

# Árnymágia



Az árnymágia a boszorkánymesteri varázslatok egy különleges fejezete. Kidolgozója mind a mai napig ismeretlen, az azonban bizonyos, hogy az ide tartozó diszciplínák meglehetősen fiatalok, száz évvel ezelőtt még hírüket sem hallotta senki. Ennek megfelelően azoknak a száma sem túl magas Yneven, akik ismerik és gyakorolják őket, hiszen ennek a sötét tudományágnak még nem igazán volt ideje elterjedni.

A varázslatok alapja az az okkult tan, miszerint az árnyak misztikus kapcsolatban állnak a lélek sötét oldalával, s ha valaki a gonoszság kellően magas fokára jut, az akár parancsolhat is nekik, vagy befolyása alá vonhatja rajtuk keresztül az anyagi világot.

A varázslatok érdekessége, hogy működésükhöz árnyékokra van szükség, s mivel árnyék nem létezhet fény nélkül, így a diszciplínákat nem lehet alkalmazni teljes sötétségben. Ez persze nem jelenti azt, hogy az éj leple alatt ne használhatná őket a boszorkánymester, hiszen a telihold, vagy akár egy apró gyertya jelenléte is elegendő lehet.

## Árnyékvarázs I.

**Mana pont:** 7

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Hatótáv:** érintés

**Időtartam:** kör/szint

**Mágiaellenállás:** nincs

A varázslat hatására a boszorkánymester egy adott árnyékot nyújthat meg, vagy zsugoríthat össze. Ez lehet a saját árnyéka, de lehet bármely olyan tárgy vagy személyé is, akit a varázslat időtartama alatt folyamatosan megérint. Ha az illetőt, vagy az adott tárgyat akár csak egyetlen pillanatra is elengedi, a varázslat megszűnik működni.

A varázslat sem elemi fényt, sem elemi sötétséget nem teremt, így egyfajta megmaradási törvény érvényesül, és az adott hely fényviszonyai összességében nem változnak. Ez azt jelenti, hogy a Boszorkánymágia – Árnyak nevű varázslatával ellentétben ez a diszciplína a Rejtőzés képzettséghez módosítót nem ad, jelentősége inkább abban áll, hogy a többi árnymágiával együtt alkalmazható.

Az árnyékok hossza legfeljebb a tárgy vagy személy magasságának tízszeresére, vagy tizedére változhat, s hasonló szabály vonatkozik a szélességükre is. (Más szóval egy két méter magas, és egy méter széles harcos árnyéka sosem lehet hosszabb





húsz méternél, vagy szélesebb tíz méternél – ellenben egy húsz méter magas és öt méter széles torony árnyéka akár kétszáz méterre és ötven méterre is növelhető.)

A varázslat időtartamának növelése körönként további 7 mana pontot igényel.

## Árnyékvarázs II.

**Mana pont:** 7

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Hatótáv:** érintés

**Időtartam:** kör/szint

**Mágiaellenállás:** nincs

A varázslat hatására a boszorkánymester önmagának, vagy egyetlen általa megérintett tárgynak (esetleg személynek) az árnyékát képes a fényviszonyoktól függetlenül forgatni. Az árnyék a varázslat időtartama alatt szabadon mozgatható, de sosem szakítható el tulajdonosától, és mérete sem változtatható meg – legfeljebb az Árnyékvarázs I.- el együtt alkalmazva.

Az árnyékokat nagyjából egy futó ember sebességével lehet mozgatni, ha valaki megpróbál kitérni előlük, az gyorsaságpróbára jogosult.

Önmagában ennek a varázslatnak sincs különösebb jelentősége, inkább a többi árnymágiával együtt szokás alkalmazni.

A varázslat időtartama körönként 7 mana pontért növelhető.

## Árnyak leple

**Mana pont:** 14

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Hatótáv:** érintés

**Időtartam:** kör/szint

**Mágiaellenállás:** nincs

A varázslat hatására a boszorkánymester és teljes felszerelése láthatatlanná válik – feltéve, hogy árnyékban marad. Abban a pillanatban ugyanis, hogy bármely testrészére fény esik, az azonnal előtűnik, mintha csak egy láthatatlanná tevő köpeny alól bukkanna fel.

A boszorkánymester kizárólag saját magát teheti láthatatlanná, a varázslat időtartama további 7 mana pontért egy körrel növelhető, az Árnyékvarázs

I.-el és II.-vel együtt alkalmazva pedig félelmetesen hatékony lehet.

## Árnyékmarok

**Mana pont:** 14

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 8 szegmens

**Hatótáv:** önmaga

**Időtartam:** kör/szint

**Mágiaellenállás:** nincs

A varázslat hatására a boszorkánymester képes lesz tárgyakat megérinteni a puszta árnyékával. A tárgy lehet akár közelebb a fényforráshoz, mint ő maga, akár távolabb tőle, az egyetlen megkötés, hogy a felületen, ahová az árnyékuk esik, úgy látsszon, mintha valóban a kezében lenne.

A varázslat segítségével csak viszonylag egyszerű műveleteket lehet végrehajtani, ez lehet például egy tárgy felemelése, vagy egy személy egyensúlyi helyzetéből való kibillentése, de fegyverforgatás, vagy varázslás semmiképpen sem.

A boszorkánymester érzi is az így megérintett tárgyakat, mintha azok valóban a kezében lennének, amiből következik, hogy egy parázsló széndarab felemelése nem feltétlenül jó ötlet.

A diszciplína érdekessége, hogy ha alkalmazója az Árnyékvarázs I. segítségével megnöveli árnyékának méretét, akkor ezzel együtt fizikai ereje is növekszik, így akár maximum kétháromszor akkora súlyokat is meg tud emelni, mint amire puszta kézzel képes lenne.

Ez a játékban azt jelenti, hogy ha egy adott feladat végrehajtásához Erőpróbát kellene tennie, akkor azt a varázslat segítségével +8 módosítóval teszi (és ereje akár 20 fölé is emelkedhet!).

Sajnálatos módon a diszciplína az Árnyékvarázs II.-vel együtt nem alkalmazható. Ennek magyarázata, hogy hiába forgatja el a varázshasználó a saját árnyékát, a tárgy árnyéka továbbra is a szokott irányban áll, így nem látszik úgy, mintha az a kezében lenne.



## Halál árnyéka

**Mana pont:** 27

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Hatótáv:** önmaga

**Időtartam:** 1 kör

**Mágiaellenállás:** nincs

A varázslat sokban hasonlít az árnyékmárokhoz, azonban a fizikai erő helyett egy sokkal veszedelmesebb hatást továbbít az árnyékokon keresztül: A boszorkánymester képes lesz bármely olyan nekromancia fejezetébe tartozó varázslat távolról való végrehajtására, mely az áldozat megérintését igényelné. Ennek egyetlen feltétele, hogy az áldozat a boszorkánymester árnyékába kerüljön.

A varázslat kétségtelenül az árnyékmágia egyik legveszedelmesebb diszciplínája, s hatékonysága az Árnyékvarázs II.-vel együtt alkalmazva tovább növelhető, az Árnyékvarázs I.-el azonban – ismeretlen okból – nem kombinálható.

A varázslat hatásának egy körrel való meghosszabbítása további 14 mana pont befektetését igényli.

## Gonoszság árnyéka

**Mana pont:** 10

**Erősség:** 10

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Hatótáv:** érintés (lásd a leírást)

**Időtartam:** lásd a leírást

**Mágiaellenállás:** lásd a leírást

A gonoszság árnyéka a boszorkánymesteri árnyékmágia egyik legkülönösebb darabja. A többi árnyékmágiával ellentétben ez a misztikus kapcsolatot fordított irányban használja ki, és az áldozat lelkére fejt ki hatást annak árnyékán keresztül.

A diszciplína egy az Asztrálmágia fejezetébe tartozó varázslathoz fűzhető hozzá, amely ennek hatására +10 E-vel nagyobb erősítéssel jön létre. Ennek feltétele, hogy az így megerősíteni kívánt

varázslat végrehajtása során a boszorkánymesternek folyamatosan érintenie kell azt a felületet, melyre az áldozat árnyéka esik.

A diszciplína segítségével kizárólag a negatív érzelmek befolyásolhatók, erőssége és időtartama pedig nem növelhető.

## Árnyékok elorzása

**Mana pont:** 42

**Erősség:** 2

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Hatótáv:** érintés (lásd a leírást)

**Időtartam:** 1 perc

**Mágiaellenállás:** asztrális

Sokban hasonlít a Gonoszság árnyékára, azonban egy olyan Asztrálmágián alapuló varázslatot hoz létre, melynek az árnymágián kívül nincs megfelelője.

A boszorkánymester először bal tenyerével megérinti azt a felületet, melyre áldozatának árnyéka esik, majd elmormolja azokat az igéket, melyek a varázslat megidézéséhez szükségesek. Az áldozat asztrális mentődobásra jogosult, azonban ha ezt elvétí, árnyéka szertefoszlik – és vele együtt negatív érzelmei is eltűnnek.

Az áldozat a varázslat időtartama alatt képtelen lesz a félelemre, gyűlöletre, undorra, ingerültségre, sőt még a hűtlenségre is. Ez első ránézésre nem tűnik túl ijesztőnek, valójában azonban egy kegyetlen világban az ilyen ember nem más, mint a tökéletes balek.

