

Tabula Magica - papmágia

A papi gyógyításról és az Áldásról



Ynev számtalan városában fordulnak a gyógyításra szorulókat a papokhoz, tudván, hogy ők - igaz, sokszor borsos áron - bizonyosan segíthetnek. Valóban, a mágiahasználó kasztok közül ők enyhíthetik a fájdalmat, űzhetik el a betegséget, szüntethetik meg a mérgek hatását a legeredményesebben. Első látásra többen szállhatnának vitába e kijelentéssel, hiszen a pap, bármely gyógyító formulát áll is szándékában alkalmazni, köteles előtte megáldani a rászorulókat. Áldás hiányában a megidézett mágia hatástalan marad. Az igazsághoz tartozik azonban, hogy az Áldást elég egy személyen csak egyszer alkalmazni, a továbbiakban a gyógyítást nem kell áldásnak megelőznie. A Gyógyítás varázslat leírásánál az olvasható, hogy az Áldás időtartamának meg kell egyeznie az alkalmazni kívánt gyógyítással. Ez természetesen igaz; az időtartam mutatja meg, hogy az Áldás milyen erős, milyen mélységű volt - ennek függvénye, hogy a pap milyen hatalmú mágiát képes sikeresen megidézni az adott személy gyógyításával kapcsolatban. Mivel az Áldást elég egy alkalommal használni, érdemes minél hosszabb ideig fenntartani. Az Áldás ideje két tényezőtől függ: a pap Tapasztalati Szintjétől és a felhasznált Mana-pontok mennyiségétől. Utóbbiak újabb befektetésével megkétszerezhetjük az időtartamot. Az alap időtartam tehát

szintenként 2 kör, s ez 3 Mana-pont felhasználásával megduplázható. Ezek szerint, ha egy 2. TSz-ű pap összes Mana-pontját egyetlen Áldásra szeretné felhasználni, az időtartam a következőképpen alakul: Tegyük fel, a pap eredendően 16 Mana-ponttal rendelkezett. A varázslat alapidőtartama 4 kör lesz, de a pap 13 további Mana-pontjából kitolhatja a hatóidőt. Mivel a 13 pontból 5-ös szorzó adódik, az Áldás ideje 4×5 , azaz 20 kör lesz. Ez már sokkal hosszabb gyógyítást is lehetővé tesz, mint amennyire jelen Tapasztalati Szinten a pap - alaphelyzetben - képes. Mindebből látható, hogy adott személyen az egyszer felhasznált Áldást csak akkor kell megújítani, ha az alkalmazni kívánt Gyógyítás hossza meghaladja az egykor celebrált Áldás időtartamát.

A fent leírtakból következik, hogy a kalandozók is előre felkészülnek az esetleg szükségessé váló gyógyításra. A közös útra indulók - amennyiben van köztük pap, aki rendelkezik a Gyógyítás varázslattal - sokszor különös szertartássorozaton mennek keresztül. A pap összegyűjti mindazokat, akiknek jelleme illetve vallása nem ellentétes az övével, majd mérlegel. Azokat, akiket méltónak talál arra, hogy a későbbiekben segítsék útjukat, Áldásban részesíti. Megjegyzendő, hogy kalandokban járatos pap ebben a különleges esetben



hajlamos az emberi értékek elé helyezni a hasznosságot - még ha ki is derül valakiről, hogy tolvaj, lopakodási és zárnyitási képességei meggyőzhetik a legtörvénytisztelőbb papot is, hogy a társaság ezen tagja komolyan hasznukra válhat. A pap ezek után végrehajtja a szükséges előkészületeket, majd sorra megáldja társait. Így a későbbiekben akkor is segítségükre siethet, ha netán elvesztették eszméletüket, fennmaradó statikus pajzsukkal lehetetlenné téve az áldást, vagy abban az esetben, amikor a papnak kevés Mana-pontjával nem lenne lehetősége az újabb Áldás létrehozására.

