

Varázstárgyak és ereklyék

VARÁZSTÁRGYAK

A varázstárgyak és ereklyék között a legelterjedtebbek a gyűrűk és tekercek. Nem tudni, miért alakult ez így - talán „viszonylagosan” könnyebb elkészíthetőségük okán, talán kis helyigényük és egyszerű, könnyed használatuk miatt. A varázshasználók - mágusok és főpapok - előszeretettel ajándékoznak efféle mágikus holmikát követőiknek, olykor jutalomképp, máskor egy-egy küldetés bevégzéséhez nyújtanak így segítséget. A kalandozó, ha ügyessége egy kis szerencsével párosul, többször is lelhet élete folyamán ilyen tárgyakat, sőt lehet, épp az ő számára készít majd egyszer valaki tekercest, gyűrűt.

Van azonban néhány igen fontos alapszabály, amit illik tudni használatuk, viselésük során. A gyűrűknek két fajtája ismeretes: az egyik (ritkább és értékeőbb) korlátlan ideig használható, míg a másik típus csak meghatározott számú alkalommal. A második típusba tartozó gyűrűk töltete általában hét, kilenc, tizenegy, vagy huszonegy használatra elegendő - a kyr számmisztika szabályai szerint. Tudni kell azt is, hogy egy kézen legfeljebb egy mágikus tulajdonságú gyűrűt lehet hordani (azaz egy kalandozó mindössze két varázsgyűrűt viselhet úgy, hogy azok működjenek). Amennyiben egyetlen kézre több gyűrűt is húznánk, egyik sem fejti ki hatását.

Megkülönböztethetjük a gyűrűket aszerint is, hogy hatásukat folyamatosan fejtik-e ki, avagy a kellő pillanatban aktivizálni kell őket. Ez utóbbi esetben a használathoz ismerni szükséges az aktivizáló módot, amely lehet bűvige, esetleg egy mozdulat (pl.: a gyűrűt kétszer körbe kell fordítani az ujjon), netán gondolati parancs, ami pszivel adható ki. Gyakran előfordul persze, hogy a kalandozó találta, „szerezte” a gyűrűjét, és fogalma sincs, mire és hogyan kell használni. Ilyenkor megint két lehetősége van. Az egyik, egyszerűbb, ám jóval kevesebb sikerrel kecsegtető és olykor veszedelmes mód, ha önmaga kezdi próbálgatni. Másik lehetősége, hogy keres valakit, aki mágia segítségével azonosítani tudja a gyűrűjét. Erre a papok és boszorkányok képesek csupán. A papok is több utat járhatnak: vagy Tárgyazonosító mágiát használnak, vagy Transz varázslatuk segítségével próbálnak közvetlenül az istenüktől segítséget kérni (ezt csak ritkán, nagyon nagy szükség esetén teszik meg, ha valami okból egyéb kísérleteik kudarcba fúltak). A boszorkányok Eredetkutatás nevű varázslatukkal képesek tökéletes bizonyosságra jutni, amennyiben a tárgy erőssége nem haladja meg a 100-at. Amennyiben a tárgy erőssége ennél nagyobb, úgy a boszorkány mágiája csődöt mond.



Azoknál a varázstárgyaknál, ahol külön nincs leírva, a tárgy erőssége 90.

A tekercsek néhány dologban különböznek a gyűrűktől, noha alapvető működési és használati elveik megegyeznek. Tekercset akárhányat hordhat magánál a kalandozó, ám egyszerre csak egyet képes használni. A tekercsek sosem hordozhatnak állandó mágiát (kivételek az ereklyék): egy, három, hét, vagy tizenegy töltetük lehet. A töltetek kisütése között legalább fél órának el kell telnie, közvetlenül egymás után nem használhatóak a felszabaduló mágikus energiák. Aktivizálásuknak három módzata ismert: a pecsét feltörése, a tekercs kigöngyölése, és a szöveg felolvasása. A pecsét feltörése a legegyszerűbb, érthető, hisz elég egyetlen kis mozdulat és a tekercs hatalma működésbe lép. (A feltörés 1 szegmens alatt végrehajtható). Kigöngyöléskor a tekercset teljes felületében ki kell hajtogatni, s arrafelé mutatni, amerre hatni szeretnénk vele. Hátráltató tényező azonban, hogy hatását csak akkor fejt ki, ha valaki megpillantja - tehát az alanynak látótávolságon belül kell lennie, s jó fényviszonyok szükségeltetnek. (A kigöngyölés 5 szegmenset vesz igénybe.) A tekercs felolvasása kissé hosszadalmasabb (1 kör), azonban hatását mindenképpen kifejti. A felolvasásnak egyetlen feltétele van: a tekercs használójának olvasnia kell azon a nyelven, amin a tekercs íródott. A szöveg általában rövid mágikus formula, amit bárki könnyedén ki tud ejteni, s szerepe csupán az, hogy felszabadítsa a rúnákba zárt hatalmat.

A tekercsek mágikus azonosítására ugyanazok a szabályok érvényesek, melyek a gyűrűkre is vonatkoznak. Az értéknél megjelölt ár a szabadpiaci árat jelöli, azonban csak viszonyítási alap, a KM kedvére eltérhet ettől felfelé.

Viselési szabályok

Kézfej: 1-1 gyűrű (a kézben tartott mágikus tárgy semlegesíti)

Kar: 1-1 Karperec vagy Alkarvédő

Fej: 1 Homlokpánt

Fül: 1-1 fülbevaló

Nyak: 1 Amulett vagy mágikus Vért

Varázstárgyak: Gyűrűk

Mágikus tulajdonságú gyűrűket csak és kizárólag aranyból, mithrilből és élő fémből lehet

készíteni. Persze gyakorta előfordul, hogy a gyűrű készítője próbálja álcázni ékszerének mágikus voltát, s ezért különböző módon elszínezi a már kész tárgyat, ám ez a fenti tényen mit sem változtat. A gyűrűk azonosításakor ugyancsak jó támpontot adhat, hogy az állandóan működő gyűrűkbe valamilyen tiszta drágakövet kell foglalni, míg a csak töltettel rendelkezőknél ez nem követelmény.

A védelem gyűrűje

Típus: állandó

Hatásmechanizmus: folyamatos

Erősség: 105

Érték: 150000 arany

Készítheti: Varázsló vagy pap (csak rend ill. élet jellem)

Mana pont: 93

Három egymásba fonódó aranykarika, melynek közepébe egy legalább borsónyi méretű rubint ágyaztak. Hatását azonnal kifejti, amint valaki az ujjára húzta, és mindaddig megőrzi, míg hordozója le nem veszi. A legismertebb gyűrűket úgy készítették el, hogy csak valamely Jellem képviselőin segítsenek, ha más jellemű próbálja használni őket, nem aktivizálódnak.

Viselőjének Egészsége megnő 1 ponttal, Méregellenállásához +2-t adhat, és VÉ-je is nő 10-el. Amennyiben a gyűrű viselője Védekező Harcba megy, a VÉ +15-el nő, és nem kell Állóképesség próbát dobnia, ha ÉP-inek száma négy alá csökken, és nem ájul el, ha elfogynak az FP-i.

A légiesség gyűrűje

Típus: 21 töltet

Hatásmechanizmus: gondolati parancsra működik

Erősség: 120

Érték: 1500 arany

Készítheti: Varázsló

Mana pont: 93

Mithrilből kovácsolt vastag karika, amelybe topáz lapkákat illesztettek. Igen feltűnő és nehezen összetéveszthető gyűrű,

mert a topáz lapocskákat nem szabad semmivel sem elrejteni. Hatását huszonegy ízben képes kifejteni, egy alkalommal legfeljebb negyed órán keresztül. Hordozójának gondolati parancsára aktivizálódik és ugyancsak a gondolati parancsra szünteti be hatását. Amennyiben az egy töltetnél meghatározott negyedórán belül nem „kapcsolják ki”, automatikusan belekezd egy újabb töltet felhasználásába. Ha egy töltetet elkezdtek használni, hiába állítják le a hatáidőn belül, a töltet mágikus energiái szertefoszlanak, azaz legfeljebb 21 alkalommal fejt ki hatását, egy-egy alkalommal maximum negyed óráig. Használata folyamán, a gyűrű hordozója III. fokú légies állapotba kerül (lásd. Természetes Anyag Mágiája, Légiesség.)

A pusztító tűz gyűrűje

Típus: 21 töltet

Hatásmechanizmus: gondolati parancsra működik

Erősség: 120

Ár: 900 arany

Készítheti: varázsló, boszorkánymester, tűzvarázsló, boszorkány

Mp: 73

Aranyból kovácsolt vastag karika, amelybe rubin lapkákat illesztettek. Igen feltűnő és nehezen összetéveszthető gyűrű, mert a rubin lapocskákat nem szabad semmivel sem elrejteni. Hatását huszonegy ízben képes kifejteni, egy alkalommal legfeljebb negyed órán keresztül. Hordozójának gondolati parancsára aktivizálódik és ugyancsak a gondolati parancsra szünteti be hatását. Amennyiben az egy töltetnél meghatározott negyedórán belül nem "kapcsolják ki", automatikusan belekezd egy újabb töltet felhasználásába. Ha egy töltetet elkezdtek használni, hiába állítják le a hatáidőn belül, a töltet mágikus energiái szertefoszlanak, azaz legfeljebb 21 alkalommal fejt ki hatását, egy-egy alkalommal maximum negyed óráig.

Hatása megegyezik a tűzalak nevű boszorkánymesteri varázslattal. Egyes

források szerint léteznek egyéb őselemeket megformáló gyűrűk is.

Hatalom gyűrűje

Típus: spec.

Hatásmechanizmus: gondolati parancsra működik

Erősség: spec. minimum 90

Ár: 2500 arany

Készítheti: varázsló, boszorkánymester, tűzvarázsló, boszorkány, bárd

Mp: 93

Ezt az igen érdekes gyűrűt Toron nagyjai hagyták az utókorra. Amennyiben fejedéskor egyedül vagy megfelelő mágikus támogatás nélkül indultak küldetésre akkor használták ezt a gyűrűt. A gyűrű képes magába zárni bármely boszorkány ill. boszorkánymesteri ill. Bárd ill. Tűzvarázslói varázslatot, ha max. mana pontja megengedi.

A max. mana meghatározása csak a készítő tőrsától (Bm Boszorkány Stb.) függ, mivel megegyezik annak max. manapontjával. Egyszerre több varázslat is lehet a gyűrűben, de a fentebb leírt korlátokat betartva. A varázslat annyi idő alatt aktivizálódik mintha hagyományosan hozták volna létre. A varázstárgy E-jét mindig annyival növeli a belézárt varázslat amennyi MP-ből azt létrehozták. A varázslatok az életre hívást követően kiröppennek a gyűrűből, újratöltésükhöz a készítő kasztjából szükséges valaki.

Látógyűrű

Típus: 11 töltet

Hatásmechanizmus: mozdulatsorra aktiválódik

Erősség: 88

Ár: 750 arany

Készítheti: varázsló + ultralátással rendelkező lény ill. lélek

Mp: 103

Vékony, rúnákkal díszített aranykarika, melyben két-három smaragdszilánkot foglaltak. Két jobbra fordítás a gyűrűsujjon aktivizálja a mágiát, míg egyetlen balra fordítás megszünteti a hatását. Tizenegy töltetét a fentebb (A légiesség gyűrűjénél) leírt módon lehet felhasználni.

A gyűrű hatása igen közkedvelt, viselőjét negyedóra időtartamra az ultralátás képességével ruhazza fel.

Figyelem! Amennyiben a gyűrű hordozója több, mint három töltetet használ fel, 35% esélye van arra, hogy megvakul. Ez az esély minden további töltet felhasználásakor +10%-al nő.

Képesség gyűrű

Típus: állandó

Hatásmechanizmus: folyamatos

Erősség: 98

Ár: 1500 arany + annyi karát általános drágakő, amennyivel növel a gyűrű

Készítheti: varázsló

Mp: 53+10 / 1 képesség E

E gyűrű a feketemágia egy mellékterméke, mivel az elkészítéséhez élő ember vére szükségeltetik (szellemi képesség esetén tudattal rendelkező lélek is jó). Az alanynak a varázslat végrehajtása előtt szükséges elaltatni a lelkét, majd az így kapott egyed főképeségei bőrtönözhetőek az adott varázstárgyba. Figyelem: az elorzott képességű lény nem feltétlen hal bele a manipulációba, de élete hátralévő részén „fogyatékosan” kell élnie. Az így kapott gyűrű az adott képességet akár a faji maximum fölé is emelheti. Egy gyűrű csak egy képesség növelésére képes. Érdekeség hogy a módszert Shadonban is alkalmazzák halálra ítéltéken, hisz képességeinek a kárpit túloldalán már nem veheti hasznát úgysem szerencsétlen pára.

Láthatatlanság gyűrűje

Típus: 21 töltet

Hatásmechanizmus: mozdulatsorra aktiválódik

Erősség: 98 v. spec.

Ár: 900 arany ill. spec.

Készítheti: varázsló v. ősmágia használó

Mp: 93 v. 1 od/15 mana

A gyűrű mithrillből formázott ötszög külsejű tárgy. Hatása megegyezik a láthatatlanság köpenyével, kivétel a töltetek száma, ezért nem is térünk ki rá bővebben. A másik, ősalapú varázstárgy ennél jóval érdekesebb és értékesebb tárgy. Az OD alapú gyűrű ugyanis lehetővé teszi a mana alapú varázstárgyak láthatatlanná tevését is. A felhasználó testén kívül annyiszor 15-manapontnyi varázstárgyat tehet láthatatlanná ahány OD pontból a gyűrűt felépítették. Ezek a gyűrűk a legtöbb esetben élőféméből készülnek, ezért olykor bizony

„megmakacsolhatják” magukat. Az elkészített gyűrűnek minden esetben jelleme van, ezek után a gyűrű is választhat azonos vagy hasonló jellemű hordozót.

Még mi előtt valaki örületbe kergetné KM-jét, hogy már pedig neki ez KELL, jobb ha elmondjuk, az efféle tárgyak igen ritkák és gazdáik se egyszerű utcakölykök.

Lélekorzó

Típus: ?

Hatásmechanizmus: gondolati parancsra működik

Erősség: 90

Ár: 900 arany

Készítheti: varázsló v. boszorkánymester

Mp: 93

Eme ékszer a Dzsad varázslók keze munkáját dicséri. A gyűrű képes egy halott lelkét magába zárni a halál pillanatában. Ehhez a halál pillanatában az áldozathoz kell érnie a gyűrűnek. Senkinek sem kell ecsetelni, milyen jól jön ez az ékszer, ha a gyilkos nem akarja hogy személyére fény derüljön az áldozat lelkét megidézve. Sok esetben eleve garrotként gyártják a gyűrűt, de létezik kardba illeszthető változata is. A gyűrűbe egyszerre 1 lélek zárható,

Kieresztése szintén gondolati parancsra történik. Összesen 6-szor használható

Varázstárgyak: Tekercsek

A tekercseket általában papiruszból, vagy fiatal állat különlegesen cserzett bőréből készítik. Már maga az alapanyag előkészítése is nagy elővigyázatosságot és a mágikus tanokban való jártasságot igényli. Az megtisztított és kellőképp preparált anyagra tintával írják fel a varázsjeleket és rúnákat, ezek lesznek a mágia hordozói. A tinta is különleges, a hatás elérését segítő drágakő finomra őrölt porát kell belekeverni. A tekercsek egyetlen komoly hibája, hogy megsérülésük (szakadásuk, égésük, kilyukadásuk) esetén azonnal kifejtik hatásukat. Ezt ráadásul kontrollálhatatlanul teszik, és úgy, hogy minden töltetük egyszerre szabadul fel.

A megsemmisítés tekercse

Típus: 1 töltet

Hatásmechanizmus: pecsét feltörése

Erősség: 104

Érték: 600 arany

Készítheti: varázsló vagy boszorkánymester

Mana pont: 70

Barnára pácolt papirusz tekercs, melyen jól látható a fekete, kénsárga, vagy bíborszín pecsét. A tekercs feltörésekor 15k10 Sp veszteséget okozó mágikus robbanás pusztít a 8 méter sugarú körben. A tekercs hordozója védett a robbanástól, azonban rajta kívül mindenki más sebződik, és a tekercs is megsemmisül. Hírlik, hogy egyes toroni boszorkánymesterek elkészítették a Megsemmisítés tekercsének olyan változatát is, amely 25k10 Sp-nyi robbanást képes előidézni, 30m sugarú körben, ám nem kíméli a tekercs felhasználóját sem.

A karaktereknek 3% az esélyük, hogy a megtalált tekercs épp ebből a fajtából való.

A légelementálok szólító tekercse

Típus: 3 töltet

Hatásmechanizmus: felolvasás

Erősség: 110

Érték: 4000 arany

Ár: 110

Fiatal gödölye bőrére tetovált nagyhatalmú varázstekercs, melynek színe minden esetben égbék, s általában smaragdszínű selyemkötéssel kötik át. Felolvasásakor Levegő elementál harcoss jelenik meg, és harminc körön keresztül teljesíti megidézője parancsait. A Levegő elementálok nem kedvelik a Halál jelleműeket, ezért, ha a megidéző ilyen jellemű, a parancsait csak vonakodva, késlekedve teljesítik, s mindig megpróbálják szavait kiforgatni, megtalálni azt a módot, ahogyan a legkevésbé hasznos a cselekedetük.

A félelem tekercse

Típus: 7 töltet

Hatásmechanizmus: kigöngyölítés

Erősség: 80

Érték: 800 arany

Készítheti: varázsló

Mana pont: 63

Feketére cserzett óriáskígyó bőre, melyre vérvörös színnel a rettegés rúnáit rótták. Kigöngyölés után azonnal kifejti hatását, aki megpillantja Asztrális ME-re jogosult 80-as erősítés ellen. Ha ME-je sikeres, a tekercs nincs rá hatással. Amennyiben elvétí AME-jét, a boszorkány Rettegés varázslatánál leírtak érvényesek. A tekercs akkor is kifejti hatását, ha infra- vagy ultralátással néznek rá. A mágia 6 körön keresztül érvényesül.

Amennyiben a tekercs megsérül, és a hét töltet egyszerre szabadul fel, úgy a látótávolságon belül állók 160 erősség ellen kell AME-t tegyenek, mely elvétele esetén visszavonhatatlanul megőrülnek és a boszorkánymesteri Agyhalál és Sötétté gyalázás hatásai érvényesülnek rajtuk.

Varázstárgyak: Medálok

A különböző hatalmú medálok szinte a legelterjedtebb varázstárgyak Yneven. Legtöbbjük csak egyszerű rontástól és betegségektől óvó amulett, sok esetben csak a használónak adott hite az összes hatalma, míg valós mágikus hatalma nincs. Ezzel szemben találni néha hatalmas erejű, már-már ereklye névvel illelhető amulettet is. Játéktechnikailag egyszerre csak egy amulett viselhető a nyakban, kivétel ez alól a papok szent szimbóluma amely mellet hordható még egy tárgy.

Látómedál

Típus: 21 töltet

Hatásmechanizmus: folyamatos

Erősség: 105

Érték: 1300 arany

Készítheti: varázsló vagy elf megtartó (min. 16-os érzékeléssel)

Mana pont: 73+10/10 Cé

A medál a látásra van hatással, felhasználója amíg a gyűrű aktív a viselője látása 2x élesebb az alapállapotnál, érzékeléséhez annyi adódók

ahányszor 10CÉ-t ad a medál. A varázsló legfeljebb akkora hatalmú amulettet tud készíteni amennyivel 16 felett van az érzékelése. 1 töltet 15 percig biztosítja a fentebb leírt előnyöket, utána a medált újra aktiválni kell.

Az ősök árulása

Típus: spec. E/töltet

Hatásmechanizmus: spec.

Erősség: 145

Érték: 2000 arany

Készítheti: varázsló

Mana pont: 63+20/E

A különleges név különleges tárgyat rejt maga mögött. A tárgy leírását egy aquir korcs hozta a külvilágra, hogy miért tette soha nem derült ki. De a tény, tény maradt hogy, a könyv az utódfajok kezébe került. A másik kérdés is nyitva maradt hogy az aqirok miért készítettek mana alapú varázstárgyakat. A több mint negyven varázstárgyat tartalmazó könyv egyetlen példányát az inkvizíciós szék indexre tetette. Belőle ez az egy varázstárgy leírása került ki Domir mester munkájának köszönhetően, aki miután végzett munkájával szó szerint darabokra hullott. Az aquir védőmágia a másolatokon is kifejti hatását, ezért a varázslónak munkája végeztével asztrál próbát kell dobnia. Amennyiben elvétí egy nemes nyelven elhangzó csontrombolással kell szembenéznie, ha több mint 5-tel vétí ez a hatás titkos nyelven fog megnyilvánulni. A készítőnek szükséges az aquir nyelvet mesterfokon beszélnie. A medalion képes az aquir hatalomszavak korlátolt semlegesítésére ugyanúgy mint pl. egy ínfonat. Egész Yneven talán 10 leírás lehet készítésének módjáról, ezért akár külön kalandot is megér egy ilyen medál elkészítése.

Az elme szabadsága

Típus: tudati

Hatásmechanizmus: gondolati parancs

Erősség: 90

Érték: 850 arany

Készítheti: varázsló

Mana pont: 103

Az apró medalion Pszi pontokat képes tárolni akár csak a lapis lazuli nevű kő. Hátránya ahhoz képest hogy összesen 9 alkalommal használható. A

pontok betöltése 90-körös meditációt igényel, Míg kivétele 6 Körbe telik. A kilenc használat után egyszerűen porrá omlik.

Varázstárgyak: Egyebek

Vámpír tör

Típus: tudati

Hatásmechanizmus: gondolati parancs

Erősség: 80

Érték: 850 arany

Készítheti: boszorkánymester vagy varázsló+drágakőmágia

Mana pont: 83

A tör képes életerőt elrabolni ill. raktározni, gazdája számára. A törbe kisebb de tiszta szerkezetű ált. drágakövet kell foglalni. A Max Karát, mely tárolja és meghatározza hogy mennyi életerőt képes a tör magába zárni. (értelemszerűen 6K a maximum) A tör sebzése: K6+ az elszívott életerő mely szintén K6-all dobandó Egyszerre egy sebzés erejét képes magába gyűjteni, tehát több szúrással sem lehet felhalmozni az életerőt. Értelemszerűen csak a feltöltő szúrásnál jelentkezik a plusz K6 sebzés, Egyébiránt szimpla K6 a sebzés.

Ereklyék

FIGYELEM! Az ereklyékre vonatkozó alapvető információk a RÚNA I. évfolyamának 5. számában található!

Tekidia gyűrűje

Ego: 75

Jellem: káosz, élet

Kommunikáció: emocionális

Tekidia Mey Twaalreth Ynev Hatodik (Káosz) korának neves személyisége, Berkano sötét boszorkányrendjének mesternője volt. A legenda szerint kétszáz évig élt, és egy félaquir Korcsot választott párjául - talán ez magyarázza, hogy bilincset formázó ónixköves gyűrűjének hatalma az Ediomadból elragadott varázsszerekével vetekszik. Eredeti rendeltetése bizonytalan. A bölcsék némelyike szerint Tekidia azért készítette, hogy semlegesítse vele

az ágyába fogadott Korcs másvilági energiáit, hogy ne kelljen elpusztulnia egy-egy indulatból felcsattanó hatalomszó hallatán. Mások a hatodkori szexuálmágia agyafúrt relikviájának vélik, s odáig merészkednek, hogy kijelentik: a boszorkányúrnő e gyűrű segítségével kötötte magához a földmélyi világ vonakodó teremtményét.

Tény, hogy aki ezt az ötvösremeket viseli, bizonyos befolyásra tesz szert az aquirfajzatok felett. Az ónixban megkötött mágia hatása a hetedkori varázslatok közül leginkább az Engedelmisség – állatok nevű litániára emlékeztet, de természetesen nem azonos vele: az ereklye felmutatásakor tüstént működésbe lép, hatótávja 30 méter, időtartama állandó, ellene ME nem tehető. Az aquir Hatalomszavak elleni védettséget oly módon fokozza, hogy hatásuk ellen +20-szal ME tehető, melynek sikeressége esetén a szó nem fejt ki hatását.

Tekidia gyűrűje kincs lehetne valamennyi Ediomadot járó felvilági portyázó számára - sajnálatos tény azonban, hogy a mesternő lelkének lenyomatát hordozza. Az a Rend jellemű játékos, aki magához veszi, 24 óránként asztrális ME-t köteles tenni a Kis Arkánium rituáléjára, az Intő jel-re emlékeztető mágia ellen (a hatásokat lásd M.A.G.U.S. 137. old). Ha az átélt szörnyűségek súlya alatt görnyedezve sem hajlandó megválni a gyűrűtől, a harmadik napon már az ereklye Egója ellen kell felvennie a harcot, s kudarc esetén Tekidia bábja, lélek nélküli, eleven hulla válik belőle.

Hannemar papirusza

Ego: 89

Jellem: káosz

Kommunikáció: emocionális

Dereg Hannemar, a P.sz. II. évezredben élt utazó és földrajztudós alakját számos legenda övezi. A hagyomány szerint egyike volt azon keveseknek, akik eljutottak az Isteni Igazság Forrásaként emlegetett kolostorhoz, ahol Ynev kalandozóinak minden cselekedete számon

tarttatik - ám a falak közé csak élete utolsó órájában nyert bebocsátást, s testét is itt helyezték örök nyugalomra.

A neki tulajdonított tekercsről a P.sz. 3458-ban esik először említés. Mondják, egy erioni kereskedő ötvenezer aranyat fizetett érte egy meg nem nevezett kóborlónak, aki az ezt követő két esztendőben nagy lábón élt a Kalandozók Városában, majd egyik napról a másikra eltűnt, és vissza sem tért többé. A kereskedőnek és öt hajóból álló magánflottájának eltűnése sokkal kisebb visszhangot keltett: egyes források szerint északnak indultak, hogy a Mer'Daray-t átszelve, úgyszólván egész Észak-Ynevet megkerülve jussanak el a Quiron-tengerre, ahol - a szóbeszéd szerint - nagy titok és felmérhetetlen gazdagság várta őket.

A bölcsek a századok során összegyűjtött adatok alapján arra a következtetésre jutottak, hogy Hannemar a mitikus kikötőváros, Arguren helyét (bővebben lásd Wayne Chapman Észak lángjai II. kiadás függeléke) jelölte meg papiruszán, melyet titokzatos hatalmak utóbb, vagy még az ő életében mágikus hatalommal telítettek. A titok birtokosa szabadon értékesítheti az ereklyét, melyet az abból sugárzó 50-es erősítésű Meggyőzés varázs (lásd M.A.G.U.S. 134. old) jelentős mértékben megkönnyít, élvezheti az anyagi jólét összes hetedkori áldását - ám csak ideiglenesen, maximum két esztendőn át. Az eltűnési esetek bizonyítják, hogy mindazok, akik a tekercsre pillantanak, bizonyos idő elteltével leküzdhetetlen vágyat éreznek, hogy, akár gyalogszerrel, útra keljenek Arguren felé, ahonnét - a távolság, a megpróbáltatások, avagy a célnál leselkedő iszonyat miatt - sosem térnek vissza többé.

Varázslat

Tárgyazonosítás

Mana pont: 19

Erősség: 80

A varázslat ideje: 1 óra

Hatótáv: 1 tárgy

Időtartam: végleges

Mágiaellenállás: speciális

Ez a papmágia a Kis Arkánium Rituáléi közé tartozik. Segítségével a pap képes meghatározni egy mágikus tárgy tulajdonságait, használatának módját,

(amennyiben van) tölteteinek számát. A papnak az oltárára kell helyeznie, a vizsgálni kívánt tárgyat, és felette kántálni a varázslat szavait. Amennyiben a tárgyba foglalt mágia erőssége meghaladja a varázslat erősségét, úgy a pap hibás eredményre jut. (A valótlan-ságot a KM találja ki). A pap nem lesz tudomással arról, hogy varázslata sikerrel járt-e.

A Tárgyazonosítás nem működik ereklyékre, és olyan tárgyakra, amelyekbe lélek van zárva. A varázslat 2 Mana-pontonként 1E-vel erősíthető.

?01.20.

Szerző: PCO

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk teljes egészében gyűjtő jellegű. Tartalmazza a Varázstárgyak és ereklyék (Lord Critai, Rúna II/2) című írás 8 varázstárgyát és egy varázslatát; a Gyűrűk (ismeretlen szerző, Csaba MAGUS oldala) című írás 5 varázstárgyát, az Amulettek (ismeretlen szerző, Csaba MAGUS oldala) című cikk 3 varázstárgyát és a Varázsfegyverek (ismeretlen szerző, Csaba MAGUS oldala) cikk egy varázstárgyát; mindet forrás vagy eredeti szerző feltüntetése nélkül.

Az összes leírás megtalálható az Atlantisz oldal varázstárgyak című cikkében.

Ez a cikk megjelent a MAGUS-Site G-portal oldalon is.