

Képzettségek



Mágiismeret

Af:5 Mf:25

Különös, ám kalandozók számára mindenképpen hasznos tudományos képzettség. Aki ezt tanulja, felületesen bár, de megismerkedik a mágia bizonyos formáival. Behatóan tanulmányozza azokat, mégsem elég alaposan ahhoz, hogy maga is képes legyen az adott varázslatokat felhasználni. Felmerülhet a kérdés, akkor vajon mi végre az egész? Nem szabad azonban elfeledni, hogy a tudás Yneven is hatalom - a képzett karakter felismerheti a más által alkalmazott mágiát illetve annak természetét, s így adott esetben hatékonyabban védekezhet ellene, netán megkerülheti. Első közelítésben még ez sem tűnik különösebben hasznosnak, hiszen például az elemi tűz kitörésekor még egy félork bányász is sejti, mi volt a varázsló szándéka. Azonban, ha valamilyen összetett mentális esetleg asztrális operációt hajtott végre a varázstudó - ahol már korántsem biztos, hogy ilyen egyértelmű a hatás -, akkor bizony az áldozatnak sokszor az életet jelentheti, ha konyít valamit a mágiához. Csak egy példát ragadnék ki a lehetőségek közül. Egy boszorkánymester Rontása ellen védekezni szinte lehetetlen - ám, ha az áldozat tisztában van a hatás mibenlétével, akkor Pszivel megnövelheti Egészségét, így ellenszegülve az ártó szándéknak.



Ezen felül is sorolhatnám még a példákat olyan varázslatokra, melyek hatása nem igazán szembeötlő. Ezek nagy része ellen nagyon nehéz, ha nem lehetetlen a védekezés jelen Képzettség hiányában.

A fenti Képzettség-pont értékek egyetlen kaszt varázslataira vonatkoznak, amit természetesen a Képzettséget elsajátítani vágyó karakternek kell a tanulás megkezdése előtt meghatároznia. Így tehát 5 Kp ráfordításával megismerheti mondjuk a boszorkánymágiát, de ettől még a papi mágiával szemben ugyanolyan tanácstalanul áll, mint annak előtte. Természetesen több Képzettség-pont felhasználásával több kaszt varázslatai is megismerhetők. Alapfokon a karakter meg tudja állapítani egy adott varázslatról, hogy az milyen kaszt mágiájához tartozik (ebből alkalmasint következtethet az illető kasztjára). Ennek alapvető feltétele, hogy a Képzettséggel bíró karakter lássa és hallja a mágia használóját varázslás közben, valamint a megfigyelt varázshasználó olyan varázslatot alkalmazzon, amelynek felismerésében a karakter járatos. Egyetlen kivétel ez alól a bárd dalmágiája, mivel az minden esetben leplezett formában nyilvánul meg, valamilyen dallam mögé rejtve. Az alapfokon képzett karakter egy megfigyelt varázslatról megállapíthatja, hogy az általa ismert kaszt(ok) mágiájához tartozik-e, és ha igen, akkor milyen típusú avagy



szférájú, illetve hozzávetőlegesen milyen erősségű.

Varázslat E-je nagyságrend

1-9	gyenge
10-21	mérsékelt
22-34	közepes
35-50	erős
51-	nagyon erős

Mesterfokon a megfigyelő szinte mindent képes megállapítani az adott varázslatról. Ismeri hatását, hatóidejét. Ha az illető netán varázsló kasztú, képes meghatározni az adott varázslat Erősségét és Mana-pont igényét is, ami az adott varázslat destruálásához feltétlenül szükséges. Mesterfokon ezenfelül lehetőség van a Bárd dalmágiájának felismerésére is, azonban pontos hatása rejtett marad, a megfigyelő csak annyit képes elmondani róla, amennyit a többi varázslatról alapfokon.

Azon varázslatokat, amelyeknek egyértelmű hatása van, természetesen már alapfokon is lehet azonosítani, pusztán megnyilvánulásuk alapján, ám a burkolt kialakulású varázslatokhoz már mesterfok szükséges. Látható vagy érzékelhető hatással nem rendelkező, valamint leplezett varázslatokat lehetetlen visszafejteni.

Harci Láz

Af:8 Mf:15

Különös harci képzettség, amelyet szinte minden nép és kor felfedezett magának. Így vagy úgy, de mind eljutottak arra a tapasztalatra, hogy ha a harcosok kellőképpen feltüzelik magukat és szenvedéllyel, gyűlölettel küzdenek, néha emberfeletti teljesítményre képesek, még olyan ellenféllel szemben is, aki elől a józan ész megfontolása alapján elmenekülnének. A megfigyeléseket elhatározás követte - a katonákat úgy kell nevelni, hogy erre bármikor képesek legyenek, ne csak a pillanatnyi helyzet befolyásolja őket. Ekkor jelentek meg a csatákban a dobosok, akik a harci szellemet voltak hivatva növelni. A módszer eredményesnek bizonyult, de korántsem hozta meg a várt eredményt. Sok helyütt ajzószerekkel, titkos főzetekkel próbálkoztak, s noha e szerek többnyire rombolják a szervezetet, nem ritkák ma sem. Később komoly gondolkodók is foglalkoztak a kérdéssel, és az Ősi Birodalmak

felvirágzása idején több bölcs egyszerre jutott el a megoldásig. Módszerük - mely mindenki számára elsajátítható - leginkább a Pszi diszciplínáira emlékeztet, bár nem azonos velük, hiszen alkalmazójának nem kell behatóan ismernie saját elméjét.

Az eljárás lényege, hogy az alkalmazó valamilyen monoton ingerre - dobsóra, zenére vagy akár egy dallamra, attól függően, mire kondicionálta magát - koncentrálna egyre jobban eksztázisba jön, akár egy valódi fanatikus. Ezt az eksztázist használja azután arra, hogy ösztöneit felszabadítva ellenségeit lemészárolja. A Harci Láz azonban kétélű fegyver. Ha a harcos belelovalta magát, egészen a harc végéig nem képes józan ésszel mérlegelni - harcol, amíg csak mozogni képes, vagy amíg ellenfelei mind el nem hullottak, el nem menekültek. Harci Lázban küzdő ember soha nem menekül és soha nem adja meg magát. Nem válogat továbbá ellenfelei között, gondolkodás nélkül azt támadja meg, aki a legközelebb áll hozzá, legyen az vezér vagy csak egyszerű fegyverhordozó (természetesen társait ebben az állapotban is felismeri). Az eksztázisba került harcos nem válogat az eszközökben - a kezében vagy keze ügyében lévő fegyverrel ront rá ellenségére. Nem gondolkodik cselekedetein, a mágia vagy Pszi használat pedig különösen távol áll tőle. Természetesen harci Lázban védekező harcot folytatni nem lehet.

A játék szabályaira lefordítva ez a következőt jelenti: Ha valaki, aki ebben képzett, elhatározza, hogy eksztázisban akar küzdeni, akkor egy percen át (6 kör) a „hívóritmusra” kell koncentrálnia (csata közben is teheti!), azután körönként Asztrálpróbát tennie. Az első körben -1 levonással, a másodikban -2 módosítóval, a harmadikban -3-mal, és így tovább. Amint elvéti, megszűnik számára a külvilág, csak az ellenfél és a harc marad. Nem varázsolhat, nem használhat pszit vagy különleges képességet, nem menekülhet és nem védekezhet, kizárólag csak harcolhat, amíg ellenfelet talál magának. Harci Lázba jönni csak olyankor tud a karakter, ha éppen harcol vagy harc előtt áll. Természetesen a koncentrációhoz nem kell nyugalom, sőt a csatazaj csak elősegíti az elérni kívánt hatást.

Mivel az eksztázisban harcoló kizárja józan esztét, gyakorlatilag elnyomja mentálját. Ilyenkor még dinamikus Pszi pajzsára sem koncentrálnak. Természetesen, tudatalatti Mágiaellenállása és statikus pajzsa megmarad. Ezenfelül, az alkalmazó nem csak saját józan gondolkodását szorítja vissza, de mások számára is megnehezíti, hogy a gondolataiba férközzenek. Ez abban nyilvánul meg, hogy mentális ME-je szempontjából statikus pajzsa kétszeresére növekszik, de legalább 10-re. Asztrális ellenállása nem változik, ám érzelmeit is nehezebb lesz befolyásolni, mivel Asztrálját minden tekintetben a heves gyűlölet jellemzi, így minden asztrális operációhoz először ezt kell megszüntetni. Alapfokon a harci lázban küzdőt a következő módosítók illetik meg: KÉ +3, TÉ +10, VÉ -10, CÉ -, Sebzés +1 Sp; harc közben pajzsa illetve fegyvere Védőértéke nem számít bele a karakter Védőértékébe. Mesterfokon KÉ +5, TÉ +20, VÉ -20, CÉ -, Sebzés +1 Sp, támadás 2/kör, harc közben pajzsa illetve fegyvere Védőértéke nem számít bele a saját Védőértékébe. Ezenfelül a karakter harc közben olyan fokon válik érzéketlenné a külvilággal szemben, hogy szinte rá sem hederít a kapott sebekre. Ha aktuális Fp-inek száma el is éri a nullát, nem ájul el, küzd tovább. Természetesen a további sebzések az Ép-iből vonódnak le (immáron túlítás nélkül is), de addig harcol, amíg 0 Ép-n vagy az alatt meg nem hal. Kivétel ez alól, ha 0 és 4 Ép között elvéti Állóképességpróbáját, mert akkor teste fölmondja a szolgálatot, s a harci lázban küzdő elájul. (Bővebben lásd M.A.G.U.S., Életerő, 70. oldal). Mesterfokon a karakter kettőt támadhat minden körben, külön képzettség vagy magas Ügyesség nélkül is, mivel a védekezésre egyáltalán nem fordít gondot. Ha már eleve kettőt támadott, továbbra sem támadhat többet.

A Mesterfokon képzett karakter nagyobb gyakorlottsága következtében könnyebben képes elérni az eksztázis állapotát, ezért koncentrációja csak 3 körig

tart, azután már az első körben -3 módosítója van Asztrálpróbájára.

Célzófegyverrel semmilyen körülmények között nem lőhet, hiszen a pontos célzáshoz nyugalom és józan megfontoltság kell.

Amint az a fentiekből is látszik, ez a képzettség valóban kétélű fegyver, ám bizonyos gladiátoriskolák és némely vallások fanatikus követői előszeretettel élnek vele. Széleskörű felhasználásra azonban még ma is sok helyütt alkalmazzák a fentiekben már említett ajzószereteket. Egyik legismertebb közülük az Al Bahra-kahrem, melyet El Sobirában állítanak elő, és Krán nagy mennyiségben használja, különösen ork légióban. Csempészete a két terület között a legendás „Fű Útján” folyik, Pyarron elszánt intézkedései ellenére.

Noha nagyságrendekkel kifinomultabb és misztikusabb, a fenti képzettség kapcsán itt kell megemlítenünk az elfek Haláltánc-át. Bár a célja valahol hasonló, mégsem vonható össze a jelen képzettséggel - egyrészt mélyebb, tisztább gyökerekkel rendelkezik, másrészt az elf korántsem válik örvénylő fanatikussá, mindvégig átgondoltan, méltó módon cselekszik.

Hamisítás

Af:11 Mf:24

Sokak által elítélt alvilági képzettség, amely ugyan hősi kalandozók számára nem sok haszonnal kecsegtet, ám egyetlen igazi tolvaj sincs, aki alábecsülné a benne rejlő lehetőségeket. Minden államban büntetik, mégis sokan folyamodnak hozzá. Leggyakrabban olyan tolvajok tanulják, akik álcázás képzettségükkel együtt szélhámosként, mások becsapásából akarnak hasznot húzni. A hamisításnak rengeteg formája ismert. Vannak, akik iratokat, papírokat hamisítanak. Ez főleg a fejlettebb országokban - mint Pyarron vagy az Északi Szövetség - lehet jövedelmező, ahol a kereskedelemmel és a pénzügyletekkel szorosan összefonódtak az okiratok.

Mások különböző tárgyakat hamisítanak - ékszereket, drágaköveket, művészeti alkotásokat. Csupa olyan dolgot, amit azután magas áron lehet továbbadni gazdag, gyanútlan kereskedőknek. Az értékes tárgyak, anyagok utánzása néha nagyon különleges lehet, példa erre a predoci borok hamisítása is.

Megint mások magát a pénzt hamisítják. Ez veszélyes foglalkozás, mivel a királyok, uralkodók és a pénzverési joggal rendelkező nemesek vasszigorral büntetnek minden efféle tettet. Ott pedig, ahol nem ekkora a törvény hatalma, nem is igazán érdemes pénzt hamisítani. A pénzhamisítást rengeteg módon űzik. Azokban az államokban, ahol nem ellenőrzik elég alaposan az érmék méretét és súlyát, gyakran lefaragják a pénz szélét, és az így nyert forgácsból új érmét vernek. Természetesen egy új érmehez sok régit kell „megnyúzni”, de megéri a fáradtság. Mások egyenesen ólomból verik a pénzt, azután bevonják aranyréteggel. Létezik ennek egy sokkal bonyolultabb, költségesebb változata is, mikor az aranyat sok ónnal vagy ólommal ötvözik. Így nagyjából megmarad az érme mérete és súlya, a benne foglalt arany viszont kevesebb lesz. Ez utóbbi esetben nehéz felismerni a hamis érmét. Az alapfokon képzett karakter képes egyszerűbb iratok, papírok, netán a pénz hamisítására, ám ha valaki netán kételkedne, komoly esélye van rá, hogy felfedezi a csalást. Értékbecslésben képzett karakterek mindenképp felfedezik a hamisítást, ha élnek a gyanúval és van lehetőségük megvizsgálni a hamisítványt.

Mesterfokon képzett karakterek képesek olyan hamisítványt készíteni, ami szinte mindenkit becsap, kivéve a Mesterfokú értékbecslőket. Mesterfokon készíthet továbbá olyan értéktárgyakat, drágaköveket is, amelyek könnyen biztosíthatják megélhetését.

Természetesen a hamisítás képzettséget - bár nem nevezhető titkos képzettségnek - nem lehet bárhol elsajátítani. Mivel mindenütt büntetendő, csak néhány tolvajklán és hasonló szervezet foglalkozik a tanításával.

Mértan

Af:5 Mf:9

Tudományos képzettség, melynek leginkább a varázslók, varázshasználók veszik hasznát. Gyakorlatilag geometriai ismeretekből és felhasználásukból áll. Legfőbb előnye bizonyos varázslatok illetve különleges képességek kapcsán mutatkozik meg. Sok olyan képesség van - például, amikor a varázslók megérik a mágia vagy más varázslók jelenlétét, - amely valamely dolog jelenlétéről árulkodik ugyan, de helyéről mit sem mond. Ilyen esetekben a kalandozó nem tehet mást,

mint találgat, kísérletezik. Nem így a mértanban járatos karakter. Ha van lehetősége elég hosszan egyenesen haladni és koncentrálni, a képzett karakter képes megállapítani, hol rejtőzik a keresett tárgy vagy személy.

Az eljárás alapja, hogy a varázshasználó megkeresi azt a pontot, ahol már nem érzi a jelenlétet, majd egyenes vonalban haladva újabb ilyen pontot keres. Mivel szinte minden ilyen varázslat gömbszimmetrikus hatóterületű, az imént kimért húr segítségével némi számítás után meghatározhatja a kör középpontját, és ezzel a keresett tárgyat vagy személyt. Nem működik az eljárás, ha a keresett személy mozog, illetve ha több, egymástól megkülönböztethetetlen forrás van jelen. Példának okáért, ha egy pap Élet érzékelése varázslatot használ, nem tudja megkülönböztetni az élőlényeket egymástól, azonban egy varázsló, aki más varázslók zónáját érzékeli, különbséget tud tenni. Természetesen a művelet sikerét befolyásolja a mérés pontossága. Általában csak hozzávetőleges mérés végezhető; a varázsló például meghatározhatja, hány lépés távolságban van a keresett alany, de ez hozzávetőleg plusz-mínusz fél méter eltérést ad.

A képzettség ezenfelül sok mindenre használható. A képzett karakter megmérheti egy torony magasságát, ha bír egy ismert hosszúságú bottal. Feltérképezheti a tájat, jó becslést adva a távolságokra és magasságokra. Útvesztőkben egyszerű, logikus módszerekkel feltérképezheti a bejárt területeket, esetleg a térkép alapján következtethet a még ismeretlen helyekre.

Alapfokon a karakter képes háromszögekkel számolni, azaz a varázslat alanyát megkeresni, de ezek inkább csak becslések, semmint pontos számítások, ezért 10-20%-os hibával dolgozik, valamint csak síkbeli feladatokat képes megoldani.

Mesterfokon a karakter már a szükséges számtani háttérrel is rendelkezik, így számításai pontosabbak lesznek (5-10% hiba), valamint képes bonyolultabb, térbeli feladatok elvégzésére is.

Néhány egyéb Képzettség, mint például az Építészet vagy a Térképészet Mesterfokában benne foglaltatik a mértan Alapfoka, anélkül, hogy erre a karakternek külön Képzettség-pontot kellene áldoznia.

Szájról olvasás

Af:7 Mf:10

A szájról olvasás tolvajok, fejtörők, kémek kedvelt alvilági képzettsége. Életük során gyakran lehet szükség rá, hogy olyan beszélgetéseknek is részesei legyenek, amely nem a fülük hallatára zajlik. Ha ilyenkor a beszélő látótávolságon belül van, ezenkívül az arcvonásai is tisztán kivehetők (lásd M.A.G.U.S., Fényviszonyok, 250. old., Személy), a képzettség használója képes megérteni az elhangzott szavakat, pusztán a beszélő szájmozgását figyelve. Természetesen megnehezíti a helyzetet, ha két vagy több ember beszédét kell ilyen módon kilesni, hiszen akkor valamelyik nagy valószínűséggel háttal lesz a megfigyelőnek.

Különösen jó eredményt lehet elérni, ha e képzettséget az Érzékelés Pszi diszciplínával együtt használja a karakter, mivel így a látótávolság a kétszeresére növelhető, illetve a hangfoszlányok alapján sokkal biztosabban végezhető a szájról olvasás.

Természetesen szájról olvasni mindenki csak olyan nyelven tud, amelyen ért, legalább alapfokon, 4. szinten.

Alapfokon a karakter képes megérteni az általános, gyakran használt szavakat, nem képes azonban felismerni idegen neveket, helyeket, ritkán használt vagy különleges szavakat. Mesterfokon az alkalmazó szinte mindent megért, számára addig ismeretlen neveket is, egy-két betű eltéréssel. Ezenfelül nem csak a megfigyelt beszélő száját, de egész arcát, mimikáját is tanulmányozza, ezért a beszélő hozzáállásáról, véleményéről is fogalmat alkothat. Teheti ez utóbbit még abban az esetben is, ha számára a beszélt nyelv ismeretlen.

1994.05.

Szerző: Kuvik

Forrás: Rúna magazin I.évf./4.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely