

Varázslói varázstárgyak

Varázslói mágiával készíthető varázstárgyak



Jelmágia

Yneven a varázslói varázstárgyak tekintélyes része jelmágia segítségével készül. Az eljárás egyszerű: a tárgyon el kell helyezni a mágikus aura varázsjelet, majd ebbe belefoglalni a hatást adó rúnát vagy rúnákat. A rúnák maguk fejtik ki a kívánt mágikus hatást, a varázsjel pedig felruházza vele az adott tárgyat.

Az első probléma ott jelentkezik, milyen módon is rögzíti a rajzolatot a varázsló a varázstárgyon. Ez létfontosságú, hiszen ha a rajzolat megtörik vagy megsemmisül, többé nem fejt ki hatását. Márpedig a legtöbb mágikus tárgy felhasználása közben komoly esély nyílik a sérülésre – gondoljunk csak a rúnakardokra.

A jelek és rúnák felírására több mód is kínálkozik. Az alábbiakban lássunk néhány módszert a jelmágikus rajzolatok elkészítésére, a legegyszerűbb, hevenyészett varázskörtől az összetett rúnáig.

A leggyorsabb, de kétségkívül legsérülékenyebb módja a jelmágikus rajzolatok elkészítésének, ha a varázsló krétával rajzolja fel a varázskört. Amennyiben még erre sincs mód, akkor lisztet, vagy valami hasonló port szór el. Végső esetben megteszi egy hegyesebb fadarab is, amellyel a földre karcolhatja a motívumot. Ezek mind gyors, hevenyészett megoldások; a rajzolatok nagyon sérülékenyek, csak nyugodt

körülmények között használhatóak, esőben, viharban nem. Annak esélye, hogy valami megsérül, óránként 10%-kal növekszik, azaz a felrajzolástól számított első óra végén 10%, a második óra végén 20% és így tovább. Ezt a módszert csak akkor alkalmazza a varázsló, ha nagyon megszorul, és rövid idő alatt kell mondjuk egy védőkört rajzolnia.

A következő lépcsőfok a különböző rajzeszközök – írószén, tinta – használata. Ugyan jóval hatékonyabb rajzolatokat eredményeznek, hátránya azért ezeknek is akad. Az efféle eszközök ugyanis érzékenyek a felületre, amelyre írnak velük. Nehéz lenne például elképzelni, hogy valaki tintával és lúdtollal rajzol idézőkört egy barlang padlatán. Ugyanígy érzékenyek a megtörésre is, hiszen egyetlen karcolás megszakítja a vonalat. Emiatt egyes varázslók előszeretettel használják fel átalakítás varázsjel készítésére, csak azt hajlamosak esetenként elfelejteni, hogy a jel nem csak akkor sérülhet meg, mikor arra szükség van.

A köznapi tinta lényegesen jobb és fejlettebb változata az alkímisták tintája. Előállításához rendelkezni kell az alkímia képzettség mesterfokával, valamint egy jól felszerelt laboratóriummal. A tinta elkészítése így is hosszadalmas és összetett procedura, több órát és több aranyat vesz igénybe. Egy uncia elkészítéséhez



hozzávetőleg egy arany értékű alapanyag kell. Ez az ár azonban csak ott igaz, ahol ezek a különlegességek könnyen hozzáférhetőek, különben a többszörösére is rúghat. Persze a varázsló maga is megkísérelheti beszerezni az összetevőket, de fel kell készülnie, hogy nem lesz könnyű dolga. Először is, a növényi alkotórészek felismeréséhez és megfelelő kikeveréséhez mesterfokú herbalizmusra van szüksége. Ezenkívül a szóba jöhető növények általában nem egy évszakban és nem egy éghajlaton élnek. Hasonló a helyzet az állati összetevőkkel is.

Egy uncia vagy tinta 10 jel vagy bélyeg elkészítésére elegendő. Meglehetősen időtálló, megtapad szinte minden felületen, és a mélybe szivároghatva sokáig letörölhetetlenül ott marad. Sem víz, sem alkohol, sem egyéb oldószer nem oldja, ilyen módon eltávolítani nem lehet. Megfogja a követ, fémeket, csontot éppúgy, mint az emberi bőrt. Ez utóbbin egyfajta tetoválásként működik, bár nem annyira maradandó, hiszen az ember bőre állandóan változik. Emberbőrön egy hétig marad ép a rajzolat. Megtörni csak nehéz munkával lehet – ha élőlényen van, ez pontos találatot (-50 Té) és legalább 3 Sp sebzést jelent.

A legidőtállóbb rúnamágikus rajzolatok természetesen a vésetek, ugyanakkor ezek elkészítése a legnehezebb. Mivel a rajzolatokat a varázslónak magának kell megalkotnia – hiszen eközben tölti fel manával -, csak ő végezheti a vésetet. Ehhez legalább alapfokon jártasnak kell lennie az adott szakmában (kőfaragás, fafaragás, ötvösség, stb.) Ezzel az eljárással készülnek például a rúnakardok is. Itt további nehézséget jelent, hogy a rúnákat a készítés folyamata alatt célszerű a kardon elhelyezni, ez pedig hozzáértő kovács – például Gilron papja – közreműködését kívánja meg. Az így készített kard azután nemcsak mágikus, de szinte törhetetlen is lesz. A pengébe kovácsolt rúnákat gyakorlatilag semmi módon nem lehet megszakítani, így a kardforgatónak nem kell attól félnie, hogy fegyvere elveszti mágikus tulajdonságait. Az egyéb, nem fém varázstárgyak alkimista tintával, ritkábban varrással, hímzéssel készülnek. A rajzolatokat mindig jól védett, gyakran rejtett helyeken alkalmazzák. Köpenynél, vagy egyéb ruhaneműnél két réteg szövet közé kerülnek, így a tárgyról első ránézésre nemigen állapítható meg mágikus mivolta. A közös ezekben a holmikban, hogy komoly sérülésük, széttépusításuk esetén elveszítik mágikus tulajdonságaikat.

A varázstárgyak kereskedelméről

A varázstárgyak ritkán cserélnek gazdát, hiszen alkotójukkal többé-kevésbé szimpatikus viszonyban vannak. Ez egyben magyarázata annak is, hogy a legtöbb „közkezen forgó” mágikus tárgy letűnt idől rég elporladt varázslótól származik. Mivel a varázslók nem egyszerűen csak mágikus eszközt látnak a mágiában, de a világ megismerésnek útját is, sokkalta filozofikusabb alkatok a többi varázshasználónál, így kisebb az esély, hogy pénzért, rendelésre készítsenek varázstárgyat – bár akad erre is példa. Ekkor azonban inkább az elvi meggyőződés, egy eszme iránti odaadás vezérli a tettet. Így lehet például, hogy Pyarron seregei sohasem maradnak mágikus támogatás híján, hiszen a lar-dori iskola feltételek nélkül kitart mellettük. Természetesen a varázslók így is elfogadnak pénzt szolgálataikért cserébe, arra azonban, hogy egy varázsló meggyőződése vagy akár csak kedve ellenére, pénzért varázstárggyal támogasson valakit, nem sok példa akad Ynev hosszú történelme során.

Hogy egy adott mágikus tárgy mennyibe is kerül, azt rengeteg tényező befolyásolja. A M.A.G.U.S.-ban leírt értékek szigorúan az előállítási költségekre vonatkoznak, ennyiért szinte soha nem cserélnek gazdát a varázstárgyak. Valós árak – ha egyáltalán talál a karakter olyat, aki hajlandó neki eladni – csak attól függ, mennyit nem ártall érte elkérni az eladó. Ez egyébként ritka eset, „varázstárgyboltok” nem léteznek, még Erionban sem! A szorgalmasan kereső karakter igazi ritkaságra bukkanhat egy-egy bazár vagy régiségkereskedés mélyén, de ennek esélye elenyésző. Ilyen esetekben gyakran a kereskedő maga sincs teljesen tisztában a tárgy valódi értékével így a karakter jóval áron alul juthat hozzá (feltéve, ha tudja, mit is vesz). Annál gyakoribb azonban az ellenkezője, amikor hasznavehetetlen, netán félig meddig működő „varázstárgyat” próbálnak minden hájjal megkent kufárok a gyanútlan áldozatra sózni. Főleg olyankor kísérleteznek ilyesmivel, ha a vevő láthatóan tapasztalatlan, s nem sok köze lehet a mágiához. Ilyenkor aztán tucattal kerülnek elő a legkülönfélébb amulettek, varázsfegyverek, védőköpenyek, s ki tudja, mi

féle limlomok. A zömük többnyire semmiféle mágiával nem rendelkezik. Néhányat még egy felületes vizsgálat is mágikusnak tarthat, csak használatukkor derül ki, hogy a belőle áradó mágia nem több pusztá auránál, a tárgynak valódi hatalma nincs.

Lord Gamor csatabárdjai

Mp: 73

Lord Gamor a Kard Testvériségének egyik kiemelkedő jelentőségű nagymestere volt, valamikor a Hetedkor derekán, a kilencedik Zászlóháború táján. Tőle származott az elvetemült ötlet, hogy Gro-Ugon orkjait nem csak egyszerű csürheként, de szervezett seregként kellene az ellenségre vezényelni. Sokáig próbálkozott a kivitelezéssel, de Orwella torzszülött kreatúrái mindig is a káosz hívei voltak, és maradtak mind a mai napig.

A legjobb ork bajnokokat lettek volna hivatottak szolgálni azok a csatabárdok is, amelyeket az ő óhajára készített a Testvériség varázslója. Azonfelül, hogy mágikus töltésüknek köszönhetően forgatójuk könnyebben harcol, harc közben 80E erősségű gyűlölet mozaik is érvényesül rá, aminek eredményeképpen mindig aktuális ellenfelét gyűlöli. Értelemszerűen ekkor a harc gyűlölettel módosítói érvényesek, annak minden megkötésével együtt (azaz nem harcolhat az ellenfél foglyul ejtéséért, ha teheti, nem vonul vissza, stb.) Továbbá, ha a karakter dühödten harcol, nem valószínű, hogy megakarna szabadulni fegyverétől, még ha a játékos úgy is gondolja!

Ha játékos karakter forgatja a csatabárdot, a fenti erősség ellen asztrális mágiaellenállást dobhat. Amennyiben elvétí, korántsem biztos, hogy ráébred, dühöngését a fegyver okozza. Ezt eldöntendő, sikeres asztrálp próbát kell tennie – csak ekkor döbben rá, hogy nem saját akaratából, hanem mágia hatása alatt cselekedett. A fegyver értékei ettől eltekintve a következőképp alakulnak: Ké +2, Té +5, Vé +5, sebzés +1.

A bárdok nem éppen díszes kivitelűek, avatatlan szem akár még ócskaságnak is nézheti őket, ám a fegyverekhez, vagy a fegyverkovácsoláshoz értők a nemesacél fejről tüstént látják, hogy nem akármilyen holmival állnak szemben. Használatához nem szükséges parancsszó.

Sahred törre

Mp: 98

Bár a fegyver Abdul al-Sahred, a híres dzsad nekromanta nevét viseli, valójában nem az ő műve, sőt, az elsőt még csak nem is dzsadok alkották. Az első ilyen jellegű fegyver Abasziszban tűnt fel, ahol egy nekromanciával foglalkozó varázsló készítette, és nevezte el a nagy előd után. Leírásai nyomán több efféle tör is készült, a nekromancia és a varázstárgyak alapos ismerői azóta is Sahred töröként emlegetik őket. Az elv egyszerű. A nekromanta megidéz egy kísértetet, amit Sahred a Necrografiában életerővel táplálkozó élőholtként ír le, majd a fegyverre írt rúnák segítségével bebörtönzi, és a pengéhez köti a lelket. A kísértet torz lelke nem képes szabadulni a törből, életerő utáni csillapíthatatlan vágya azonban megmarad. Valahányszor élő testbe mártja pengéjét a fegyver forgatója, a kísértet elvon az áldozat életerejéből. Ez az életerőszívás mindenben megegyezik az élőholt eredeti képességeivel (lásd a M.A.G.U.S. 359. old., illetve Bestiárium 75. old.). A rabolt illetve begyűjtött életerőt a fegyverforgató nem képes saját javára fordítani. Ahhoz, hogy az életerőszívás valóban bekövetkezzék, a tör használójának túl kell ütnie áldozatát, fognia azonban nem szükséges a fegyvert, azaz a tör dobásánál is érvényesül a mágia.

Pontos leírást nemigen adhatunk erről a holmiról, hiszen több ember, egymástól függetlenül készített effélét. Általánosságban elmondható, hogy tradicionálisan tör (az esetek 80%-ában), és gyakran ezüst díszíti a keresztvasát. Parancsszót nem igényel.

Sogron pallosa

Mp: 69

Íme egy rendhagyó holmi, mivel nem varázslók, hanem olyan tűzvarázslók készítették, akik járatosan voltak a rúnamágia rejtelseiben. Pontosan senki nem tudná megmondani, hány ilyen kard is készült, de az biztos, hogy legalább öt tucat.

Ezek elsődlegesen Ordan lángőreit szolgálták. Nevükkel ellentétben nem mindegyik pallos, a hosszúkardtól a kétkezes kardig minden változat előfordul. A kardok nem sokkal az ordani hatalomátvétel után készültek. Azóta a tűzvarázslók rendje számára számtalan lángőr hajtott végre sikeres küldetést – és bizony akadtak olyanok is, akiket nem kísért útjukon szerencse. Több tűzvarázsló kísérletezett már hasonló kardok készítésével azóta, több-kevesebb sikerrel. A letűnt idők tudása foghíjasan maradt fenn, a magas fokú, speciális irányultságú rúnamágia maradéktalan újraélesztésében nemigen segíthet senki a tűzvarázslóknak.

A fegyverek hatalma naponta háromszor érvényesülhet: alkalmanként 12 körig (2 perc) 4E erősségű lángaurát von a penge köré, +4K6 Sp-vel növelve a sebést. A kard parancsszóra borul lángba, ugyanezzel a paranccsal idő előtt meg is szüntethető az aura. Szakértő szemek könnyen felismerik Sogron pallosát: markolatuk speciálisan tekeredő kobrát ábrázol, aminek feje és kiterjesztett gallérja adja a markolatgombot. A kígyó szeme apró, tűzvörös rubin – pusztán csak érdekesség. A mágikus hatalmat adó rúnák a kobracsuklya hátoldalát díszítő, túlbujánzó mintázatban bújnak meg.

Aki Sogron vallásában vagy Ordan történelmében, illetve legendáiban legalább alapfokon jártas, 75% eséllyel ismer fel egy ilyen kardot, és 25% esélye an rá, hogy a varázsszót is tudja. Ha a fentiek közül esetleg több képességgel is bír, akkor minden plussz képzettség +5% módosítót jelent, az egyes képzettségek mesterfoka ezenfelül újabb +5% módosítót ad (így a maximális esély 100%, illetve 50%).

A varázstárgyak eredetéről

Felmerülhet ezután a jogos gondolat: ha a varázslók leginkább csak saját maguk számára készítenek mágikus hatalmú tárgyakat, honnan kerül Ynevre a rengeteg rúnakard és a többi holmi, ami egy magasabb szintű kalandozócsapatnál megtalálható. Nos, a kérdést nehéz megválaszolni, hiszen a legtöbb KM különbözőképpen értelmezi a „sok” fogalmát, főleg, ha mágikus tárgyról van szó. Való igaz, számos efféle dolog maradt meg az óidőkből – főleg a Ötöd- és Hatodikorból (ne feledjük, Ynev erősen mágiacentralizált világ). Manapság is készítenek azonban mágikus tárgyakat

szép számmal. Elég, ha a nemrégiben véget ért Zászlóháborúra gondolunk. Doran varázslói is mágusai az igaz ügy érdekében kitétek magukért, és bizony nem egy hőst láttak el varázstárgyakkal. Szükség is volt rá, hiszen a Fekete Hadurak seregeiben is szolgál jó néhány varázstudó. Ezek a fegyverek és tárgyak persze javarészt a veteránoknál maradtak, de a zavaros háborús időkben néhány mindig elvész. Hogy ezek sorsa mi lett, arról csak találgatni lehet.

Most pedig lássunk néhány, rúnamágiával készített varázstárgyat:

Orgyilkos tör

Mp: 93

Igen ritka és különleges fegyver, eredetét homály fedi. Ebből is több készült, vélhetően nem egyazon kéz alkotta őket, de az ynevi történelem során jó, ha öt-hat darab felbukkant. A törön különleges rúna díszeleg, amely leginkább a mozgásirányítás mozaikhoz hasonlít. Készítője valószínűleg hosszasan tanulmányozta az orgyilkosok tudományát, majd tapasztalatait néhány mágikus jelbe foglalta.

A tör tehát tökéletes gyilkos fegyver lehet bárki kezében. Mindössze ki kell mondania a parancsszót – akkor a keresztvas rúnái átveszik az irányítást mozgásközpontja fölött, s ettől kezdve a tör irányítja forgatója kezét. Az irányítás mindössze egyetlen körig tart, ám ez épp elég egy tökéletes szűráshoz. Feltéve, hogy adottak az egyéb körülmények (pl. meglepetés), a tör használójának első támadása úgy sebez, mintha az illető mesterfokon lenne jártas a hátbaszúrás képzettségben. Egy nap legfeljebb háromszor használható, és a hátbaszúráshoz teljesülnie kell a többi szükséges feltételnek is, azaz nyílt harcban, szemtől szemben még ezzel a pengével sem lehet valakit orvul hátbaszúrni. Akár sikeres volt a támadás, akár nem, leadása után a tör átlagos fegyverként működik tovább – bár mágikus, harcérték-módosítói nincsenek.

1997.02.

Szerző: Kovi és Kuvik

Forrás: Rúna magazin III.évf./1.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely