

## Keret



Üdv!

Hát... íme... ez persze csak egy kőszá ötlet formába öntése (és még milyen formába! Bonyolítósnak kellett volna mennem...).

### Keret

Pyarronban fejlesztettek ki ezt a meglehetősen különös mozaikot, habár azóta - meglehetősen kétes módszerek segítségével - Doran nagyjai is megismerték. Mindkét helyen nagyon is megválogatják, kire bízzák rá - csupán olyanokra, akik már bizonyítottak. (Játéktechnikailag: ahhoz, hogy egy JK varázsló megtanulhassa, legalább 5. Tsz-űnek kell lennie, eddig mindig iskolája elveinek megfelelően kellett cselekednie, s végül 10 Kp-t kell erre költenie.)

A doraniak vadjai szerint az erigowiak csalárd módon tőlük megszerezték ezt a mozaikot, de ezt Sigranomo nagyjai mindig és mindenkor tagadták - tény, hogy eddig még egyetlen, Erigow-ban tanult varázslóról sem derült ki, hogy ismerné...

**Mana pont:** 45 + lásd a leírást

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 5 perc + lásd a leírást

E mozaik lehetővé teszi, hogy egy varázslatot több varázsló együttesen hozzon létre, megkönnyítve ezáltal, hogy a kevesebb hatalommal rendelkező varázslók hatalmasabb mágiákat is megidézhesenek.

Minimum három, de inkább több varázsló szükséges e mozaikhoz. Első lépésként a résztvevők pontosan megbeszélik, ki-ki milyen mozaikkal járul majd hozzá a közös varázslathoz, annak minden összetevőjével együtt - pl. Erősség. A megbeszéléstől később ugyan el lehet térni, de ez a varázslat sikerét veszélyeztetheti, ha mindjárt ki nem zárja.

A megbeszélés után a varázslók kört formázva leülnek, s megfogják szomszédjaik kezét. Mindegyikük meditálni kezd, hogy transzállapotba kerüljön (Pszi - Transz). Ezután egyikük, akit erre kijelöltek, társai kezét elengedve megidézi az első mozaikot, a Keretet.

A Keret megidézése 5 percet vesz igénybe, és a többi, előre megbeszélt mozaik alapján készül el. A felidézés 45 Mana-pontba kerül. Ezután ez a varázsló újra megragadja társai kezét, s folyamatosan a Keretre koncentrálni. Ez azonban korántsem könnyű: a varázslónak minden egyes eltelt kör 1 Mana-pontjába kerül.



(Vagyis, ha a többi mozaikot 1 körön belül a Keretbe illesztik, az 46, ha 1 percen belül, az 51 Mp-ba kerül, s így tovább).

Amint a kör újra létrejött, a tőle balra ülő varázsló kezd bele a saját mozaikjának felidézésébe - ez rendszeren történik, az esetleges erősítésnek megfelelő Mana-igennyel -, majd ennek végeztével megragadja szomszédjai kezét, s újfent transzállapotba kerül. Őt a következő (tőle balra ülő) varázsló követi a következő mozaikkal, s így tovább - amíg csak van beillesztendő varázslat.

Űl a körben, a Keret felidézőjének jobb oldalán, még egy varázsló, aki végig transzállapotban marad. Ő lesz az, akinek a Zónájában - legyen az elsődleges vagy másodlagos (pl. Zóna varázsjellel létrehozott) jön majd létre a varázslat - neki semmi más szerepe nincsen.

Miután minden mozaikot sikeresen a Keretbe illesztettek, a Keretet megidéző varázsló utoljára megszakítja a kört, s a levegőbe írja a Végjelet - és létrejön a varázslat.

Fontos, hogy az összes varázsló transzállapotban tartózkodik a mágia során, és végig a varázslat sikerére összpontosít. Ez egyrészt azt jelenti, hogy egy varázsló csupán egyetlen mozaikot idézhet fel, s miután ezt megtette, utána sem tehet semmi mást (például nem gyűjthet Manát az elméjébe). Amennyiben egyetlen résztvevő is kikerül idő előtt a transzállapotból (vagy a kör valamilyen módon, a varázsjelek felrajzolását kivéve, megszakad), a varázslat mindenképp sikertelen lesz, valamint az összegyűlt Mana - habár tényleges kárt nem okoz - hirtelen és ellenőrizetlen távozása miatt K3 óráig képtelenek lesznek mágia alkalmazására, és a Kábultság módosítói lesznek érvényesek mindegyikükre.

Mindazonáltal az meg nem biztosíték önmagában a sikerre, ha a transzállapot nem szakad meg. Egyrészt minden egyes mozaik 3% esélyt jelent arra, hogy nem sikerül a Keretbe hibátlanul beilleszteni; valamint a gyakorlatlanság is megbosszulja magát. Minden kezdő (tehát olyan varázsló, aki meg sosem segített ily módon létrehozni egy varázslatot) 5%, minden gyakorlatlan varázsló (gyakorlottnak öt sikeres varázslat után nevezhetünk valakit) 2% esélyt jelent a sikertelenségre. A siker vagy a sikertelenség csupán a Végjel leírásakor derül ki, ugyanis ekkor jönne létre a varázslat, s ekkor derül ki, ha valami nem sikerült úgy, ahogy eltervezték. Ez azonban kevésbé

vad energiakitöréssel jár, mint amikor megszakad a varázslók transzállapota, így csupán K6 perc Kábulatot és utána K3 óra Gyengeséget jelent.

Van meg két lehetőség. Az egyik, hogy a Keret megidézőjének - akár, mert elszámolta magát (bár ez elég hihetetlen), akár, mert valaki a megbeszéltnél hosszabb ideig varázslott - idő múltával elfogy az összes Mana-pontja. Ekkor képtelen lesz a Keret fenntartására, és a hatás megegyezik a transzállapot megszakadtával. Hasonló hatású lehet az, amennyiben valaki eltér a megbeszéltektől és más erősítéssel idézi meg mozaikját. Minden egyes Mp, amellyel a megbeszélttől eltér, 10% esélyt jelent a mágia azonnali sikertelenségére. Ez külön dobandó, de ha többen is eltérnek ilyenképp, az esély mindig összeadódik. (Így, ha egyikük 2 Mp-tal eltér a megbeszéltektől, 20% esély lesz rá, hogy a mágia azonnal szétfoszlik. Amennyiben egy másik is eltér, 4 Mp-tal, az esély az azonnali rontásra 60%.) Ráadásul a Végjel felírásakor minden egyes ilyen Mp-eltérés további 2%-kal növeli a sikertelenség esélyét - igaz, olyankor már enyhébb a hatás. Ha pedig valaki botor módon az előre megbeszéltektől eltér, a mágia azonnal csődöt mond.

Megjegyzendő, hogy amennyiben a varázslatot létrehozók nem engedik el egymás kezét, és végig fenntartják a kört - noha így minden egyes mozaik megidézésének ideje, mivel csak a varázsszavakat ejtik ki, a duplájára nő, s ez a Keret Mana-igényére is hatással lesz -, e kör mágikus harmóniája elnyomja a kisebb zavarokat, így a teljes gyakorlatlanságból eredő 5% varázslatrontási esély 2%-ra, a gyakorlatlanságból származó 2% 0%-ra csökken. Amennyiben azonban a kör megszakad - akár csak egyetlen varázsló is elengedi társai kezét, hogy a varázsjeleket a levegőbe rója -, ez az előny elvész. (Ez nem vonatkozik a Végjelre.)

A Keret természetesen egyetlen varázslót sem ruház fel több hatalommal, mint amennyivel egyébként rendelkezik, így mindenki csak olyan mozaikot illeszthet a Keretbe, amelynek felidézésére önmagában is képes lenne - csupán a közösen létrehozott

varázslat haladhatja meg a varázslók egyéni lehetőségeit.

1997.07.03.

Szerző: Thaur

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk felhasználásra került a Varázslói varázslatok (ismeretlen szerző, Csaba MAGUS oldala) című cikkhez, szerző vagy forrás megjelölése nélkül.