Aki a varázslat hatása alá került, soha semmilyen körülmények között nem hajlandó harcolni. Mosolyogva nézi, hogy kirabolják, némi türelmes okvetetlenkedésnél többre akkor sem képes, ha a szeme láttára gyilkolják le szeretteit, füttyörészve sétál be vadállatok közé, s gyanakvás nélkül hajt fel bármilyen mérget, amit neki kínálnak, legyen akármilyen visszataszító is az íze.

A varázslat alkalmazási lehetőségei szinte korlátlanok, erőssége 4 mana pontonként 1 E-vel növelhető, időtartama azonban nem tolnható ki.

Természetesen az áldozat az időtartam lejártával észhez tér, ha játékos karakter volt, akkor a játékos maga dönti el, hogyan érez, és mit cselekszik.



## Árnyékszolga

**Mana pont:** 28

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Hatótáv:** önmaga

**Időtartam:** 1 perc

**Mágiaellenállás:** nincs

A varázslat hatására a boszorkánymester árnyéka elválik tőle, és önálló életre kel. A boszorkánymester a szolga megteremtésének pillanatában egyetlen egyszerűbb parancsot adhat neki, mintha az egy értelemmel felruházott élőhalott volna.

A varázslat valóban egy kóborló dögöt idéz meg (necrografiai osztály: II) mely hűséges lesz a boszorkánymesterhez. Ennek megfelelően az árnyékszolgára minden olyan varázslattal hatni lehet, mely egy átlagos élőhalottra hatna (például érzékelés holtakon keresztül, vagy életerővel felruházás).

Ha a boszorkánymester további utasításokat kíván adni szolgájának az időtartam lejárta előtt, megteheti, azonban ekkor a holtak nyelvén kell szólnia hozzá. Természetesen a kommunikáció kétirányú, így az árnyékszolga hatékony kémként is használható, hiszen elmondhatja megidézőjének, hogy mit látott, amíg távol volt.

Amennyiben a fényviszonyok úgy változnak meg, hogy az árnyék többé nem látható, vagy az időtartam lejár, a szolga megszűnik létezni, az árnyék pedig visszakigyózik tulajdonosához.

A varázslat érdekessége, hogy az Árnyékmarok diszciplínát is magában foglalja, így további mana pontokat nem kell arra áldozni, hogy a szolga tárgyakat érinthessen meg.

A szolga ura parancsára akár harcolhat is: Fájdalomtűrés pontjai nincsenek (csak túlütéssel sebezhető), életerő pontjainak száma megegyezik az öt megidéző boszorkánymester szintjével, harcértékei pedig a következők: KÉ.: 20, TÉ.: 40, VÉ.: 80, CÉ.: -. Harc közben a boszorkánymester felszereléséhez tartozó egyszerűbb fegyvereket használja (illetve egészen pontosan azok árnyékát), sebzése ennek megfelelő.

Mivel maga a szolga nem látható, kizárólag az árnyéka a földön, akik megpillantják, Intelligencia próbára jogosultak. Ha elvétik, nem lesznek tudatában, hogy az általuk látott árny nem tartozik

senkihez, ami azt jelenti, hogy ha szembeszállnak a szolgálával, a vakharcnak megfelelő levonásokkal küzdenek.

Amennyiben valaki megdobja az Intelligencia próbáját, már tudatában lesz, hogy mivel áll szemben, és az árnyék helyzete alapján következtethet rá, hogy ellenfele milyen irányban található. Ennek megfelelően harc közben enyhébb levonások sújtják, a következők szerint: KÉ.: -5, TÉ.: -5, VÉ.: -15, CÉ.: -100. Ha bárki járatos a vakharcnak legalább az alapfokában, és Intelligencia próbája is sikeres, arra semmiféle levonás nem vonatkozik. Ugyan ez érvényes mindazokra, akik asztrál, vagy mentálszemen keresztül vizsgálják a világot, netán az auraérzékelés vagy Boszorkánymesteri mágia – Láthatatlanság felfedezése diszciplínához folyamodnak, mivel azonban nem valódi láthatatlanságról van szó, ezért a szokványos láthatatlanság felfedezés varázslatok sem működnek ellene.

A varázslat kétélű kard, s így jó oka van annak, hogy a boszorkánymesterek miért nem szokták harcra kényszeríteni szolgálait. Abban az esetben ugyanis, ha a szolga életerő pontjai az időtartam lejárta előtt elfognak, az árnyék szertefoszlik, a boszorkánymester pedig elveszíti lelkének sötét oldalát, ami megegyezik azzal, mintha az Árnyék elorzása nevű varázslat hatása alá került volna – az időtartam azonban végleges.

A boszorkánymester egyszerre egyetlen szolgálával rendelkezhet, akinek létezését meghosszabbíthatja, körönként további 8 Mp befektetésével.

## Árnyékharcos

**Mana pont:** 35

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 12 szegmens

**Hatótáv:** önmaga

**Időtartam:** 1 perc

**Mágiaellenállás:** nincs

Gyakorlatilag mindenben megegyezik az árnyékszolga nevű varázslattal, leszámítva azt az egyet, hogy már az Árnyékvarázs I-et is magában foglalja.



Az így létrehozott árnyékharcos óriási méretű, testi ereje lényegesen nagyobb, mint egy átlagos szolgálé, ellenben lomhább annál.

Életerő pontjainak száma megegyezik a boszorkánymester szintjének négyszeresével, harcértékei pedig a következők szerint alakulnak: KÉ.: 10, TÉ.: 80, VÉ.: 100, CÉ.: -.

Méretéből adódóan a fegyverek sebzése nem érinti olyan súlyosan, ami annyit tesz, mintha 1-es SFÉ-vel rendelkezne, testi ereje pedig +4 Sp ad a fegyverei által okozott sebzéséhez.

A harcos bátrabban szállhat szembe ellenfelekkel, mint egy átlagos szolga, azonban ha mégis legyőzik, megidézője – az Árnyékszolga varázslatnál leírtakhoz hasonlóan – mosolygó idiótaként fogja leélni hátralévő napjait.

A varázslat időtartama körönként 8 mana pontért növelhető, a boszorkánymester pedig egyszerre legfeljebb egyetlen harcosnak (vagy szolgálának) parancsolhat.

## Árnyéktest

**Mana pont:** 42

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Hatótáv:** önmaga

**Időtartam:** kör/szint

**Mágiaellenállás:** nincs

A varázslat kétségtelenül az árnyékmágia magasiskolája. A boszorkánymesternek a varázslat végrehajtásához ülnie, netán feküdnie kell. Miután elmormolta a megfelelő igét, lelke kilép a testéből, és az immár szabadon mozgó árnyékát irányítva járhat-kelhet, amerre csak akar.

Új alakja leginkább a légiességre hasonlít, kizárólag mágikus fegyverekkel sebezhető, és bár a falakon nem képes áthatolni, az ajtókon – lévén a küszöbnél mindig van egy olyan vékony rés, ami alatt egy árnyék átcsusszanhat – igen.

Mivel maga a boszorkánymester szabad szemmel láthatatlan, rá is az Árnyékszolgánál leírt szabályok vonatkoznak.

Anyagi teste ezalatt teljesen kiszolgáltatott, nem csak a fegyverekkel szemben, de többé a személyes aura védelme sem terjed ki rá. Mivel többé semmi sem köti hozzá, a boszorkánymester nincs tisztában vele, hogy mi történik porhüvelye körül, s még arról sem szerez tudomást, ha azt időközben elpusztították.

Varázslatokat árnyéktestben is használhat, ellenben azokat, melyek érintést igénylenek, kizárólag a Halál árnyékával, vagy a Gonoszság árnyékával együtt alkalmazhatja.

Ahhoz, hogy képes legyen megérinteni tárgyakat, az Árnyékmarok diszciplínához kell folyamodnia, ekkor viszont elveszíti minden légiességhez hasonló tulajdonságát, s így már közönséges fegyverekkel is sebezhetővé válik.

Ha az Árnyékvarázs I.-hez folyamodik, valóságos óriássá növekszik, s harcértékei a következők szerint változnak: KÉ.: +0, TÉ.: +30, VÉ.: -10, CÉ.: -10. Ha viselt vértet, annak SFÉ-je megkétszereződik, támadásai pedig +4 Sp-vel sebeznek többet.

Amennyiben a boszorkánymestert harcban legyőzik (netán valami módon megakadályozzák abban, hogy az időtartam lejártakor visszatérhessen testéhez), akkor a boszorkánymester meghal, teste pedig Izarként bolyong tovább az anyagi síkon.

Ha távollétében elpusztítják anyagi testét, a varázslat időtartamának lejártával hasonlóan sanyarú sors vár rá, hiszen lelkének többé nincs hová visszatérnie. Ekkor árnyéktestéből eltávozik az élet princípiuma, jelleme eltorzul, és a Bestiáriumban leírt Árny (Arich) válik belőle.

A varázslat a legtöbb árnymágiával kombinálható, leszámítva a szolga és harcos idézését, illetve az árnyak leplét. A varázslat időtartama körönként 8 mana pontért meghosszabbítható.

2012.?

Szerző: Néma Ákos

Forrás: Néma Ákos honlapja

Szerkesztette: Magyar Gergely