Új varázslatok

A papmágia eddig leírásra került varázslatai némi számbeli aránytalanságot mutattak, ugyanis - bár a Nagy és Kis Arkánum Litániáinak és Rituáléinak száma megegyezett, mind a négy csoportból 20-20 formula bemutatása történt meg - a varázslatok egymáshoz viszonyított száma nem egyenlő: a Kis Arkánum valamivel több varázslatot tartalmaz, mint a Nagy, a Litániák száma pedig meghaladja a Rituálékét. Ezért - és az alacsony Tapasztalati Szintű pap karakterek érdekeit is szem előtt tartva - inkább a Kis Arkánum varázslataival foglalkozunk, a nagyobb, hatalmasabb mágiákról a későbbiekben esik szó.

Kis Arkánum Litániái

Hít ereje

Szféra: természet

Mana pont: 9

Erősség: 3

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A varázslat lehetővé teszi, hogy alkalmazója hitének erejét harci elvakultsággá formálja. A pap csak istene szolgálatában alkalmazhatja e mágiát - azaz jellemével ellentétes lényekkel vívott küzdelemben -, amennyiben máskor próbálkozna, a varázslat nem jön létre. A mágia ideje alatt a pap testi ereje, harci kedve és fegyverforgatási képességei megnőnek; az elvakultság, a szinte fanatikus hit tüze fűti. Az Erő Tapasztalati

Szintenként 1-el emelkedik, de legnagyobb értéke nem haladhatja meg a 20-at. A KÉ és TÉ minden esetben 15-tel nő. A varázslat ideje alatt a pap nem gondolhat menekülésre, nem varázsolhat, csak kétékezi harcot folytathat. A varázslatnak csak az időtartama hosszabbítható meg további Mana-pontok feláldozásával: 4 Mana-pontért az időtartam megduplázható. A varázslat meglehetősen népszerű Arel papjai közt, akik csatában sokszor fordulnak ily módon segítségért istennőjükhöz. Használata több látható jellel jár. A hatása alá került pap bámulatos gyorsasággal vív, keresi a veszélyt és a legerősebb, leghatalmasabb ellenfelet. Szemében különös, vad tűz lángol, ajkát harci kiáltások, az ellenfelet ingerlő, kihívó szak hagyják el. A varázslat különlegessége, hogy kis eséllyel ugyan, de kapcsolatot tesz lehetővé isten és papja közt - már amennyiben a pap valós istent imád. Tapasztalati Szintenként 1% az esélye annak, hogy az isten felfigyel követőjének elvakult kirohanására, és saját maga is szemlélője lesz az összecsapásnak. (Ez az esély Arel papjai esetében kétszer ekkora, TSz-enként 2%). Amennyiben az istenség lepillantott hívére, néhány apróság történhet, amit többen hajlamosak kizárólag a véletlen, a jó szerencse számlájára írni. Az alkalmazó pap útjából az alsóbb rendű, gyenge ellenfelek félrevonulnak, nem állítják meg, nem próbálják feltartóztatni. A pap így elérkezhet kiszemelt célpontjához, aki az esetek nagy részében az ellenséges erők egyik vezetője, irányítója. Kezdetét veheti a párbaj. A papot a véletlen is segíti harcában. A KM a harc minden körében dob k6-ot. Amennyiben az eredmény 5 illetve 6, a szerencse valamilyen formában a pap oldalára áll. A hatások lehetséges számának csak a KM fantáziája szabhat határt. Megtörténhet, hogy az ellenfél a kritikus pillanatban egy vizes fűcsomóra lép, és elesik. Ekkor a küzdelmet - míg fel nem áll ismét - a földre kerülés negatív módosítóival kell folytatnia. Előfordulhat, hogy az ellenség gyönyörű vágása, mely minden bizonytalanságot végzett volna hősnökkel, mégis a pap füle mellett suhan el, mert az utolsó pillanatban az isten követője egy szemvillanásra elvesztette egyensúlyát, és oldalra billent. Számptalan lehetőség kínálkozik a párharc eredményének

befolyásolására, de néhány apró szabályt mindenképp érdemes szem előtt tartani. Az isten véletlenhez hasonlatos beavatkozása semmiképp sem döntheti el közvetlenül a küzdelmet - azaz az ellenfél nem halhat meg, nem ájulhat el egyiktől sem. A másik kikötés, hogy a pap életét egy összecsapásban legfeljebb egy alkalommal mentheti meg a sors. Ne feledjük tehát, a második halálos csapás könnyen az utolsóvá válhat. A varázslat külön érdekessége lehet, ha mindkét küzdő fél sikeresen alkalmazta a varázslatot, és a véletlen szinte minden másodpercben komolyan befolyásolja a harc kimenetelét...

Csapás

Szféra: lélek, halál

Mana pont: 8

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszerű

Hatótáv: 15 láb

Mágiaellenállás: -

A papok mágiájának egyik egyszerű, ám hatásos harci varázslata a Csapás. Ennek segítségével megtörhető az ellenfél rohama, vagy fájdalmas seb okozható rajta. Egyes mágiaelmélettel foglalkozó papok szerint a varázslat az Elemi Erő különös megidézése - sok tekintetben igazat kell adnunk nekik, de a dolog korántsem ilyen egyszerű. A varázslat végrehajtásakor a pap választhat, milyen módon kívánja felhasználni a mágiát. Két lehetőség áll rendelkezésére, az első inkább védő, a második tisztán támadó jellegű. A varázslat megidézése a következőképpen zajlik: a pap mindkét kezét ökölbe zárja, majd behúzza a mellkasához. Ezt követően szorosan egymás mellett kinyújtja két karját, mintha a levegőben maga elé ütné. A varázslat első felhasználási módja esetén a kéz kinyújtásának hatására láthatatlan erőfal keletkezik, mely rohamban megakasztja a támadót, az álló ellenfelet pedig erősen hátrataszítja. A lökés nagysága elegendő ahhoz, hogy az álló vagy lassan haladó áldozat 1-2 métert hátrazuhanjon -

figyelem, ez nem jár feltétlenül hanyatt eséssel! A rohamozó vagy gyorsan haladó áldozat $k6$ Sp-t veszít az ütközéstől, lendülete pedig elvész; a fallal való találkozás helyén az illető megáll. A varázslat másik, támadó felhasználása esetén az erő nem fal, hanem rúd, kopja alakjában jelenik meg. Ezt a rudat „löki ki” a pap gyors karnyújtása. Sikeres Támadó dobás esetén - a varázslat TÉ-je 20 - az ellenfélen keresztülszalad a fantomfegyver. Ennek hatására $2k6+1$ Sp-t veszít az áldozat. Amennyiben a sebzés maximális, tehát alapesetben 13 Sp, az áldozat az Fp-ken kívül további 3 Ép-t is veszít. A varázslat sebzése 4 Mana-pont befektetésével $k6$ -tal növelhető mindkét esetben, azaz a roham megakasztásakor és támadó formában egyaránt. A sebzés növelésének az utóbbi esetben annyi a hátulütője, hogy nagy erősítés esetén (a több $k6$ -ból) nehezebb kihozni a maximális eredményt - tehát nehezebb a varázslattal Ép-t sebezni.

Veszély észlelése

Szféra: élet, lélek, természet

Mana pont: 5

Erősség: 5

Varázslás ideje: 6 kör

Időtartam: 15 perc/szint

Hatótáv: 20 láb sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A Veszély észlelése - mint az már nevéből is látható - az érzékelő mágiák egyike. Segítségével a pap tudomást szerez a rá leselkedő veszélyek létezéséről - pontos helyéről, természetéről azonban nem. Az iránnyal és távolsággal nagyjából tisztában lesz, ám a veszély mibenléte teljesen ismeretlen marad. A varázslat egyetlen komoly hátránnyal rendelkezik, ennek köszönhető, hogy hatalma ellenére kevesen használják. Nevezetesen: képtelen megkülönböztetni a veszély fokozatait. Az összes lehetséges veszélyt jelzi a papnak - még az egészen kis százalékban ártalmasakat is. Hogy világosabb legyen a dolog, lássunk egy példát: Amennyiben a pap és társai olyan épülethez érnek kalandozásaik során, melynek tetőszerkezete már meglehetősen régi, de annak esélye, hogy leszakad, egészen elhanyagolható - esetleg orkánszerű szélben vagy kisebb földrengéskor - a varázslat veszélyt jelez majd. Mivel a fokozatokban nem tesz különbséget, messziről a pap csupán azt érzi, hogy benn ártó elemek lapulnak. Ezek lehetnének akár ork vagy

goblin csapattestek is, a varázslat ugyanolyan erősen jelezne a veszélyt. Ezért csak akkor hasznos, ha más felderítő módszerekkel együtt alkalmazzák, mely kiegészítheti e hiányosságot. Mindenesetre kellemes időtöltést jelenthet a KM számára, hogy a lehetséges ártalmas és teljességgel ártalmatlan, de potenciálisan veszélyes tárgyakat, körülményeket úgy állítsa össze, hogy ne csak a játékosok, de ő is jól szórakozzon - a játékosokon.

Izzó vér

Szféra: halál

Mana pont: 22

Erősség: 5

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: 2 láb

Mágiaellenállás: -

Az Izzó vér a vérmágia varázslatainak egyik leggonoszabbika, legcsúfabbika. Az áldozat saját vére válik önnön elpusztítójává, ha a körülmények megfelelnek erre. A varázslat hatása meglehetősen sajátos. Alkalmazása esetén az ellenfél vére, ha levegőre kerül - például kapott seb miatt - lángra lobban. A hatás több szemtanú leírása szerint döbbenetes. A több sebből vérző áldozat, még ha sérülései nem is lennének végzetesek, a lángok örök oltásába hal bele, ha be nem kötözik. Több seb esetén minden egyes mozdulata, mely a vérzés csillapítására irányul, az ellenkező oldalon feltépi a sebeket, fellobbannak hát a lángok. Ekkor kétségbeesetten próbálja eloltani a bőrén csorgó, eleven tüzet, mire a lassan már-már lecsillapodó vérzés kezdődik előlről az ellenkező oldalon. A varázslat kegyetlen, kizárólag halál jellemű papok használhatják - ők viszont különös élvezetet találnak benne. Vér és tűz együtt - igazán nekik való móka. A fellobbanó tűz nagysága persze arányos az elvesztett vérral, így a lángok sebzése is ettől függ. A tűz minden körben fele annyi Sp-t sebez, mint amennyi az eredeti seb okozta veszteség volt - amennyiben a sebzés csak Fp veszteséssel járt. Az Ép csökkenéssel járó, különösen erősen vérző, komoly sebek a lángok igazi táplálói. Minden egyes elvesztett Ép további k6 Fp sebzést eredményez a lángoló vérnek köszönhetően. Megtörténhet továbbá, hogy az áldozat ruhái, felszerelési tárgyai is tüzet fognak, ezzel a helyzet még reménytelenebbé

válik. A varázslat időtartama 16 Mana-pont befektetésével megduplázható.

Rendreutasítás

Szféra: élet, lélek

Mana pont: 2

Erősség: 25

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: lásd a leírást

Hatótáv: 15 láb

Mágiaellenállás: mentál

Ez a varázslat akkor juthat komoly szerephez, ha a papnak egy magából kikelt hívővel kell foglalkoznia. Olyan esetben, melyben a pappal azonos valláskörbe tartozó, a papot más körülmények között tisztelő, esetleg szerető személlyel akadnak problémák. Előfordulhat, hogy az illető olyan cselekedet végrehajtására készül, mely istenének nem tetsző. Amennyiben a pap tudomást szerez erről, a varázslattal - a kellő időben, a kellő helyen - megakadályozhatja a tett végrehajtását. Így megkímélhet egy más körülmények között tisztességes, hívő személyt, s megmentheti lelkét is. A varázslat nem tesz mást, mint ráébreszti a cselekedetet végrehajtani szándékozót a tett valódi hatásaira, következményeire. A pap alakja a varázslat pillanatában eleven, félelmetes lelkiismeretként szegül szembe a megtévedt hívő akaratával. Ennek látható jelei vannak, de csak a célpont szemében. A pap - ha a varázslat sikeres volt - alakja a megtévedt szemében átalakul. Egy méterrel magasabb lesz, mögötte a háttér elsötétül, egy tenyérynyi szélességű fényudvar kivételével, mely körülöleli a papot. Az alak maga elé emeli Szent Szimbólumát, s mélyen a célpont szemébe néz. Egy-két szegmensen később a Szimbólum lángra lobban, lángol, de nem ég el. A tűz nem emészti el a Szimbólumot, a lángokat semmi sem táplálja. A pap alakja ebben a pillanatban a legfenyegetőbb; majd egy kör múlva minden visszatér régi mivoltába, a pap visszaváltozik a csendes, nyugodt, de határozott alakká, a célpont pedig - az esetek többségében - igaz hívővé, ki hitének fényében mérlegeli tetteit. A varázslat alaperőssége 25, ez további 2 Manapontonként 6E-vel növelhető. Megjegyzendő,

hogy a varázslat csak akkor működik, ha a célpont valóban istenének nem tetsző dolgot követett el, vagy annak elkövetésére készült. Amennyiben az előbbi feltétel nem teljesül, a varázslatnak semmiféle hatása nem lesz. Különösen jól használható például akkor, ha két hívő összeveszett valamin, és egymás torkának ugrott. A mágia minden ártalom nélkül vezeti vissza az eltévelyedettet istenéhez, hitéhez. Persze, a KM is alkalmazhat NJK papot a kalandozók lelkiismeretének állandó ébren tartására. Ezzel több, vallásának nem megfelelően viselkedő játékos közvetett úton történő kordában tartására is lehetőség nyílik.

Bénítás

Szféra: lélek

Mana pont: 12

Erősség: 15

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: 5 láb

Mágiaellenállás: mentál

A pap ezzel a varázslattal részlegesen béníthatja az ellenfél mozgásirányító központját. Rá kell mutatnia a kiszemelt áldozatra, majd - Szent Szimbólumával kezében - ki kell mondania a varázslat megidézéséhez szükséges szavakat. A mágia hatására, amennyiben a Mentál ME sikertelen volt, az áldozat a mérgeknél leírt görcsös állapotba kerül, a következő módosítókkal: Erő: -8, Gyorsaság: -8, Ügyesség: -8, KÉ: -30, TÉ: -40, VÉ: -35, CÉ: -15; varázsolni pedig nem lehetséges. A Bénítás jól alkalmazható szinte minden harci helyzetben, s további előnye még, hogy időtartama alatt az ellenfél a varázslatait sem hívhatja segítségül a görcs semlegesítésére. A varázslat erőssége 1 Mana-pontért 1E-vel növelhető.

Kis Arkánium Rituáléi

Szétzúzás

Szféra: természet, halál

Mana pont: 15

Erősség: 25

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: 25 láb

Mágiaellenállás: -

A varázslat hűen tükrözi azt a tényt, hogy a papi mágia sokszor messze többre képes, mint az Anyagi Sík energiáival manipuláló bármely más varázslási mód. A papok isteni forrású mágiája többször is megsérti a varázslók által leírt, természetet irányító törvényeket - ebben az esetben is. A varázslat hatásának ugyanis nem szab határt a Személyes Aura jelentette védelem. A pap a varázslat alkalmazásával porrá zúzhat egy általa kiválasztott, nem mágikus, élettelen, legfeljebb 35 kg tömegű tárgyat. Ez lehet kő, fém, arany - bármi. A hatás azonnali, a varázslás maga is gyors. A pap nem tesz mást, mint ujjával rámutat az elpusztítandó tárgyra, majd kimondja a varázslat megidézéséhez szükséges különös, inkább torokhangú kiáltáshoz hasonlatos rövid szót. A pusztulás teljes, ráadásul meglehetősen látványos. A kiszemelt tárgy szilánkokra hull, s a szilánkok még további darabokra esnek szét. Mindez villámgyorsan történik, az apró, szerteszt repülő maradványok folyamatosan porladnak, a tárgy eredeti helyétől nagyjából fél méter sugarú körben már porszemekként hullanak alá. A varázslat használatában számos lehetőség rejlik; könnyen megszabadíthatjuk ellenfelünket drága lánc- vagy sodronyingétől, esetleg féltett buzogányától, kétkezes kardjától. A varázslat hatását további Mana-pontok befektetésével semmilyen módon nem lehet befolyásolni.

