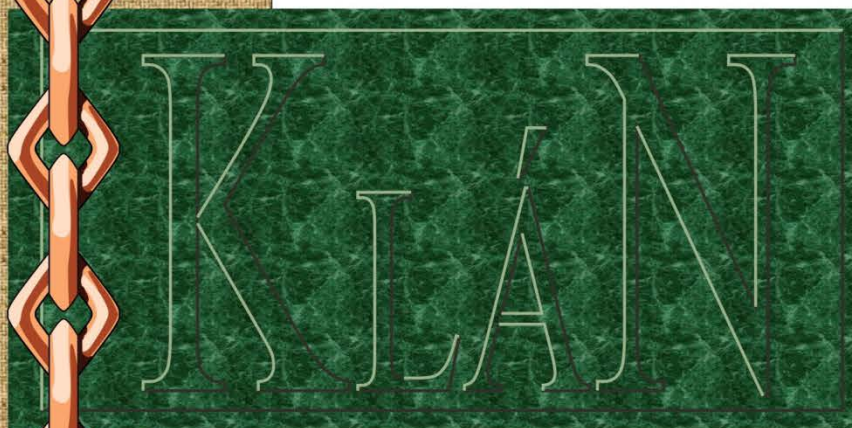


Ynev varázslórendjei III.



Varázslói mozaikok, varázstárgyak

A következőkben leírom a mozaikok Kp értékét.

1 Kp: gyakori (sok mester ismeri, sok helyen tanítják)

Egy gyakori mozaik általában 10 aranyba kerül varázstekercs formájában. A mozaikot egy nyugodt hét alatt lehet elsajátítani.

2 Kp: ritka (csak kivételes esetben bukkanhat rá a szerencsés) Egy ritka mozaik 50-100 aranyba is kerülhet a vásárlónak. Egy nyugodt hónap kell az elsajátításához.

3-5 Kp: Titkos mozaikok, (csak nagyon kevés csoport van birtokában ennek a tudásnak) Ilyen mozaikok ritkán cserélnek gazdát aranyakért. De akkor is horribilis összegeket kérnek érte: 200-1000 aranyig is terjedhet az összeg. Több hónapot vonhat el a tanulás.

A specializált varázslók csak +2 Kp rááldozásával tanulhat meg olyan varázslatot, amely nem tartozik bele a tárgykörébe. Egy teljesen új mozaik, vagy forma kidolgozása 5 Kp-ba kerül a varázsló alkasztúáknak. A specializáltak csak a saját mágiájukhoz dolgozhatnak ki újabb mozaikot vagy formát, nekik viszont csak 3 Kp-t kell ráfordítaniuk a fáradozásaikra.



- Elemi mágikus mozaikok: 1 Kp
- Formák: 1 Kp
- Szabálytalan formák: 4 Kp

Elemi erő teremtése

Erősség: 1

Sebzés: lásd a leírást

Mana pont: 1 Mp/5kg vagy 1 SFÉ

Időtartam: lásd formázások

Varázslás ideje: 1 szegmens

Az E. T. leírásán nem nagyon változtattam. Találtunk a társaimmal egy ellentmondást az elemi erő mozaikja és a „Lökés” varázslat között. Az erősségnél és a sebzésnél fedeztünk fel igazán nagy kavarodást. Ezért nálunk az Elemi Erő 6 Manapontonként k6 Sp sebez, ha csóva, vagy kitöréssé formázza az alkalmazó. A többi forma használatának módja nem változott.

Forma (szabálytalan)

Oszlop

Időtartam: 1 kör

Az „oszlop” forma hasonlít a „csóva” formához. Nevéhez méltóan oszlopformát vesz fel az őselem, amit megidéz a varázsló. Az őselem folyamatosan áramlik a varázsló tenyeréből egy körig. Az oszlop nem terebélyesedik szét, mint a csóva forma.



Megtartja kezdetleges átmérőjét, ami maximum ezüstpénz méretű lehet. Ha a csóva ötös erősségű, akkor öt méteres távolságba képes hatni s közben nem veszít az erejéből. Ha valakit el akarunk vele találni, akkor az oszlopnak harmincas a CÉ- je. Az oszlop bárhonnan indulhat egy megkötéssel: a varázslat kiinduló pontját tárgyhoz vagy személyhez kell rendelni. Az oszlop mozgatható és forgatható lesz.

Kettős csóva

Időtartam: 1 kör

A formával két csóva hozható létre egyszerre, mindkettő a varázsló zónáján belül bárhol megjelenhet, de azt nem hagyhatja el. A varázsló maga választhatja meg, hogy mekkora erőt plántál a varázslatba, de minden egyes erősségért ugyanannyit kell áldozni, mint azt márt az E.T.-ben leírták, még hozzá csóvanként. A kettős csóva létrehozási ideje 1 szegmens. Ha összekötjük egy őselemmel, akkor a létrehozási idő 2 szegmens lesz.

Golyó

A golyó sebzése másfél szerese a normál sebzésnek. (Dobjuk ki a sebzést és szorozzuk be 1,5-el, de kerekítsünk lefelé.) A varázslat Cé-je 30. Könnyű kitérni előle: egy ügyesség próbával lehet megúszni a dolgot, így csak a minimális sebzést szenved el az áldozat.

Változás

Mana pont: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Ez egy kombinált forma. Lényege, hogy az elemi mágus létrehoz magának egy őselemet (tűz, víz, levegő, föld) a kívánt erősségben és kitolja annak hatóidejét. Ezek után választ egy formát, melynek időtartama legalább egy kör. Ezek után körönként egy mana-pontért változathat a formák között.

Például: teremt egy 5 körig tartó 5E-s őstüzet és először csóvába formázza, majd a következőben 1Mp-ért átformálja szőnyeggé, a következő körben nem változtat a formán, de a harmadik körben átalakítja aurává. Közben akár más varázslatokat is létrehozhat, vagy botjából kiszedheti a benne tárolt manát. Körönként csak egyszer változathat formát.

Természetes anyagok mágiája

Mozaik	Kp
Átformázás	2
Átalakítás	2
Átváltoztatás	2
Visszaváltoztatás	2
Telekinézis	2
Transzmutáció	3
Dezintegráció	3
Teremtés	3
Légiesség	3
Láthatatlanság	3

Asztrális mozaikok: 2Kp

Aki a bátorság mozaikját ismeri, nem jelenti azt, hogy a félelem mozaikot is ismeri. Az Asztrálmágiát elég nehéz szabályok közé szorítani, hisz az érzéseinket befolyásolhatják. Az asztrálmágusok elvileg képesek bármilyen érzélem kioltására, vagy létrehozatalára. Csak a fantáziájuk szab határt. Az új mozaikok bevetése előtt köteles tárgyalni a játékos a KM-mel.

Mentál mozaikok:

Mozaik	Kp
Olvadó mozaikok	1
Író mozaikok	2
Kábító mozaikok	3
Bénító mozaikok	4

Jelmágikus mozaikok:		Hatás	Mp	Időtartam
Varázsjel/varázskör/pentagramma	Kp	+1 TÉ/+1 VÉ	2	maradandó
Kirekesztő Varázskör	2	+1 KÉ/+1 CÉ	3	maradandó
Bebörtönző Varázskör	2	+1 sebzés	4	maradandó
Védő Varázskör*	1	+k6 sebzés	10	egyszeri*
Körbezáró Varázskör	3	+k10 sebzés	20	egyszeri*
Végrehajtó Varázskör	3	+ SFÉ	15	maradandó
Változás Varázsjel	1	-1 MGT	15	maradandó
Zóna Varázsjel	1	+5 VÉ (pajzsra)	30	maradandó
Személyes Aura Varázsjel	1	+1 MME/ +1 AME	5	maradandó
Mágikus Aura Varázsjel	2	+3 %-os képzettség	1	maradandó
Lélekcsapda Varázsjel	3	+1 a képességre	40	maradandó
Kisugárzó Varázsjel	3			
Szimpátia Varázsjel	3			
Kémszem Varázsjel	3			
Térgát Varázsjel	3			
Térscapda Varázsjel	3			
Tapadás Varázsjel	3			
Forgás Varázsjel	3			
Asztrálszimbólumok	2			
Mentálszimbólumok	2			
Bélyegek	2			
Pentagrammák	3			

A varázssitalok rendhagyó kategóriát képeznek a varázstárgyak között. Hatásukat csak akkor fejtik ki, ha megisszák az italt. A varázssitalokba mozaikokat lehet beleszőni. Vagyis egy rúnamágus által készített italba azokat a mozaikokat teheti bele, amelyikeket ismeri. A manapont igénye a varázslatnak a felére csökken. A jelmágiából (végrehajtó varázskör, stb...) semmit sem használhat fel a rúnamágus, más mozaikokat, viszont nyugodtan beleépíthet. Az időtartama a mozaiknak is annyi lesz, amennyire Rúnamágus kitolta a mozaikot. Tehát az időmágia is használható.

A rúnamágus képes varázslatokat tárgyhoz kötni. Minden varázslatért, amit a rúnamágus egy tárgy aurájához köt, ki kell fizetni a varázslat költségén és a mágikus aura varázsjel költségén felül még száz mana-pontot. Így csak olyan mágia köthető varázstárgyhoz, amelynek az időtartama nem egyszeri. A mágia folyamatosan ki fogja fejteni hatását. (Mintha a varázslathoz az örökkévalóság mozaikját használtuk volna fel.) Például: Ha egy kardhoz akar kötni egy tűzcsóvát, akkor fel kell használnia 4 Mp-t, valamint 100 Mp-t és a kard pengéjéből fog kicsapni a tűz.

*Az egyszeri időtartamú varázslatokat is lehet tárgyhoz kötni, de egy nap annyiszor lesz felhasználható, ahányszor a Rúnamágus kifizet még 5 manapontot.

A Rúnamágus tud olyan tárgyakat alkotni, amelyek mínuszokat adnak. (Képességek, Harcértékek, Mágiaellenállás, stb.) Minden mínusz pont mana-költsége megegyezik egy pluszpont mana-költségével. A varázstárgyak mindaddig maradnak meg mágikus tulajdonságai, ameddig a rajzolatok töretlenek. A kombinált varázstárgyakat csak úgy lehet létrehozni, hogy a Rúnamágus egyszerre öli bele a szükséges manna-pontokat az

Varázstárgyak

A varázstárgyak mennyisége az első törvénykönyvben koránt sem kielégítő. A következőkben ötleteket szeretnék adni varázstárgyak elkészítéséhez. A következő módszereket csak a Rúnamágus ismeri. A legfontosabb varázstárgyak a varázskardok, varázsvértek. Ahhoz, hogy egy kardot mágikussá tegyünk, Mágikus Aura Varázsjelre van szükségünk. A rúnamágusnak nincs mana-pontra szüksége ahhoz, hogy Mágikus Aura Varázsjelet hozzon létre. A következőkben nem a rúnák mana-pont értékét fogom leírni, hanem a hatásukat.

adott eszközbe. Magyarul úgy működnek a fenti hatások mintha mozaikok lennének.

Később már nem lehet módosítani egy létrejött varázstárgyon. Az E.T.-s varázstárgyakat a fenti módszerhez nem lehet alapul használni.

?03.01.

Szerző: Ramses

Forrás: MAGUS RPG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent az Atlantisz oldalon is.

