

## Természetvarázsló



A természetvarázslók rendjét egy sirenari renegát alapította. A központi iskola Haonwell erdeiben található, itt csak elfeket tanítanak. Emberek, félelfek és törpék is lehetnek a kaszt tagjai, de ők már végzett mesterektől sajátítják el a mágiát.

### Képességek:

Erő	3K6
Állóképesség	3K6
Gyorsaság	3K6 (2x)
Ügyesség	3K6 (2x)
Egészség	2K6+6
Szépség	3K6
Intelligencia	K6+12+Kf
Akaraterő	K10+10
Asztrál	K10+10

### Harcértékek

Akárcsak a többi varázshasználó, a természetvarázslók se járatosak igazán a harcban, de valamivel jobbak egy varázslónál vagy boszorkánynál. KÉ alapjuk 5, TÉ alapjuk 17, VÉ alapjuk 72, CÉ alapjuk 0. Szintenként 6 HM-mel gazdagodnak, ebből 1-1 pontot a TÉ és a VÉ fejlesztésére kell fordítaniuk.

### Életerő

Bár nem erősítik meg testüket, életerejük egész jónak számít. Ép alapjuk 5, Fp alapjuk 4, amihez szintenként k6+2 járul.

### Képzettségek

Mivel mágiájuk gyakorlása sok energiájukat emészt fel, és eleve sok képzettséget kapnak, Kp alapjuk 3, ehhez szintenként 5 további Kp járul

#### 1. Tapasztalati Szinten

Képzettség	Fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Írás/olvasás	Af
2 Nyelvismeret	Af 4,4
Időjósítás	Af
Herbalizmus	Af
Nyomolvasás/eltűntetés	Af
Erdőjárás	Af
Vadászat/halászat	Af
Lovaglás	Af
Kyr pszi	Mf

A további szinteken:

Tsz. Képzettség	Fok/%
3. ? járás*	Af
3. Sebgyógyítás	Af
4. Nyomolvasás/eltűntetés	Mf
4. Erdőjárás	Mf
6. Kötelékből szabadulás	Af

\*: a játékos kiválaszthat még egy tájtípust, amelynek veszélyeit, tulajdonságait ismeri a karakter.



## Különleges képességek

Elsődleges különleges képességük a Természetmágia alkalmazása, melyet a szintenként kapott 10 Mp-ból hoznak létre. Ezen kívül - a varázslókat kivéve egyedül - képesek alkalmazni a  $\Psi$  kyr metódusának teljes tárházát. Mana-pontjaikat a következő módszerekkel nyerhetik vissza:

Szabad, érintetlen természetben - legyen az akár tenger, egy sík mező vagy egy hegycsúcs - óránként TSz számú Mp-t kapnak;

Sűrűn lakott helyen óránként TSz/2 Mp-t kapnak; minden erőteljes, nem mágikus természeti jelenség hatására (vihar, tűzvész, stb.), amely körülöttük 1 mérföld sugarú körben történik, percenként TSz/2 - TSz Mp-t kapnak - a pontos mennyiség meghatározása a KM feladata;

A természet nem mágikus, körülöttük 100 láb sugarú körben lejátszódó legerősebb jelenségei (szökőár, földrengés, orkán, vulkánkitörés, villám, stb.) azonnal teljesen feltöltik elméjüket manával - a jelenség kategóriájának megválasztása a KM joga és feladata;

Emellett az Energiagyűjtést fele hatékonysággal képesek alkalmazni (lefelé kerekítve).

## Tapasztalati szintek:

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0 - 170	1
171 - 350	2
351 - 700	3
701 - 1500	4
1501 - 3000	5
3001 - 7000	6
7001 - 12000	7
12001 - 22000	8
22001 - 52500	9
52501 - 85500	10
85501 - 135000	11
135001 - 205000	12
További szint:	70000

## Természetmágia

Az iskolaalapító elf nagyhatalmú varázsló volt. Évszázadokon keresztül tanulmányozta a mozaik, a

szakrális és a tapasztalati mágia közti összefüggéseket, mígnem megalkotott egy újfajta mágiarendszert. Ezután megnyitotta az iskola kapuit huszonnégy elf előtt, akik az alapítóval együtt máig a Természetvarázslók Iskolájának Nagytanácsát alkotják. Miután őket kitanította, bárki felvételt nyerhetett az Iskolába és a Rendbe. Mágiájuk részint a varázslói elemi, asztrál- és mentálmágián, részint a boszorkánymesterek természeti és villámmágiáján, részint az elf megtartók mágiáján alapszik. Használója a Természet erőt vonja irányítása alá. Az alapító elf a mozaikmágiát vette alapul. Kidolgozott öt Szférát: Tűz, Víz, Föld, Levegő, Élet. A mozaikokat ezekben sorolta be. Vannak egyes Szférájú mozaikok is. A varázslatok hatótávolsága a természetvarázsló Zónája, amely lényegében és tulajdonságaiban megegyezik a varázslói Zónával. Az Élet Szféra kivételével a többi Szféra varázslataira érvényesek a mozaikmágia elvei: 1E erősség k6 Sp sebzést jelent, feltéve, hogy a célpont sebezhető az adott Szféra alapvető Elemével. Ezen szférák mindegyikébe a következő formázások tartoznak: Idézés, Fal, Nyíl, Gyűrű, Aura, Csóva, Sátor. A Gyűrű egy maximum E láb magasságú és sugarú, Elem alkotta gyűrű, melynek középpontja a természetvarázsló Zónájában kell, hogy elhelyezkedjen. Az Idézés pedig egyszerűen megjeleníti az adott elemet az Anyagi Síkon. Elemi Tűz esetében ez egy maximum E lábnyi magas láng, Víz esetében egy nagyjából E lábnyi sugarú tócsa (ezt a talaj szabálytalanságai befolyásolhatják), Föld esetében egy E/5 lábnyi magas dombocská, Levegő esetében pedig E láb sugarú gömbben jelenik meg. Ez utóbbi igazából akkor észlelhető, ha pl. füstös a levegő. Ekkor ugyanis az Időtartamra kitisztul a levegő. A többi forma megegyezik a mozaikmágia Elemi Mágiájának megegyező nevű formázásaival. A természetvarázslók Paraelemet nem képesek teremteni. Az elemeket keverhetik is, például Elemi Tűz és Elemi Föld egy helyre idézésekor láva keletkezik, stb. Ezen kívül van néhány speciális mozaikjuk is. Ami az igazi különlegességük, és megkülönbözteti őket a mozaikmágusoktól, az Élet szféra. Ez a terület alapvetően Narmiraen megtartóinak mágiájára

építkeznek, de attól sok mindenben eltér. Uralmat ad az élő-eleven, növekvő, mozgó dolgok felett, segítségével a természetvarázsló irányíthatja magát a Természetet. **NAGYON FONTOS!** Ezek mozaikok, nem kész varázslatok. Összefűzhetők, minden tekintetben pontosan úgy viselkednek, mint a mozaikmágia elemei.

## *Tűz Szféra*

### **Tűzirányítás**

**Mana pont:** 3

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** 3 kör

A természetvarázsló egy kiválasztott tüzet mozgathat a Zónáján belül. A mozgás sebessége 50 láb/kör. A tűz kígyóként mozog a talajon, az útjába eső gyúlékony tárgyakat meggyújtja, az élőlényeket Erősségének megfelelően sebzí.

### **Tűzgerjesztés/tűzgyengítés**

**Mana pont:** 4/E

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** 2 kör

A természetvarázsló egy kiválasztott, Zónájában égő tűz E-jét és méretét változtathatja meg, E-nként 4 Mp-ért.

## *Víz szféra*

### **Tisztítás**

**Mana pont:** 4/liter

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** végleges

A természetvarázsló egy Zónájában található vízmennyiséget képes minden szennyeződéstől megtisztítani. Csak összefüggő vizek tisztíthatók - pl. egy tengert egészében kell tisztítani, nem lehet

csak 5 litert belőle, de egy palack 2 liter vizét már lehet.

### **Hullám**

**Mana pont:** 5/láb, és lásd a leírást

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** egyszeri

A mozaik alkalmazásához a természetvarázsló Zónájában legalább folyó nagyságú víznek kell lennie. Hatására szabályos hullám keletkezik. A víz - és így a jelenség - ezalatt mágikusnak számít. Mp-igénye a következőképpen számolandó ki: hosszában minden lábért 5 Mp, ezt az összeget kell beszorozni a hullám magasságával. Kellően nagy erősítés esetén jökora sebzést kapunk - mindazonáltal a legnagyobb sebzés 25k6 Sp-nyi lehet. A pontos szám meghatározása a KM joga és feladata. Az efféle szökőárak már toronymagas, gigászi hullámok, létrehozásukra csak a leghatalmasabb természetvarázslók képesek. A sebzés élőlényeken és tárgyakon egyaránt jelentkezik.

## *Föld szféra*

### **Repezítés**

**Mana pont:** 4/láb

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 2 szegmens + 1 szegmens/láb

**Időtartam:** 1 perc

A föld a természetvarázsló Zónájában E lábnyi hosszú szakaszon felhasad. A hasadék átlagos mélysége két, szélessége egy láb. A hasadék alapesetben csak egyenes vonalban húzódhat, de plusz manáért egy 90°-nál nem nagyobb fordulót is bele lehet építeni. Minden forduló +4 Mp-ba kerül. Aki belezuhan a hasadékba, jól teszi, ha igyekszik kimászni, mert 1 perc múltán a repedés bezárul, összepréselve, magába zárva a bent lévőket - ez biztos halált jelent. A kimászás +40%-kal könnyített Mászás képzettségpróbát igényel, de nehézségtben Mf-ú Nehézségtviselet nélkül lehetetlen, az áldozatot kötéllal, rúddal, egyéb eszközzel ki kell húzni. 4 Mp-ért egy lábbal növelhető vagy a hossza, vagy a mélysége, vagy a szélessége, vagy az Időtartam

duplázható. Hosszirányban a repedés legalább felének a természetvarázsló Zónájában kell lennie.

*Bár nem ez a legerősebb és legpusztítóbb mágiájuk, a Fekete Hadurak a természetvarázslóknak ezzel a mágiaformájával találtak először. A XII. Zászlóháborúban a Kard Testvériség nehézlovasai megkerülték az erigowi sereget, és Haonwellnek zúdultak. A kis létszámú csapatostek nem tudták volna feltartóztatni őket, ha nincs ott a Természetvarázslók Iskolájának Nagytanácsa, élükön magával az alapító nagymesterrel. A zárt alakzatban támadó reagi nehézlovasok rohamát a Nagytanács pár kurta szóval törte meg. A szavak iszonyú dübörgéssel nyitottak meg az arcvonal előtt egy mérföldnyi hosszú, 20 lábnyi mély hasadékot. A támadó nehézlovasságból hírmondó is alig maradt, mikorra a haonwelli gyalogság támadásba lendült.*

## Kráter

**Mana pont:** 4/láb

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 2 szegmens + 1 szegmens/láb

**Időtartam:** 1 perc

A természetvarázsló 1 láb sugarú és ugyanekkora mélységű kráter hoz létre, melynek középpontjának a Zónájában kell lennie. A továbbiakban úgy viselkedik, mint a Repesztés mozaik. További 4 Mp-ért egy lábbal növelhető a sugara vagy a mélysége, esetleg az Időtartam duplázható.

## Levegő szféra

### Szélirányítás

**Mana pont:** 5/E

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** 5 perc

Akár mágikus, akár természetes szél jellemzőit képes megváltoztatni a természetvarázsló. A sebesség körönként maximum 5 mérföld/órával, iránya 90°-kal változtatható. A természetes szelek E-jét a KM joga eldönteni, a szél tulajdonságainak függvényében. Az időtartam 5 Mp-ért egy perccel növelhető.

## Forgószelel

**Mana pont:** lásd a leírást

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 4 szegmens

**Időtartam:** 5 perc

A természetvarázsló dühöngő forgószelet kavarhat, ha ehhez a mozaikhoz folyamodik. Mp-igénye a tölcser magasságának és legnagyobb szélességének szorzatának másfélszerese (lefelé kerekítve). Tehát egy 10 láb magas, 3 láb széles forgószelel 45 Mp-ba kerül. Erőssége megegyezik szélességével. Haladási irányát tekintve a boszorkánymesteri Természeti mágia Tornádó varázslatánál található táblázat a mérvadó, sebessége E-jének ötvenszerese.

## Élet szféra

### Növények ura

**Mana pont:** 4/növény

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** 1 perc

A természetvarázsló a kiválasztott növény(eke)t korlátozott mértékben képes lesz irányítani. A növény csak azt lesz képes megtenni, amire alapvetően képes - tehát helyétől elszakadni csak akkor tud, ha eleve képes volt rá, de mondjuk egy tölgyfa ágaival zavarhatja a természetvarázsló ellenfeleit, vagy egy pöfeteg nem fogja kilőni spóráit, stb. Minden irányítani kívánt növény 4 Mp-ba kerül, a Mana-pontok duplázásával az időtartam is duplázható.

### Vadok ura

**Mana pont:** 12/lény

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** 1 perc

A természetvarázsló a kiválasztott állat(oka)t képes lesz irányítani az Időtartam lejártáig. Az állat engedelmessé fog a gondolati úton kiadott parancsoknak, és azokat akár élete árán is végrehajtja - bár kevés

természetvarázsló olyan aljas, hogy egy állatot a pusztulásba üzzön. A Mana-pontok duplázásával az időtartam is duplázható.

## Burjanzás

**Mana pont:** 25

**Erősség:** 10

**Varázslás ideje:** 4 szegmens

**Időtartam:** 3 perc

A kiválasztott növény az Időtartam alatt eszeveszett növekvésbe kezd, melynek irányát a természetvarázsló határozhatja meg. A növény megpróbál áthatolni az esetleges akadályokon - így például az emberi testen is.

## Teremtés

**Mana pont:** 170

**Erősség:** 75

**Varázslás ideje:** 5 perc

**Időtartam:** végleges

Elképesztő hatalmú mágiaforma. A természetvarázslók Élettel való szoros összefüggése teszi lehetővé létezését. A mágia a környezet anyagaiból egy kiválasztott lényt formál. Ehhez szükség van az Élettan képzettségre - a szükséges fokot a KM dönti el, a teremteni kívánt lény ismeretében. Ezután egy, az adott lény fejlettségének megfelelő lelket idéz bele, majd következik a legnagyobb összpontosítást követelő művelet. Ezalatt a természetvarázsló semmi mást nem tehet, egyhelyben kell maradnia, nem beszélhet, még Dinamikus Pajzsaira sem koncentrálni. A mágia hatására megjelenik a testben az Élet Princípiuma, átítatja azt, s így élőlényé formálja. Ezelőtt még a papok és a varázslók is értetlenül állnak. A természetvarázslók sem értik a varázslat pontos működését, a Nagytanács tagjait kivéve. Nem minősül fekete mágianak, mivel a lélekvándorlás törvényeit betartja -

hiszen állatba állati, emberbe emberi lelket költöztet. A teremtett lény az egysejtű növényről a sárkányon át az emberig minden lehet.

## Vegyes szférájú mozaikok

### Villám

**Mana pont:** 6

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** egyszeri

A természetvarázsló bal mutatóujjából kékes energia csap ki, mely játéktechnikailag minden tekintetben megegyezik a boszorkánymesteri villámmal. Erősíteni E-nként 6 Mp-ért lehet.

### Egek villáma

**Mana pont:** 105

**Erősség:** 15

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** egyszeri

Hasonlít a Villámhoz, de itt az égből sújt le egy villám a kijelölt személyre. A hatás minden esetben azonnali halál, még ha villámok elleni amulett vagy más védelem is óvja az áldozatot. Aki 1 lábnyi közelségben van a célszemélyhez, 10k10 Sp veszteséget szenved el. A mágia átmenet a fehér és fekete mágia között, ezért a legtöbb természetvarázsló többször is meggondolja, használja-e. Lehetséges még az, hogy egy pontot jelöl ki a természetvarázsló, és a villám oda sújt le. Épületeknek ilyenkor 15k10 STP veszteséget okoz, ez nem számít fekete mágianak.

?

Szerző: Reinicke Tamás

Forrás: MAGUS-Site G-portal

Szerkesztette: Magyar Gergely