Nagy Arkánium Litániái

Természet megidézése

Szféra: természet

Mana pont: 35

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: 15 láb sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a papok nem uralmuk alá hajtják az élőlényeket, mint az Engedelmisség - állatok illetve növények esetében, hanem a segítségüket kérik. A varázslat hatására 15 méter sugarú körön belül minden állat és növény a pap céljainak szolgálatába áll. A papnak nem kell irányítania a lényeket, csupán céljának végrehajtásán kell munkálkodnia, vagy annak beteljesülésére gondolnia. Ez lehet győztes közelharc, egy menekülő foglyul ejtése, esetleg feljutás egy falra vagy egy fa tetejére. A varázslat nem idéz meg állatokat, a növények növekedését sem befolyásolja - tehát nem nőnek új ágak vagy indák a fákon, nem kerül elő a semmiből egy kisebb csapat hófarkas a pap megsegítésére. A mágia csak az adott pillanatban jelenlévő lényekre fejt ki hatását. A varázslat hatása alatt álló állatok saját maguk tevékenykednek, irányítás nélkül, kizárólag a cél ismeretében. Mivel gondolkodásuk nem nevezhető fejlettnak - a növényeké még annyira sem - nem terveznek, hanem cselekszenek, a lehető leggyorsabban, leghatékonyabban. Ez lehet támadás, az út eltorlaszolása, a célpont váratlan megzavarása. A növények ágakkal óvhatják a papot, esetleg lesújthatnak az ellenségre, vagy körülfonhatják, szinte megbilincselhetik. Akadályozhatják látását, rátekeredhetnek a lábára, terméseket, magokat zúdíthatnak rá. A varázslat félelmetes és egyben rendkívül látványos. Sokszor a pap nem is csinál egyebet, mint szilárdan áll, körülötte pedig a megelevenedett erdő küzd az ellenféllel. A varázslat természetesen csak ott lehet igazán hasznos, ahol megfelelő mennyiségű és minőségű növény vagy állat - szerencsésebb esetben mindkettő - áll rendelkezésre. A növények fajtája sokat számít - hiába van egy kisebb réten rengeteg fűféle, ezek legfeljebb lelassíthatják az ellenfél haladását. Ezért a varázslatot leginkább sűrű erdőben alkalmazzák. A

hatás minden egyes esetben más, a döntő szó ebben is a KM-é. Érdemes azonban tartani magunkat néhány határhoz: a varázslat sebzése még a legideálisabb körülmények közt sem haladhatja meg a 8k6 Sp-t személyenként. Ez a magas sebzés is csak akkor adható meg, ha a KM és játékosa valóban ötletes, és a sebzés valóban indokolt. A varázslat időtartama 20 Mana-pont rááldozásával duplázható meg.

Varázsló varázslatok

A varázslók mozaikjai szinte kimeríthetetlen lehetőségeket rejtenek magukban, hiszen kombinálásukra, felhasználásukra közel végtelen lehetőség kínálkozik. Az alábbiakban néhány, mozaikokból összeállított varázslatot találhatsz, melyek felhasználásának, továbbfejlesztésének csak a képzelet (és a KM) szabhat határt. A fúvócsó nevű varázslat Hortobágyi József érdeme. Itt ragadom meg az alkalmat, hogy köszönetet mondjak neki ezért és a többi hasznos javaslatért.

Fúvócsó

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 7

Erősség: 1

Sebzés: 1 Fp

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Teleport – 1 Mp

Óslég csóva – 4 Mp

Elemi erő, telekinézis

– 1 Mp

Teleport – 1 Mp

Ez a varázslat egy lehetséges megoldást kínál azon szabály áthidalására, miszerint senkibe és semmibe nem lehet szilárd anyagot teleportálni. Segítségével a varázsló a hátizsákjából egy fúvócsövet teleportál közvetlenül az ellenfél mellé, ott telekinézissel megtartja, majd a végében csóvába formázott öslevegőt teremt. A varázslat végeztével 1 Mp-ért visszateleportálja a fúvócsövet a

hátizsákjába. A sebzés persze nem lesz túl nagy, hiszen a fűvócsó így sem sebez többet 1 Fp-nél. Annyit azonban mindig, mivel az ősléggel, közléről kilőtt tű sokkal mélyebbre fúródik, mint a közönséges túlövedékek. Az alkalmazás nagy előnye, ha a tűn mérge is található, hiszen ekkor nem a közvetlen sebzés számít. A fűvócsó még ilyen közelségből sem talál automatikusan, de a varázsló +70-et adhat Célzó Dobásához. Természetesen a célpont viselkedése, mozgása ugyanúgy befolyásolja a találat esélyét, mint egyébként, itt azonban az áldozat nem összpontosíthat a kitérésre, hiszen nem tudja, honnan fogja érni a lövés. A páncélok SFÉ-je is ugyanúgy érvényesül, mint közönséges fegyvereknél, így ha egy vértezett ellenféllel szemben óhajtja a varázsló használni varázslatát, kénytelen pontosabban meghatározni a célpontot, ahova lő - így viszont elszenvedí az ezzel járó módosítókat is.

Bomba

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 21

Erősség: 10

Sebzés: 4+K6 Sp

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: azonnali (+2 kör)

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Teleport – 1 Mp
Elemi hő kupola – 20 Mp

A bomba a mágia egy különleges tulajdonságát használja fel, miszerint a teremtett őselem vagy paraelem a teremtés pillanatában azonnal, teljes egészében jelen lesz. A varázslat folyamán egy adott területen létre kell hozni egy elemi hő kupolát (1 m sugarú), amelynek erősítése 10E. A hatóterületén belül nyomban minden 120 C fokos lesz (20 C fokos környezeti hőmérsékletet feltételezve). Ha a varázsló ezután egy kulacs vizet teleportál a kupolába, az ott gyakorlatilag egy szempillantás alatt gőzzé válik, s ez

lényeges térfogatváltozással jár. Ennek eredményeképpen a keletkezett gőz szétveti a kulacsot, és hatalmas robbanás keretében igyekszik felvenni a megfelelő térfogatot, ami 2 méter sugarú körben 2k6 Sp, további két méteren pedig 1k6 Sp sebzést okoz. Ehhez adódik még a kupola sebzése (4 Sp), ha valaki netán benne tartózkodik.

Bár viszonylag sok Mana-pontba kerül, előnye, hogy a kupola két körön át a helyén marad és az utóbb odateleportált víztartalmú edényekre ugyanilyen hatással van. A teleport mozaik létrehozása viszont csak egy szegmens. Ha valaki több vizet juttat a területre, természetesen a hatás is látványosabb lesz, azonban ennek is van határa, hiszen a kupola véges.

Menekülés

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 47

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 perc

Időtartam: azonnali (amíg a vonalak épek)

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Kisugárzó varázsjel – 20 Mp

Teleport – 27 Mp (80 kg)

Elemi hő kupola – 20 Mp

A kisugárzó varázsjelbe bármilyen varázslat beírható, így teleport is. Ezt kihasználva sok varázsló folyamodik ahhoz a megoldáshoz, hogy egy kis szelencébe felrója e jelet, teleport varázslatot plántálva bele, amely hazajuttathatja a házába, várába. Ha bármi baj lenne, csak ki kell nyitnia a szelencét és megérintenie a jelet, máris otthon terem, megmenekülve a bajból. A varázslatnak több hátulütője is van. Ha a varázsló így hazatér, csak nehezen talál vissza társaihoz, amennyiben esetleg mégis folytatni kívánná a kalandot. Nem beszélve arról, hogy így cserben hagyni a társakat nem vall éppen nemes lélekre. Ezenfelül a rajzolatot határozottan meg kell érinteni, ekkor viszont komoly esély van rá, hogy az megsérül. Az adott esetben még működik, de a továbbiakban elveszíti mágikus tulajdonságait. Ez az esély 50%, de a KM ezt a körülményeket figyelembe véve módosíthatja.

Híd

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 30

Erősség: 3 (15)

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 2K6 perc

Hatótáv: 5 láb sugarú szőnyeg

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Elemi fagy szőnyeg – 30 Mp (5 láb sugarú)

Teleport – 1 Mp

Sok kalandozó került már olyan helyzetbe, hogy egy folyón kellett volna átkelnie, azonban se híd, se rév nem volt a közelben, úszni pedig nem tudott. Egy varázslónak ez nem jelenthet gondot: a folyó vizét megfagyasztva, kitűnő jéghidat alkothat. A fenti adatok 5 m sugarú (10 m hosszú) jégtáblára vonatkoznak, de természetesen a varázsló ezt módosíthatja a folyó szélességétől függően. A jéghíd elég erős ahhoz, hogy megtartsa embereket, lovakat, sőt, szekereket is. A varázslat időtartamának lejártá után a folyó vize nem olvad fel azonnal, még 2k6 körig tart annyira, hogy biztonsággal járható legyen. Ezután nagyobb súlyt (szekeret, lovat) már nem tart meg, de emberek további 3k6 körig közlekedhetnek rajta biztonsággal.

Ugrás

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 8

Erősség: 8

Sebzés: -

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: személyes aura védelme

Felhasznált mozaikok: Elemi erő telekinézis – 8 Mp

Alacsony szinten a varázslóknak nem áll rendelkezésére annyi Mana-pont, hogy a M.A.G.U.S.-ban leírt repülés varázslatot alkalmazzák, azonban egy magas fal ekkor sem jelent akadályt. Ha a varázsló telekinézissel csak súlyának felét emeli, már kétszer olyan magasra képes ugrani és kétszer akkora magasságból eshet le anélkül, hogy megütné magát. Természetesen

egyharmad testsúllyal háromszorosat képes ugrani, és így tovább. Általában a telekinézis 1 körös időtartama elég egy kerítés átugrására.

Vakítás

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 30

Erősség: 15

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Elemi fény kitörés – 30 Mp

A varázsló, ellenfelei elé elemi fény kitörést idézve, elvakíthatja azokat. 13-as erősítés 1k6 körre, 14-es 2k6 körre, 15-ös 3k6 körre teszi az áldozatot vakká. Természetesen tovább is arányosan növekszik, egészen 20 E-ig, ami maradandó vaktságot okoz. Természetesen a varázslónak arra is figyelemmel kell lennie, hogy rá és társaira ne hasson a varázs, ezért célszerű előre szólni nekik, mikor csukják be a szemüket.

Békesség

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 1 (2) erősíthető

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 6 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: asztrál

Felhasznált mozaikok: Asztrálmágia, undor – 1 (2) Mp

Ha egy harcosban undort keltünk saját kardja, netán az összes fegyver iránt, akkor nagyon mostohán érezheti magát. Különösen igaz ez magas szintű varázslók áldozataira, akiknél akár évekig is tarthat az undor...

Életbentartás

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 52+39

Erősség: végtelen

Sebzés: -

Varázslás ideje: 5-5 perc

Időtartam: amíg a rajzolatok töretlenek

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Halottmozgatás bélyeg – 52 Mp

Lélekcspada

bélyeg – 39 Mp

Egyes varázslók a haláltól való beteges félelmükben azt találták ki, hogy saját magukra rajzolják fel a „halottmozgatás” és a „lélekcspada” bélyegeket, s a lélekcspadába saját nevüket írják. Ennek semmi értelme, amíg élnek, ha azonban valaki megöli őket, az élet princípiuma ugyan távozik testükből, de a lelkük nem - így mágiával mozgatott homonkulusként folytatják evilági létüket. „Haláluk” pillanatában szinte biztosan elájulnak, hiszen nem kis megrázkódtatás meghalni, azonban nem sokkal utána újra eszméletre térnek, immáron sokkal ellenállóbban. Ép-jük - bármennyi volt is előtte - 20 + Egészségük tíz feletti része lesz, és érvényesülnek rájuk az ember-homonkulusnál leírtak. Így megőrzik

létüket legalább addig, amíg bosszút állhatnak gyilkosukon.

Védekezés a túlvilág teremtményei ellen

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 30

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Teleport – 30 Mp

A varázslat azt használja ki, hogy a túlvilág bizonyos teremtményei nem rendelkeznek lélekkel, éppen ezért személyes aura sem védi őket. Egy démon ellen a leghatékonyabban talán úgy lehet védekezni, ha a varázsló egyszerűen elteleportálja. Ehhez természetesen jó, ha tud távolba hatni, vagy van valahol egy zónajele, hiszen minél messzebb kerül tőle az illető teremtmény, annál nagyobb biztonságban lesz a varázsló. Néhány esetben - például, ha a démon képes a síkok közt járni, netán teleportálni - ez a módszer nem célravezető.

1994.07.

Szerző: Kovács Adrián

Forrás: Rúna magazin I.évf./6.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely