Lássuk milyen képzettséggel rendelkezik az első szinten, a feljebb említett képzettségcsomagon felül.

Képzetség	Fok/%
Necrografia	Af

Későbbi képzettségek listája

Tsz.	Képzetség	Fok/%
7.	Legendaismeret	Mf
8.	Történelemismeret	Mf

Elemi mágus

Az Elemi mágus magától értetődően mestere az elemek mágikus manipulálásának. Sokkal lobbanékonyabbak, mint más varázshasználók. Mágiájuk az egyik leghatalmasabb mágiaforma, amelyet halandó megtanulhat. A varázslók közül ők használják a legfennköltebben a mágiát. Szeretik a látványos varázslatokat. De az életben is szeretik a látványos helyzeteket. Mindig nagy kézmozdulatokat használnak és hangosan mondják ki a varázsszavakat. Ez mind csak általánosság és nem kötelező érvényű minden karakter számára.

A köznapokban nem nagyon varázsolnak, mert minden elemi mágus megalázonak érné, ha egy egyszerű helyzetet mágiával kéne megoldania. Az elemi mágia erő és nem egy hétköznapi tárgy.

Az elemi mágusok lesznek a leggyakrabban kalandozók. Mivel kalandozásuk során az elemi mágia nagyon megedzi az elemi mágusok szervezetét, ezért ők az állóképességüket 3k6 (2x) képlet szerint dobják.

Képzetségek

Első szinten az alkímiában alapfokon jártas, majd hatodik szinten megkapja a mesterfokot, de mást nem kapnak.

Mozaikok

Ismeri az összes elemi mágikus mozaikot, valamint az összes formát és a természetes anyagok mágiájának összes mozaikját.

Asztrál

- Semmi

Mentál

- Semmi

Jelmágia

- Változás varázsjel
- Változás bélyeg
- Védőkörök (Elemi, Term. a.

m.)

Nekromancia

- Semmi

Időmágia

- Kör
- Perc
- Óra

Térmágia

- Távobahatás

Asztál mágus

Az asztrál mágusok kasztja a legszabadabb. Biztosak tudásukban, hisz bármiféle érzelmet képesek létrehozni, vagy eltüntetni az emberből, bár ez csak akkor tart hosszú ideig, ha a mozaikok időtartamát kitolják időmágia segítségével. Érzik az asztrális rezdüléseket. Egy kis beleéléssel és mágiával sok mindenre rájöhetnek egy adott hellyel kapcsolatban. Van egy különleges képességük: az asztrálszemét bármikor kinyithatja, nem kell hozzá más, csak egy szegmensnyi koncentráció. Az asztrál szem

erősségét a következő képlettel számolhatjuk ki: Tsz*5.

Az igazi nagy varázslók nem veszik számba az asztrálmágusokat. De nem nézik le annyira őket, mint a bárdokat. Ők az asztráljukat dobják K6+14+kf képlet szerint.

Képzetségek

Képzetség	Fok/%
Két választott művészet	Af

Későbbi képzetségek listája

Tsz.	Képzetség	Fok/%
3.	Egyik választott művészet	Mf
5.	Másik választott művészet	Mf

Mozaikok

Elemi mágia

- Semmi

Természetes anyagok mágiája

- Semmi

Asztrál

- Minden*

Mentál

- Semmi

Jelmágia

- Védőkör: Asztrál
- Asztrál bélyeg
- Asztrál szimbólum

Nekromancia

- Semmi

Térmágia

- Távobahatás

Időmágia

- Kör
- Perc
- Óra

**Mentál mozaikot soha se tanulhat. Az asztrál mozaikokhoz nem kell dupla, vagy tripla erősítés, ha az érzelmet tárgy, vagy eszme irányába akarjuk terelni.*

Mentál mágus

A mágiahasználók között talán a legcsöndesebb személyiségek. Szinte észrevehetetlenül használják a mágiát. Ez nem a leglátványosabb mágiaforma, de kétség kívül az egyik leghatásosabb.

Milyen nehezen lehet úrrá az ember más akaratán, még ha ismeri is az emberi természetet. De a mentál mágus biztos lehet benne, hogy egy bizonyos időtartamra úrrá lesz mások elméjén. Varázslataik akkor hatásosak, ha azok létrejötte észrevehetetlen. Ezért meg kell fontolniuk, mikor használják a mágiájukat. Általában több tudományban is jártasságot szereznek. Elmélkednek, kutatnak, sokan csak elméleti síkon kutatják a mentálmágiát, de természetesen a kalandozók nem ilyen típusú mentálmágusok. Olyan játékosnak ajánlom, aki szeret tudós személyiséggel játszani, de ugyanakkor élvezni akarja a mentálmágia nyújtotta előnyöket. Ők a mentálszemet használják, de a használat módjában és erősségében nincs különbség az asztrálmágustól. Akaraterejüket $K6+14+Kf$ képlet szerint dobják.

Képzettségek

Első szinten egy tudományt ismer alapfokon. Hatodik szinten megkapja a mesterfokot. Hetedik szinten megkapják a legendaismeret mesterfokát, valamint nyolcadik szinten a történelem ismeret mesterfokát. (A drágakő mágiát, a rúnamágiát, a démonológiát és a méregkeverés-semlegesítést nem választhatja a mentál mágus.)

Mozaikok

Elemi mágia

- Semmi

Természetes anyagok mágiája

- Semmi

Formák

- Semmi

Asztrál

- Semmi

Mentál

- Minden*

Jelmágia

- Védőkör: Mentál
- Mentál bélyeg
- Mentál szimbólum

Nekromancia

- Semmi

Térmágia

- Távolbahatás

Időmágia

- Kör
- Perc
- Óra

**Asztrál mágiát sosem tanulhat a mentál mágus.*

Rúna mágus (Jelmágus)

Az egyik legnagyobb tudást birtokolják azok, akik ezt a mágiaformát elsajátítják. A mágikus rajzolatok titkait ismerik. A legtöbbjük otthonülő nyugodt személy. Ritkán lesz a rúnamágusokból kalandozó. Ha még is, általában azért történik, mert valamelyikük tudomást szerez egy elfeledett rúnáról és útra kell a felkutatásáért. Nem szerencsés dolog egy ilyen karakterrel játszani, leginkább NJK kaszt. A közvetlen, gyors mágiákból keveset ismer. A jelmágiát a legmagasabb fokon használják.

Képzettségek

A rúnamágiát már első szinten mesterfokon ismerik. Már ez első szinten mesterfokon festenek és rajzolnak. Ismerik az összes varázstárgy elkészítésének a módját. Lásd: E.T.: 390.o.

Mozaikok

Elemi mágia

- Semmi

Természetes anyagok mágiája

- Semmi

Formák

- Semmi

Asztrál

- Semmi

Mentál

- Semmi

Jelmágia

- Összes*

Nekromancia

- Semmi

Térmágia

- Távobahatás

Időmágia

- Kör
- Perc
- Óra

* Nem tudja a nekromantikus jeleket.

Dimenzió mágus

A tér és az időmágia elválaszthatatlan egymástól, mint ahogy a tér és az idő is. A Dimenziómágusok rendelkeznek egy pár különleges képességgel. Meg tudják állapítani az összes tárgy pontos távolságát, ami a látómezőjükbe esik. Ezt egy dolog befolyásolja, mégpedig az, hogy meddig lát el a mágus. Bármikor percre pontosan megmondják az időt. Ők az elvont tudós személyiséghez állnak közel. Az igazán nagy dolgokra akarnak rájönni, a kicsinyes dolgok nem foglalkoztatják őket. Ez sokszor megmutatkozik az emberekkel való viselkedésükben. Együtt tudnak élni a hétköznapi emberekkel, de ők inkább nagyvilági életet élnek. Inkább globálisan gondolkodnak, nem bontják le részletekre a dolgokat. Nagyon alkalmas kalandozásra ez az alkaszt. Sok dologgal tisztában van a világgal kapcsolatban. Leginkább olyan játékosnak ajánlom, aki szeret egy elmélkedő személyiséggel játszani. Sokban különbözik a Dimenzió mágus a Mentál mágustól. Míg a mentálmágus csendes tudós, aki inkább felhasználja hatalmas tudását, addig a Dimenzió mágus kutató, érdeklődik és hangoztatja véleményét, még akkor is, ha az már kellemetlen lenne... Ők az intelligenciájukat dobhatják k6+14+kf szerint.

Képzettségek

Ötödik szinten megkapják legendsmeret mesterfokát és hatodik szinten a történelemismeret mesterfokát. Kilencedik szinten választhat egy történelmi eseményt, vagy egy ország történelmét,

melyben szakértővé képezheti magát. Ezért mondják, hogy tudásuk felér a Krad papok tudományával.

Mozaikok

Elemi mágia

- Elemi erő

Természetes anyagok mágiája

- Szabályos

Formák

- Semmi

Asztrál

- Semmi

Mentál

- Semmi

Jelmágia

- Védőkör: Tér, Idő
- Zóna varázsjel
- Tércsapda
- Térgát

Nekromancia

- Semmi

Térmágia

- Összes

Időmágia

- Összes

Nekromanta

Kétség kívül az egyik legnagyobb játékélményt nyújtó kaszt. Jó érzés, amikor szinte egy élőhalott sereg felett uralkodhatunk. Persze az ilyen tevékenységet a legtöbb állam nem nézi jó szemmel. A nekromanták legtöbbször komor személyiség. Nagy hatalom van a birtokukban, ezért a tudásukat nagyon óvják. Ez az a tudás (a múltba utazás után) amivel a legkönnyebben megütheti a bokáját az ember. Leginkább józan észre van szükség, hisz a nekromancia egyezkedésből, vagy halálból áll. A halott lelkek ugyan megköthetők különböző bélyegek segítségével, de ne felejtjük el, hogy ezzel a mágiafajtával démont is lehet idézni, ami nagyon veszélyes démonológia képzettség nélkül, hisz a varázshasználó nem tudja milyen dolgokra képes az adott démon. Van, aki politikai előrejutásra használja fel tudását. Ezek a legveszélyesebb egyének, hisz titkolják nagy tudásukat. Vannak, akik védelmi feladatot látnak el, ugyanis az elemi mágián kívül nem nagyon van mágiaforma, amely használható lenne az élőhalottak ellen. A démonok ellen pedig, csak az üzés, az elemi erő, meg a futás használ.

Képzettségek

Első szinten ismeri a Necrografiát mesterfokon, de mást nem kap. A nekromanta is normál erősséggel alkalmazhatja az élőholtakra a mentális mozaikokat.

Mozaikok

Elemi mágia

- Semmi

Természetes anyagok mágiája

- Semmi

Formák

- Semmi

Asztrál

- Semmi

Mentál

- Olvasó mozaikok
- Akaratátvitel

Jelmágia

- Nekromancia jelei

Nekromancia

- Összes*

Térmágia

- Távolbahatás

Időmágia

- Kör
- Perc
- Óra

* *kivéve démon, démonúr és démonherceg időzés.*

?02.11.

Szerző: Ramses

Forrás: MAGUS RPG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

Ez a cikk megjelent az Atlantisz, valamint a MAGUS-Site G-portal oldalon is.