

Tabula Magica



A Tabula Magica rovatban új varázslatokat, mozaikokat, mágiával kapcsolatos törvényeket, szabályokat, ismereteket tárunk az olvasó elé. Mielőtt azonban belevágánk, nem árt tisztázni néhány félreérthető kérdést.

Új varázslatnak eddig ismeretlen varázslat-mozaikot vagy új varázslat formulákat nevezünk. A mozaikokat csak varázsló kasztúak alkalmazhatják - ugyanez igaz a mozaikból összerakott varázslatra is - míg a hagyományos típusú varázslatokat a más varázsló kasztoknak szánjuk. Persze kevés olyan varázslat akad, melyet több különböző kaszt is használhat. Többnyire, amelyik hasznos az egyik kaszt tagjainak, az értéktelen a más kasztból kikerülőknek. Egy adott varázslat leírásában mindig megemlítjük, mely kaszt (kasztok) tudományát bővíti.

Hogyan tanulhatunk új varázslatokat?

Mindenkiben felmerül a kérdés, Játékosban és Kalandmesterben egyaránt, mint ahogy azt sem árt tisztázni, miként jutott a karakter az általa ismert varázslatok birtokába.

A M.A.G.U.S.-ban leírt varázslatok egész Yneven közismertek - ezért kaptak helyet a szabálykönyvben. A karakter még tanuló éveik alatt elsajátítja használatuk, megidézésük titkait. Mesterei tanítják rá, kiolvashatja a varázslóiskolákban fellelhető mágiával

foglalkozó könyvekből. A feladat persze hosszú évek kitartó munkáját, hosszas felkészülést, számtalan előtanulmányt igényel.

Az általánosan ismert varázslatokon és mozaikokon kívül azonban létezik számos kevésbé ismert is. Ezeket könyvtárak félreeső polcain porosodó, jelentéktelennek tetsző fóliánsokból, mágusok elveszettnek hitt, elrejtett jegyzeteiből olvashatja ki a szerencsés, de főleg kitartó kutató. Kevesek még ama ritka megtiszteltetésben is részesülhetnek, hogy egye nagy tudású mester maga oktatja őket. Egyesek persze sajnálják az időt a kutatásra, ők komoly összegeket fizetnek egy-egy ígéretesebbnek látszó molyrágta öreg kötetért.

A játékba a nagy tudású (magas TSz-ű) Karakterek arra is képesek, maguk alkossanak új varázslatokat. Varázsló kasztúak esetén a pusztá tevékenység még nem jelent különösebb szellemi nagyságot, hiszen a mozaikok segítségével bárki bármikor megalkothat egy új varázslatot. Mégis a mi nyilvánvaló az egyiknek, lehet újdonság, lehet tanulságos a másoknak. Így aztán mozaikokból összerakott varázslatok leírása csak akkor kap helyet a mágiával foglalkozó könyvekben, ha az ötlet újszerű, elméssége említésre érdemessé teszi. A cikk Varázsló Varázslatok című részében efféle trükkös megoldásokat teszünk közzé.



Jóval érdekesebb a helyzet a varázslat-mozaikkal. Mert bizony, a M.A.G.U.S.-ban arra is nyílik lehetőség, hogy valaki új, eddig ismeretlen mozaikot „találjon fel”. Szögezzük azonban le ez óriási és felelősségteljes munka, hiszen számtalan összefüggésben kell átgondolni, hogy az új mozaik nem borítja-e fel a játék egyensúlyát. Ugyanakkor - és ez sem kisebb kihívás - bele kell illeszteni a Mágia rendszerébe és ideológiájába. A fenti nehézségek a játékszabályokban ekként fogalmazódnak meg: új mozaikot csak mágus alkothat (azaz csak a KM), de egy már létezőt bármelyik varázsló felhasználhat, ha tanulmányozta és működését megértette.

Mielőtt egy varázsló használhatná varázslataiban az új mozaikot, először hosszasan tanulmányoznia kell, megértenie és elhelyeznie a mágia törvényei között. Az erre szánt idő K6 naptól egészen K10 hétig húzódhat, attól függően, hogy naponta mennyi időt fordít elmélkedésre a varázsló, s hogy tevékenysége mennyire zavartalan. Nem elhanyagolható persze az sem, hogy milyen bonyolult az új varázslat-mozaik, s milyen intelligens a tudásra szomjas varázsló. A végleges időtartamot - mindezek figyelembevételével - a KM szabja meg és a kocka pontosítja.

Utolsó esetként lássuk a hagyományos varázslatokat! Ezek varázslat formulák, utasítások arra, milyen varázsigét kell kiejtenie, milyen taglejtéseket szükséges tennie a varázshasználónak, ha leírt mágikus hatást kívánja megidézni. Az utasítások pontos követésével a varázslat mindenképpen létrejön - ez esetben tehát nem szükséges teljességében megérteni. Annyi mágikus alapismerettel minden varázshasználó kaszt tagjai rendelkeznek, hogy saját kasztjuk tudásanyagához tartozó új varázslatokat már néhány perces tanulmányozás után is tökéletesen alkalmazzák, annyival azonban soha nem bírnak, hogy más kasztok varázslatait is képesek legyenek sikeresen használni.

Új varázslat formulát csak közepesnél magasabb Tapasztalati Szintű (6. TSz felett) karakterek alkothatnak, természetesen csak saját kasztjuk számára. Ha Játékos Karakter az illető, előtte konzultálni kell a Kalandmesterével. Az új varázslatnak mindenképpen illeszkednie kell a kaszt tudásanyagába, továbbá igazodnia kell a játék egyensúlyához és a KM elképzeléseihez. Ráadásul hosszas kutatómunka és elmélkedés kell megelőzze

az első tapogatózó kísérleteket - így aztán a karakter csak olyan témakörben alkothat új varázslatot, mely témakör a kaszton belül is legközelebb áll hozzá (pl: Nekromancia). A nem varázsló kasztúak, előzetesen bármennyit elmélkedtek is, mégis csak tapasztalati úton dolgozzák ki varázslataikat, azaz nem mellőzhetik a kísérletek. Egy, a már kísérletezés stádiumába jutott varázslat végső formulájának megtalálásához általában K6 számú kísérlet szükséges. Ezek során az ismeretlen erők között kutatva előfordulhat, hogy balul üt ki a kísérlet. Ennek esélye alapesetben 25%. Ezt a körülmények csökkenthetik, vagy növelhetik az alábbiak szerint.

1-10%	a Karakter nem készült fel kellőképpen
5%	10 alatti Intelligencia esetén
- annyi %	amennyi a karakter TSz-e
- 5 %	16 feletti Intelligencia esetén

Hogy a baleset során mi történik, megsérül-e a kísérletező, vagy valaki másra hoz-e bajt, azt lehetetlen lenne itt meghatározni. Ehhez ismerni kell a kidolgozó személyét, a körülményeket, és elsősorban persze a varázslat természetét. Az események pontos alakulását tehát a KM fantáziájára bízuk egyetlen megkötéssel: a halálos kimenetel esélye mindössze 5%.

Természetesen a kidolgozónak bármikor jogában áll abbahagyni a kísérletezést, ha úgy ítéli túl nagy a kockázat, hiszen pontosan tudja hány kísérlet áll előtte a sikerig, és milyen erők titkait próbálja kifürkészni.

Varázsló Varázslatok

„A mozaik mágia a végtelen lehetőségek kimeríthetetlen tárháza.” A ma már közhelyszámba menő mondat elsőként egy Gestor fantomnéven alkotó mágia filozófus életművében, a Magiconturában hangzik el. Hétköznapi megfogalmazása mély igazságot hordoz - ezért válhatott a varázslók nemzedékeinek jelmondatává. Az állítást - bár nem igényel bizonyítást - az alábbiakban néhány különös varázslattal igyekszünk alátámasztani.

Az alábbi varázslatok, bár sokfélék, egy vonásukba hasonlóak: a mágia törvényei közt tatóngó réseket, kikapukat használják ki. Elsődleges hatásuk általában jelentéktelen, kizárólag mellékhatásai miatt alkalmazzák a varázslók.

Megfékezés

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 24

Erősség: 14 (7 SFÉ)

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 kör + 1 szegmens

Időtartam: 8 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Elemi erő teremtése, aura formában – 14 Mp (70kg)
Időmágia perc –

10 Mp

A légies ellenfél - még ha rendelkezünk is mágikus fegyverrel, mely sebet ejt rajta - komoly próbatételt jelent. Épületek belsejében, szűk folyosókon szinte sérthetetlen, hiszen bármikor eltűnhet, a falakban, ahová nem követhetjük. A Megfékezés varázslat ebben nyújt segítséget.

A varázslat a mágia törvényeinek egyik ismert, de gyakran elfelejtett kikapuját használja ki. Nevezetesen: a légies lényről azonnal lebomlik az Aura forma, ha abba Óselemet - következetesképp Paraelemet is - foglalunk. Nem igaz azonban mindez az Elemi Erőre - Elemi Erő Aurával légies teremtmény is övezhető. Csakhogy az Elemi Erő anyagként ellenszegül a neki ütköző tárgyaknak: a falaknak is, melyeken az illető áthatolni kíván. Hiába libben át ellenfelünk kísértetként a falon, az Aura lelassítja, nagyobb erősség esetén meg is fékezi.

Minél erősebb az Aura, annál inkább fékezi viselőjét, hiszen annak annál nagyobb erőfeszítésbe kerül legyűrnie az Elemi Erő ellenálló képességét. Ha az Erő súlymegtartó képessége eléri vagy meghaladja az illető testsúlyát, az áldozat

nem képes többé áthatolni a falakon. Ha kevesebb, akkor arányosan lassítja a mozgását minden alkalommal, mikor bármilyen anyagon kíván áthatolni. Ha a súlymegtartó csak fele a testsúlyának, akkor a haladási sebesség is a felére csökken, ha harmada, akkor két-harmadára, ha negyede, akkor három-negyedére.

Nem szabad azonban megfeledkeznünk a varázslat elsődleges hatásáról sem: az Elemi Erő Aura védi viselőjét, akárha páncél lenne. Nagy erősítés esetén ez komoly SFÉ-t jelenthet. Tanácsos hát alaposan megfontolni, megéri-e használni a varázslatot, vagy sem.

Köd

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 1

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: míg el nem oszlik

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Teremtés – 5 Mp (1kg)

A Teremtés mozaik sajátos felhasználása. A mozaik segítségével a varázsló egyszerű összetételű anyagokat teremthet, ha összetételüket ismeri. Ki ne tudná, miből áll a köd? Jelen esetben az sem probléma, hogy a teremtett anyag nem meghatározott formában, rögzített, tócsaként, felhőként jelenik meg. Mivel a köd súlya elenyészően kevés, ezért már néhány mana-pontból is óriási mennyiségben állítható elő.

A varázslat hatására 10 méter sugarú körben sűrű köd keletkezik, melyben senki sem lát egy méternél messzebb. A ködfelhő alapesetben 10 percig együtt marad, csak ennyi idő alatt oszlik el oly mértékben, hogy megszűntnek lehessen tekinteni. Természetesen ritkulása folyamatos, nem egyik pillanatról a másikra történik. A szél, különösen az erős szél gyorsíthatja a folyamatot, amely így akár egyetlen kör alatt is lejátszódhat.

Rombolás

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 68

Erősség: 1

Sebzés: 15K6

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 perc

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Térkapu – 68 Mp

A varázslat hosszas előkészületet igényel. Először is a varázslónak készítenie kell egy kisebb, de kellően erős tárgyat, melyre maradandóan felírja a Zóna Varázsjelét. Ezután kihajózik a tengerre és a mély vízbe hajtja az elkészített holmit.

Ha a későbbiek során bármikor térkaput nyit a tengerfenekére süllyedt Zóna Varázsjele mellé, hihetetlen pusztítást végezhet a víz segítségével. Elegendő a térkapu másik oldalát a kiszemelt építmény, hegy, vagy elsöpörni kívánt hadsereg felé fordítania, majd megnyitni a kaput. A tengerfenékről irtózatossá válik a víz, mely váratot képes percek alatt elsöpörni. A varázslónak egyedül arra érdemes ügyelnie, hogy ő és társai ne kerüljenek a vízsugár útjába, illetőleg, hogy az elfolyó ne ragadja el őket is. Éppen ezért a varázslatot általában hegytetőn állva, a domboldal irányába fordulva szokásos alkalmazni.

Hasznos gyakorlati útmutatásként közöljük, hogy a vízsugár megközelítőleg olyan távolságig hatol el, amilyen mélyen nyugszik a Zóna Varázsjel a tengerszint alatt.

Jelmágia

„A jelek mágikus formulák, a mágikus energia anyagba rögzült megnyilvánulásai. Meghatározó tulajdonságuk nem az anyag, amelyre írják őket, hanem a forma, a rajzolat vonalvezetése. A jelek tehát, bár nem bírnak anyagi minőséggel, mégis az anyag egy változatát jelentik, hiszen a forma, a külalak egyedül az Anyagi Világban meghatározó attribútum...”

„... Az eltérő - legalábbis az eltérőnek tekinthető - formák, így rajzolatok száma végtelen, végtelen tehát a Jelmágia jeleinek száma is. Ezzel együtt végtelen az így megidézhető mágikus módszerek és hatások sokasága is.”

A bevezetőben Moress Nobren mágus azóta híressé vált munkájából, a Magica Graphicából idézünk. Bizony kevés ma már a Jelmágia legmélyebb összfüggéseit is átlátó varázslók száma Yneven. Moress Nobren mester talán az utolsó volt közülük. Midazonáltal a téma iránt érdeklődő kutató lépten-nyomon mágikus rajzolatok leírásába botolhat más mágusok írásaiban is. Mert a Jelmágia kevésbé ismert törvényeit minden varázsló ismeri - azt is állíthatjuk, a mágia leggyakrabban alkalmazott válfaja ez.

Térkapu pentagramma

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 82 (2x)

Erősség: 1

Időtartam: amíg a rajzolat töretlen

Rajzolás ideje: 1 óra (2x)

Az idéző pentagramma után a leggyakrabban alkalmazott pentagramma alapú rajzolat. Hatása hasonló a Térkapu mozaikéhoz, számottevő különbség csak működésének részleteiben mutatkozik. Párban használatos, csak akkor teszi lehetővé az átjárást a tér két pontja között, ha a pentagrammát mind az indulási, mind az érkezési oldalon felrajzolták. A keletkező átjáró nem állandó, csak olyankor nyílik meg, ha valaki vagy valami az indulási pentagramma külső körívén belülré kerül. Ilyenkor sem átlátható - akár a térkapuk - és anyagi minőségen túl semmi nem juttatható át rajta - azaz nem alkalmas varázslatok távolbahatására és a Zóna nem érvényesül rajta keresztül.

Hogy egy pentagramma érkezési vagy indulási, netán mindkét szerepet betölti-e, azt felrajzolásakor kell meghatározni. Ezért van, hogy az értő szem a rajzolatra pillantva nyomban képes megállapítani annak rendeltetését. Senki nem képes azonban kiolvasni, vajon hol található a pentagramma párja, ezt legfeljebb tapasztalati úton, a körívet átlépve lehetséges kideríteni.

A pentagrammák tárgy-tárgy szimpátiaviszonyban állnak egymással. Az általuk biztosított térkapu addig üzemképes, ameddig mindkét oldali rajzolat vonalai töretlenek.

(A Térkapu Pentagramma ynevi alkalmazásáról a Rúna következő számában, a Térkapukról szóló cikkből értesülhetnek az olvasók.)

Végrehajtó varázskör

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 40 + a varázslat

Erősség: amennyi a beleírt varázslaté

Időtartam: amíg a rajzolat töretlen

Rajzolás ideje: 30 perc

A Jelmágia egyik kevésbé ismert rajzolata. Sok varázsló még a létéről sem tud, mások, ha hallottak is felőle nem ismerik rajzolatának titkát. A Pyarronban és Doranban nevelkedettek természetesen elsajátíthatják, ha külön fegyelmet szentelnek a Jelmágia tanulmányozására. (Hogy Játékos Karakter ismeri-e felrajzolásának titkát, azt a KM dönti el. Ha engedélyezi, a tanulás 5 Képzettségpontba kerül.) A Végrehajtó Varázskört Moress Nobren dolgozta ki híres lankonti falrajzolatában, a Sydulban. Összefoglaló művében a Magica Graphicában is említést tesz róla - rajzolatát a mai napig ez alapján alkotják.

A Végrehajtó Varázskörbe bármilyen mozaikból felépített varázslat beleírható, és csak akkor aktiválódik, ha valaki a varázskörbe lép. Fontos megkötés, hogy a varázslat - bármekkora legyen is eredeti hatóterülete - csak a varázskör belső körívén belül eső területre, ill. az ott tartózkodókra hat, ott azonban válogatás nélkül mindenkire.

A varázskör felrajzolása 40 Mana-pont, plussz még annyi, amennyi a beleírt varázslat. Mindaddig képes újra és újra végrehajtani a beleírt varázslatot, ameddig vonalai töretlenek.

Kisugárzó varázsjel

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 20/30 + a varázslat

Erősség: amennyi a beleírt varázslaté

Időtartam: amíg a rajzolat töretlen

Rajzolás ideje: 3 perc

A Végrehajtó Varázsjel ikertestvére. Hatása és működése is ahhoz hasonló. Két válfaja ismeretes: az elsónél a beleírt varázslat arra hat, aki a varázsjelbe megérinti, a másodikonál a varázsjel előtt karnyújtásnyi (1 méter) távolságra elhaladókra - válogatás nélkül. A hatás megnyilvánulása és az érintettek elleni hatékonysága a varázsjelbe írt varázslat természetétől és erősségétől függ. (Például a kicsapó tűznyíl nem feltétlenül találja el az áldozatot.)

Az első változat 20 Mana-pont, plussz annyi, amennyi a beleírt varázslat, a második 30 Mp-tal többre.

Felruházás bélyeg

Típus: mozaikmágia

Mana pont: mint az azonos nevű varázslat

Erősség: végtelen

Időtartam: amíg a rajzolat töretlen

Rajzolás ideje: 5 perc

Három fajta ismeretes: az Értelemmel, a Tudattal és a Személyiséggel Felruházás. Ezek hatása és alkalmazása megegyezik az azonos nevű boszorkánymesteri varázslattal. Hatásukat arra fejtik ki, akire ráírják őket.

A bélyeg hordozója - az említett varázslatok időtartamával ellentétben - mindaddig megőrzi a ráruházott értelmet/tudatot/személyiséget, ameddig a rajzolat vonalai töretlenek.

Szimpátia varázsjel

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 10 (2x)

Erősség: 1

Időtartam: amíg a rajzolat töretlen

Rajzolás ideje: 3 perc (2x)

Jelpár, mely tárgy-tárgy szimpátiát hoz létre két tárgy között, melyekre írják őket. Ha bármely rajzolat megsérül, a szimpátia azonnal megszűnik.

Kémszem varázsjel

Típus: mozaikmágia

Mana pont: lásd a leírást

Erősség: 1

Időtartam: amíg a rajzolat töretlen

Rajzolás ideje: 5 perc (2x)

Jelpár, mely egymással szimpátiaviszonyban álló varázsjelből és bélyegből áll. Az első bárhol, bármilyen tárgyon elhelyezhető, míg a második arra a személyre írandó, aki a varázsjellel látni fog.

Mint már nyilvánvaló, a bélyeg viselője - ha akarja képes a varázsjellel úgy látni, mintha saját szeme lenne. Ilyenkor saját szemével természetesen nem lát. Ha valakin több Kémszem Varázsjel bélyegét helyezik el. Tetszés szerint válogathat, hogy melyikkel kíván látni.

Fontos megjegyezni, hogy a kémszem nem forgatható, azaz egyetlen meghatározott irányba mered. Forgatásáról, mozgatásáról más varázslattal, netalán kahrei mechanikával szükséges gondoskodni.

A rajzolat leírásának Mp-igénye a bélyeg és a varázslat maximális távolságától függ. Ez annyit tesz, hogy ha ennél távolabb kerülnek egymástól, a szimpátiaviszony szünetel, így a kémszem ideiglenesen megvakul.

0 - 20 m	55 Mp
20 - 39 m	60 Mp
40 - 99 m	68 Mp
100 - 999 m	75 Mp

ennél nagyobb távolságra nem alkalmazható

A kémszem addig működőképes, amíg mindkét rajzolat töretlen.

1994.01.

Szerző: Nyulászi Zsolt

Forrás: Rúna magazin I.évf./1.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely