

## Álomtáncos



„Számos bölcs vont már párhuzamot a kreatív művészetek és a mágia között, és be kell látnunk, hogy az elgondolásaikban lehet valami igazság. Képzeljünk el másfél tucat, viharvert képű, mogorva barbárt, talpig fegyverben, akik betoppannak egy füstös fogadóba; még le sem verték magukról az út porát, máris ital után üvöltének, ököllel döngetik az asztalt; szemlátomást harapós kedvükben vannak, az élő fába is belekötnének. Azután képzeljük el ugyanezeket a barbárokat tíz perccel később, szótlánul üldögélve a hosszú falócákon; könnyekig meg vannak hatódva mindannyian, szemük gyanúsán csillog, fátyolos pillantásuk valahová a messzeségbe réved. Nemde egyből mágiára gyanakszunk, asztrális praktikákra, ravaszul kiforgatott érzelmekre?

Pedig csak egy szomorú szerelmes balladát szavaltak el nekik, nem is valami nagy műremeket; de a dalnok éneke a lelke legmélyéről fakadt, s ahogy lantjával kísérte, véresre csupaszított szíve rezgett a húrokon.

Mi ez, ha nem mágia?

Nos, a táncról biztosan tudjuk, hogy magasabbrendű formájában a tapasztalati mágia egyik változata. Senki ember nem sajátította még el ezt, talán nem is lenne képes rá; a test fizikai felépítése egy bizonyos szinten túl határt szab a mozdulatok kifejező erejének.

Más fajokon azonban finomabb bélyeget hagyott a teremtő természet keze.

Az álomtáncosok szektája még az elfek között is legendának számít. Persze nem szekta ez igazából, még csak nem is szervezet; inkább lazán egymásba szövődő tanítványi láncolatról beszélhetünk. Ősükként egy asszonyt vagy egy madarat tisztelnek – esetleg mindkettőt egyszerre; a regék e ponton nagyon zavarosan fogalmazzak -, aki a világon először fakadt dalra szavak nélkül. A lépéseivel énekelt, a csipője ringásával, a szárnya hullámozásával. Végigtáncolt az erdőn, s amerre elhaladt, szivárványszín álomvirágok nyíltak.

Legenda, mondhatnók legyintve, ha nem gondolkodtatnának el más töredékek. Ezek már jóval későbből valók, arról a ködösen derengő mezsgyehatárról, ahol a mítoszok lassan, észrevehetetlenül történelemmé kristályosodnak.

Berail Astumialról szól az első, a néma trubadúrról, akit béklyóba verve hurcoltak egy földmélyi kastélyba, és ráparancsoltak – gúnyból, megaláztatásból -, hogy tegyen mulatságos kedvére a Terdt Tanács egyik nagyurának. Berail igazságot táncolt neki. Rányílt a nagyúr szeme a saját roppant lelkére, megpillantotta a feneketlen sötétséget a mélyén; és a sötétség hullámot vetett, és elemészttette őt.



A második történet a Kritályvölgy ostromának végső napjairól regél: dérről és dermedésről, hidegről és halálról, a vezérek hullásáról az utolsó védműveken. A Ködbenéző fuvallata fehér gomolyban hömpölygött alá a domboldalon; akit csak megsimított, mindnek torkára fagyott a lélegzet. Egyvalaki volt a völgyben, aki szembeszállhatott volna vele, az alvó sárkány, vénnél is vénebb, az ősvilág emléke, aki egybekövesedett már a hegyek gyökerével. Olyan igéssel kérelték, hogy levedlette tőlük kérgét a föld és lángkönnyeket hullatott az ég; mindhiába, nem mozdult. Akkor előállt Nailéth, a Fátyolkeblű – tegnap még asszony és leány, ma már özvegy és árva -, és táncolni kezdett a sárkány körül. Táncolt, egyre csak táncolt, gyászon és bánaton túl, míg odakint lehanyatlottak az utolsónak maradt kardok, míg a fehér jégpára gomolyogva betódult a fal repedésein; míg a szíve meghasadt és holtan hanyatlott a dérvirágos kristálylapokra. Ekkor a sárkány kinyitotta a szemét. Elalvása óráján még forró és vörös volt a világ, ahogyan szerette. Ez az újfajta fehérség egyáltalán nem tetszett neki, amithogy a hideg sem, a Ködbenéző pedig, mikor végül megmutatkozott, mind közül a legkevésbé. Így történt, hogy védői bár szálig elhullottak, a Kristályvölgy mégsem került az ellenség kezére.

Legenda ez is, vélhetnénk még mindig; újabb keletű tán, de azért mese.

Véres menekülők hozták a hírt az Ibarából, alig egy esztendeje: kheb-thueeth névvel illették a roppant kolosszust, a Kék Hold Urának faragott gránitmását. Homlokáról lepattantak a katapulták lövedékei, talpa alatt sóként mállottak szét a kőfalak. A semmiből termett előtte a homoki elf, esküdöztek a menekülők; tán az életét unhatta meg, vagy megsimította fejét a déli nap. Elvégre ki hallott még olyat, hogy valaki szökkenve-pörögva táncra perdüljön a véráztatta rommezőn, miközben köröskörül tombol a mézszárlás, előtte meg egy kőből vésett rémálom magasodik? Az már egyszer biztos, hogy hihetetlenül nagy szerencséje volt a nyomorultnak!

Tessék?

Nem, még mindig nem érti senki, mitől tört darabokra a kolosszus.”

Silasius Senex: Magiatrix

Az álomtáncosok a mágiahasználóknak egy egészen különleges alkaszájához tartoznak. Tagjaik kizárólag az elfek közül kerülnek ki, mágiájuk pedig semmi máshoz nem hasonlítható Yneven.

A táncvarázs valódi eredetéről talán még ők maguk sem tudnak semmi bizonyosat, az azonban tény, hogy egyedül a könnyűléptű nép tagjai alkalmazzák a mágikus energiáknak pusztán a mozgás által történő felhasználását. E hagyomány gyökereit kétségkívül a régmúltban kell keresnünk, ám mivel maguk az elfek között is jelentős véleménykülönbségek vannak a mozgásmágia kialakulásának valós okairól, feltételezéseken kívül semmire nem juthatunk.

Jelenlegi ismereteink alapján az álomtáncosok egykor több stílusirányzatra, iskolákra osztották mesterségüket, legalábbis erre utalnak bizonyos ötödkori feljegyzések. Manapság azonban, ha nagy néha fel is tűnik valahol egyikük, a szemtanúk közel egyforma beszámolót adnak tevékenységükről.

Az, hogy valaki álomtáncos, sohasem nyilvánvaló első ránézésre. Nem különböznek semmiben egy átlagos elftől, s viselkedésük sem üt el társaikétól. Hogy az embernépek előtt ismeretlen elf szállásterületeken belül léteznek-e más iskolák tanításait követő táncosok, egyelőre rejtély. Mindazok, akik Ynev útjait járják és esetenként beférkőznek az emberi közösségekbe is, feltehetően egyazon irányzat mágiahasználóinak tekinthetők. Hogy jelenlegi tudásunk egy mindent túlélő irányzat fennmaradt hagyományain alapul, avagy a különféle varázstáncok olyan részleteit ötvözi, melyek nem veszték el az ezredévek viharai alatt, nem tudni. Mégis, ez utóbbi megállapításra enged következtetni a tény, hogy hatásaikban több, ha nem is túl élesen elkülöníthető vonást lehet felfedezni.

Az álomtáncosok által használt mágia egy része a dalnokok fénymágiájával rokonítható, hiszen segítségével különféle káprázatok, illúziók idézhetők fel. Más felhasználási módja is hasonlatos hatásokat vált ki áldozataiból, ám ilyenkor nem a fényeket vonják a táncosok az uralmuk alá, hanem a befolyásolni kívánt személyek elméjét próbálják birtokba venni. Megint mást idézhetnek fel, amikor áldozataikat valóban elaltatják, és őseik ismeretlen álmait bocsátják rájuk.

Egyes vélemények szerint Noirral, az álmok istenasszonyával állnak közelebbi kapcsolatban, ám ezt a vélekedést az istennő papjai következetesen cáfolják, noha azt ők is

elismerik, hogy az álomtáncosok nem csekély hatalommal bírnak az Antyssen.

Bűvös mozdulataikat, mágikus táncaikat soha nem tanítják meg idegeneknek, s kétséges, hogy más fajúak egyáltalán sikerrel próbálkozhatnak vele. Ugyan egyes kétes eredetű krónikák homályos utalásokat tesznek félvér elfek és a táncmágia lehetséges kapcsolatáról, de ennek lehetősége szinte teljes bizonyossággal kizárható. Egy álomtáncos kizárólag csak egy másik elftől tanulhatja meg e művészet alapjait. Nem kétséges, hogy a könnyűléptű nép tagjai művészetként kezelik a bűvös mozdulatok egymásutánját, s igen ritkán használják fel egymás közötti nézeteltéréseik tisztázására.

Az álomtáncosok meglehetősen nyugtalan természetű lények, ritka közöttük a kiegyensúlyozott, határozott teremtmény. Sokan a birtokolt tudást teszik ezért felelőssé, ám nem elhanyagolható az a tény sem, hogy a maguknak tanítványt választó táncmesterek szinte kizárólag a hozzájuk hasonló mentalitású és érzelmvilágú növendékeket keresik.

Az álomtáncos mester gyakorta egész életében csupán egyetlen tanítványt vesz maga mellé, s akkor sem választ újabbat, ha az már tökéletesen elsajátította a szükséges ismereteket. Az ilyen tanítványok kiválasztását gondos kutatás előzi meg. Nem ritka, hogy a mester évszázadokon keresztül keresi a megfelelő alany(oka)t, s a tényleges képzés is eltarthat ugyanennyi ideig. Említettük már, milyen megfontolt döntés előzi meg a kiválasztást, nem csoda hát, ha az utód után kutató mesterek gyakorta hihetetlen vándorutakat tesznek meg ez idő alatt.

Annak okát, hogy miért nem találkozni mégsem együtt vándorló mesterrel és tanítványával, abban kell keresni, hogy bármilyen hosszúra is nyúlik a tanulás ideje, arra az időre valamely elhagyott helyen telepednek le a vadonban, s az ilyen territóriumokat részint álcázzák, részint foggal-körömmel védik, ám csak a legkritkább esetben hagyják el. Erre csupán a tanulódó lejártakor kerül sor.

Azok az álomtáncosok, akik kalandozásra adják a fejüket, rendszerint a tanulóidejüket nemrég kitöltött – gyakran nem is túl fiatal – elfek, akik mesterük utasításait követve indulnak megtalálni azt, akinek tudásukat továbbadhatnák. Azok pedig, akik számukra lehetővé tették, hogy a végtelenségig ismételt, újra és újra végigcsiszolt mozdulatok segítségével hatalmat nyerjenek a mana fölött, esetleg végleg megpihennek, s elindulnak a harinnianra, a végső útra. Az esetek többségében valahol a délvidéken érnek célba.

Maga a tény, hogy az álomtáncosok ilyen hosszú utat tesznek meg Yneven, némileg különlegessé is teszi őket az elfek között. Nem becsülik ugyan túl az utódfajokat, ám a gyakoribb találkozások megértőbbé, elnézőbbé teszik őket velük szemben, s csupán akkor gerjednek haragra, ha súlyos inzultusok érik őket.

Miként már említettük, nincs semmi, ami a többi elftől külsőleg megkülönböztetné őket, s ha lenne is, nagyon kevés az olyan kívülálló, aki szokásaik, ruházódásuk, öltözködésük díszei alapján különbséget tudna közöttük tenni. Egyedül a vérmérsékletük az, amely valamelyest mássá teszi őket. Nem kell azonban minden lobbanékony elfben rejtőzködő álomtáncost keresnünk. Csupán tüzeesebb, kiszámíthatatlan habitusuk nem elegendő ehhez. Meg kell legyen bennük az a belső összhang, adottság, amely alkalmassá teszi őket mágiájuk gyakorlására.

Az álomtánc nem egyfajta filozófia vagy életmód, amely szigorú eszmei fegyelmezővel egyen gondolkodásúvá változtatná használóit. Ahány álomtáncos, annyi önálló egyéniség, kiknek lelki alkatában egyedül a nyughatatlanság, az izgékonyosság a közös. Mindőjük a maga ura, s noha életszemléletükben valószínűleg erős nyomokat hagy az őket beavató táncmester, a világról való gondolkodásukat kevésbé befolyásolja, mint azt más mágiával foglalkozó iskolákban teszik. Neveltetésükben csupán a tánc az, ami igazán fontos szerepet kap, a mesterek a világ dolgainak alakulásával, a környező államalakulatok politikájával, erkölcsi elkötelezettséggel nem törődnek.

Minden álomtáncos erős, önálló egyéniség, individualizmusuk gyakorta még fajtársaik kárára is válhat. Így fordulhat elő, hogy bizonyos elfek lakta helyeken nincs túlságosan jó hírük a táncmágiát gyakorlóknak.

Általában az elfek lakta területeken lehet felbukkanásukra számítani, ám ritkábban, de olyan vidékekre is elvetődnek, ahol nincs az elf kultúrának mélyebb gyökere.

A táncmágia szinte ismeretlen a mágiaelmélettel foglalkozó tudorok előtt, mivel gyakorlói nem szívesen engednek betekintést tudományukba. Ám számukra is kétségtelen, hogy alkalmazói pusztán mozdulataik segítségével képesek megkötni a manaháló energiáit, s azokat saját céljaikra felhasználni. Maga az álomtáncos kifejezés is a dorani magiszterek meghatározásai nyomán terjedt el, az elfek hyssel issenelnek nevezik őket, amely kifejezést ködöket keltőnek, ködöket láttatónak, esetleg homályhozónak lehet fordítani.

A már sokat emlegetett táncot tulajdonképpen nem lehet az emberek között elfogadott táncok közé sorolni. A varázslat mozdulatai nem nélkülözik az elfek senki mással össze nem hasonlítható kecsességét és légiességét, a be nem avatott szemlélő előtt mégis egyfajta monoton és érthetetlen szertartás ismeretlen jelentésű elemei lebegnek csupán. Az elfeket nem ismerők egy percig sem gondolnák, hogy valamiféle táncsal van dolguk, ám ha hosszasan alkalmuk nyílik figyelemmel kíséreni egy ilyen szertartást, előbb-utóbb valóban feltűnhet nekik valamely távoli párhuzam az egymásba folyó, monoton és hullámzó mozdulatok meg egyes utódfajok táncai között.

Az álomtáncos egész testével varázsol, minden porcikája összhangban van a készülő mágiával, éppen ezért nem érthet nagyobb kár egy ilyen mágiahasználót, mint testének megcsonkítása vagy béklyóba verése.

Az ismétlődő mozdulatok, lépések és kézjelek egymásutánja gyűjti fókuszba a jelenlévő manát, s alakítja át valamely mágikus mintává. Minél tovább tart egy ilyen tánc – az egyszerűség kedvéért maradjunk ennél a fogalomnál – annál erőteljesebb és hosszabb lesz a hatása. A tánc megszakításával nem szűnik meg azonnal a varázs, és amennyiben a beavatott elegendő tudással bír, a hatóidő vége előtt ismét életre keltheti tovább szöheti a megszakított táncot, még akkor is, ha eredetileg nem ő volt az, aki létrehozta.

Egyes források szerint a Sirenart és Elfendelt óvó mágia egy részét is ily módon, a leghatalmasabb álomtáncosok segítségével alkották, s újítják meg időről időre.

Természetesen a varázs csakis létrehívójától függ, és egyetlen táncot sem lehet a végtelenségig folytatni. A megköthető manamennyiség határozza meg, hogy az adott táncos milyen hosszban és milyen hatékonysággal táncolhat. Amennyiben elhasználja a rendelkezésre álló mágikus energiát, a visszanyerésére is egyfajta táncsal van lehetősége. Ez az a szertartás, amit először sajátítanak el magányos mestereiktől.

## *Harcérték*

Az álomtáncosok szinte soha nem bocsátkoznak harcba, s mindenfajta fegyveres küzdelemtől tehetségük szerint megpróbálják távol tartani magukat. Ha csak tehetik, a háttérből avatkoznak a harcba, táncaik segítségével. Mivel ez a fajta mágia bizonyos időt igényel, igen ritka az, ha egy álomtáncos provokálja ki a fegyveres összecsapást. Ennek megfelelően harcértékeik is igen gyengék. Kéjük csupán 3, Té-jük 15, Vé-jük 70, és jóllehet elfek, a Cé-jükre is csupán 20-at kapnak. Minden szinten 5 harcértékmódosítót kapnak, amit tetszés szerint oszthatnak el értékeik között, csupán Té-jükre és Vé-jükre kötelesek 1-1-et szánni.

## *Életerő és fájdalomtűrés*

Ebben a kérdésben sem emelkednek sokkal a többi mágiahasználó fölé, noha mágiájuk nem teszi tönkre annyira a szervezetüket, mint sok más kaszt tagjainak. A természetközeli életmód azonban megedzette annyira őket, hogy valamelyest jobban tűrjék a fájdalmat másoknál. Ép alapjuk 4, ehhez járul még egészségük tíz feletti része, Fp alapjuk 5, ehhez pedig akaraterejük és állóképességük tíz feletti hányadán túl szintenként K6+2 járul.

## *Képzettségek*

Az egyszerűség kedvéért e helyütt két különféle képzettségcsomagot adunk meg. Az egyikkel a M.A.G.U.S. régebbi kiadásai alapján, míg a másikkal a Summarium szerint lehet a kaszttal játszani.

**A régi M.A.G.U.S. alapján:**

Az álomtáncos 1. tapasztalati szinten a következő képzettségeket kapja:

1 fegyver használata	Af
Pszi	Mf
2 nyelvtudás	Af
Ének/zene	Mf
Tánc	Mf
Legendaismeret	Af
Emberismeret	Af
Herbalizmus	Af

Az álomtáncos a további szinteken a következő képzettségekben részesül:

2. Nyomolvasás/eltűntetés	Af
3. Legendaismeret	Mf
4. Herbalizmus	Mf
5. Emberismeret	Mf
6. Nyomolvasás/eltűntetés	Mf

**A Summarium alapján:**

Az álomtáncosok elsődleges képzettségei első szinten:

Ének	3.fok
Zene	2.fok
Tánc	3.fok
Mozgásegyeztetés	3.fok
Egyensúlyérzék	3.fok
Élő nyelv	2.fok, 3.fok
Kultúra	2.fok
Herbalizmus	2.fok
Jelbeszéd	3.fok
Pszi	Mf

Választható elsődleges képzettségek listája:

Színészet	Ugrás
Úszás	Lopózás
Állatismeret	Idomítás
Veszélyérzék	Akrobatika
Esés	Írás-olvasás
Lélektan	Szexuális kultúra
Nyomolvasás	Csomózás
Helyismeret	

**Tiltott képzettségek listája**

SZAKÉRTŐ HARC KÉPZETTSÉGEK  
TITKOS HARC KÉPZETTSÉGEK  
POLGÁRI KÉPZETTSÉGEK  
PÓRI KÉPZETTSÉGEK  
ALVILÁGI HARC KÉPZETTSÉGEK  
BEHATOLÓ KÉPZETTSÉGEK  
Belharc  
Taktika  
Stratégia  
Parancsnoklás  
Kriptográfia  
Mechanika  
Építészet  
Alkímia  
Anatómia  
Balzsamozás  
Méregkeverés  
TITKOS ELMÉLETI KÉPZETTSÉGEK  
TITKOS SZERVEZETI HAGYOMÁNYOK

Nem számít tiltott képzettségnek:

Ösztönharc  
Harc alvó lélekkel  
Akrobatikus harc  
Kocsihajtás  
Auraleplezés  
Szinkronharc  
Kontraharc  
Vulgármágia (álomtánc)

***Különleges képességek***

Az álomtáncosok elsődleges különleges képessége a táncmágia varázslatainak alkalmazása. Max. Mp-jük minden szinten 7-tel növekszik (1. szinten 7, másodikon 14, harmadikon 21; és így tovább).

A pszi kyr metódusának alkalmazására képtelenek.

Az álomtáncosok a varázslók egy fajspecifikus specializációjához tartoznak, ezért képességeik meghatározásánál is ezek szerint kell eljárni. Tapasztalati szintet is ennek megfelelően lépnek, s a fent említett változtatásokon kívül mindenben az ott meghatározottak alapján kell eljárni.

## A táncmágia

A táncmágia, mint a fentiekben már kifejtettük, tulajdonképpen nem más, mint mozdulatok segítségével létrehozott varázslási forma, amelynek szigorúan kötött szabályai és feltételei vannak. Létrehozásához az egész testre szüksége van a táncosnak, tehát kizárólag azok alkalmazhatják, akiknek a mozgását semmilyen külső vagy belső körülmény nem gátolja. Megjegyzésre érdemes, hogy azok is alkalmazhatják, akik tanulmányaik megkezdése előtt szenvedtek valamilyen maradandó sérülést. Ha az alkalmazó valamilyen okból Fp-t veszített, ám ez a mozgásában nem akadályozza, továbbra is képes a mágiajára használatára, mégpedig megkötések nélkül, amíg max. Fp-i felének a birtokában van. Amennyiben sérülései következtében max.Fp-i felénél többet veszített el, úgy a varázslat ideje 50, míg ha háromnegyedénél is többet, akkor 100%-kal növekszik. Ép veszteség esetén a gyógyulásuk elképzelhetetlen a mágia alkalmazása. Ugyanígy kizáró körülmény lehet a mozgás akadályozása – egészen szűk cella, kötelek -, fegyveres harc, vagy egyéb olyan cselekvés, amely bármilyen összpontosítást igényel a karaktertől. Amennyiben elveszíti valamelyik végtagját, esetleg az egyik kéz- vagy lábfejét, az elf képtelenné válik a továbbiakban a varázslásra.

Az álmotáncosok számára két olyan rítus létezik, amely nem követeli meg a mana alkalmazását mégis szoros összefüggésben van a mágia használatával. Az egyik ilyen rítus, amely során az elhasznált mana-pontjaikat összegyűjthetik. Ez az úgynevezett khaliniyan, avagy a kitárulkozás. Ez a tánc 35 környi játékidőt igényel, és a végére a karakter visszanyeri elhasznált mana-pontjait.

A másik rítus a shínaggian, vagyis egyéolvasás. Ez teszi lehetővé, hogy az álmotáncos már meglévő, működő varázslatokba kapcsolódhasson és továbbszöhesse azokat. Ennek csupán az a feltétele, hogy ismerje az eredeti varázslatot (legalább annyi Mp-tal rendelkezzen, mint amennyibe annak létrehozása került) és az működjön még, amíg az egyéolvasás végére ér. Ez a rítus 15 környi koncentrált mozgást követel alkalmazójától, aki ezután már saját energiáival fejlesztheti a meglévő varázst.

Amennyiben az elfet megzavarják mágikus táncra közben és egy körön belül képtelen azt

folytatni, a varázslat nem jön létre, és a mágiaira szánt Mp-k is elvesznek.

A varázslatok leírásánál a legtöbb helyen nem egy konkrét idő szerepel a varázslat ideje meghatározásánál. Ennek oka az, hogy más mágiaformákkal ellentétben a táncmágia erejét a ráfordított manamennyiségen kívül az adott tánc hossza is meghatározza.

## A legismertebb táncvarázslatok

### Erdők leple

**Mana pont:** 15

**Erősség:** 15

**Varázslás ideje:** 1E/1 kör

**Időtartam:** 10 perc/szint

**Hatótáv:** 20 láb/szint sugarú kör

**Mágiaellenállás:** mentális

Az egyik legnépszerűbb táncmágia, melynek segítségével különböző területeket tudnak álcázni a mágia beavatottjai. Lehetnek ezek kis ligetek, egy-egy zent hely környéke, egyetlen fa, vagy akár egy egész elf település. Ez utóbbi esetben az álmotáncosok általában nem elégednek meg egyetlen óvó gyűrűvel, hanem több álcát vonnak maguk köré. A leghatalmasabb mágiák oly energiákat emésztenek fel, hogy fenntartásukra folyamatosan táncosoknak kell ügyelniük. A táncos a varázslat során nem csak azt határozhatja meg, hogy milyen álcát bűvöljön az adott területre – mocsár, bozótos, dombok, hegyek stb. -, hanem egyben meghatározhatja azon személyeket is, akik oda belépést nyerhetnek, magyarán, akik átlátnak az adott leplen.

Minél erősebb a varázslat, annál tökéletesebb lesz az illúzió is.

Az alaperősítés csak arra elegendő, hogy a varázslat áldozatai mindent az álmotáncos akarata szerint lássanak az adott környéken, ám az illúzió még korántsem tökéletes. 20 E fölötti erősítésnél sikertelen ME esetén az álmotáncos különféle szagokat és egyéb enyhe ingereket éreztetethet áldozatával (szellő, fűillat stb.). 35E fölötti erősítésnél az ME-t elvétő már tapintani is tudja az elé vetített tárgyakat, fákat, s a révükön jókora kerülőutakra kényszeríthető.

Mindazok hangját, akik figyelmeztethetnék, elnyeli az illúzió, noha ők maguk annak részeivé válnak. 50E-s erősség esetén már különféle terepviszonyok illúzióját is el lehet hitetni az ME-t elvétőkkel. Képzeletbeli dombokat mászhatnak meg, völgyekbe ereszkedhetnek le. Nem csak a szóbeli, de a mentális kommunikációt is megszünteti azok között, akikre nincs hatással és figyelmeztetni akarják a kárvallottat, ugyanakkor lehetetlenné teszi az infralátás használatát is. 60E fölött – az előzőeket kiegészítendő – az ME-t elvévő elöl eltűnnek mindazok, akikre esetleg nem hat a varázslat. A mágia megszünteti az ultralátás alapján való tájékozódást is. A varázslat természetesen tovább is erősíthető, 1 Mp-ért 1 E-vel. A hatótáv szintén 1 Mp-ért 1 lábbal növelhető szintenként. Az időtartam 10 Mp-ért szintenként 5 perccel növelhető. Tehát egy 12. szintű álomtáncos 80 Mp-ért 60E erővel védhet egy 240 láb sugarú körön belül elhelyezkedő területet 4 óráig.

Ezen mágiával okozott képzeletbeli sérülések (zuhanások, horzsolások, törések) csakis addig vannak érvényben, ameddig az áldozat az illúzió hatása alatt áll. Halált okozó sérülést előidézni ilyen módon lehetetlen, ebben az esetben az illető egyszerűen csak elájul.

Az illúzió akkor kezdi meg kifejteni a hatását, ha a varázslathoz szükséges Mp-k felét az elf már felhasználta.

## Elfek leple

**Mana pont:** 6

**Erősség:** 6

**Varázslás ideje:** 2E/1 kör

**Időtartam:** 3 kör/szint

**Hatótáv:** 1 személy

**Mágiaellenállás:** -

Ezen varázslat segítségével nem különböző területek, hanem egyes személyek külalakja változtatható meg. Segítségével az álomtáncos bármilyen illúzióalakot magára ölthet, illetve felruházhat vele másokat is, amennyiben a káprázat méretei nem haladják meg

testmagasságának kétszeresét. Az illúzió mindenben az ő akarata szerint fog mozogni, függetlenül attól, hogy a teste milyen mozdulatokat végez. Az ily módon létrehozott illúzió kívülről mindenben tökéletes lesz, de az erősség függvényében tovább javítható. 10E felett az illúzióknak már szaga is lehet, saját hangokat is kiadhat – ruhasuhogás, cipő csikordulása – ám a hangja mindig azé az illetőé lesz, akit az álca rejt. 15E felett a látvány már tapintható is, ám sebést még ebben az esetben sem okozhat.

A bárdoknak és a hasonló típusú mágiát alkalmazó varázshasználóknak 25% esélyük van a turpisság felfedezésére, mások nem jogosultak még mentődobás tételére sem. Ez alól természetesen egyedül az álomtáncosok jelenthetnek kivételt, ők 75% eséllyel lepleznek le egy ilyen varázslatot.

Létezik ennek a varázslatnak egy másik alkalmazási módja is, amennyiben a mágiával nem egy alakot, hanem a már meglévő környezetet próbálják utánozni, mintegy „átlátszóvá” változtatni ily módon a mágia alanyát. Az eképpen létrehozott láthatatlanság azonban csakis addig működik, ameddig az alany mozdulatlan. Mihelyt változtat a testhelyzetén, azonnal lelepleződik, s ezen csak akkor segíthet, ha ismét mozdulatlanra dermed, hiszen az illúzió ekkor ismét megkísérli eltakarni.

Azonos erősségű láthatatlanság érzékelésével a varázslat leleplezhető.

A varázslat erőssége 3 Mp-ként eggyel növelhető, időtartama pedig 5 Mp-ként, 2 körrel növeli meg a szintenkénti határt.

Az illúzió akkor kezdi meg kifejteni a hatását, ha a varázsláshoz szükséges Mp-k felét az elf már felhasználta.

## Árnyékkreatúrák

**Mana pont:** 3

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 1E/2 szegmens

**Időtartam:** 5 kör/szint

**Hatótáv:** 3 láb/szint sugarú kör

**Mágiaellenállás:** -

Ezzel a varázslattal az elf a tánc végeztével különféle árnyékokból szőtt teremtményeket kelthet életre, szintenként legfeljebb egyet. A nemlétező szörnyeket a környék árnyékaiból szivárogtatja össze, környezete színeit fakítja ki, ha színeket akar kölcsönözi nekik. Megjelenésüket, külalakjukat

tehát mindig a környezet – és az álomtáncos – határozza meg. Soha nem lehetnek magasabbak, mint az álomtáncos maga, és semmilyen körülmények között nem hasonlíthatnak sem rá, sem bármely más konkrét személyre. Az árnyékkreatúrákon azonnal észrevehető nem evilági származásuk, ám bármennyire is tökéletesek, sebzést okozni, tárgyakat megfogni képtelenek. Mozgásukat az álomtáncos irányítja, s ha a varázslat erőssége megengedi, ő határozza meg azt is, mit mondjanak.

A leggyengébb árnyékkreatúrák féligmeddig áttetsző, füstszerű lények, mozgásuk zavarba ejtő, kiszámíthatatlan. 10E felett már képlékeny állagú entitások, zajokat, értelmetlen hangokat bűvölhet melléjük az elf, arcuk, alakjuk alapján megkülönböztethetők egymástól. 15E felett már önálló hangok kiadására is képesek, s bár még mindig kellően légiesek – az erős fények átsütnek rajtuk – egészen meggyőző a megjelenésük. Az árnyékkreatúrák addig vannak jelen a való világban, ameddig létrehívójuk ereje el nem fogy, vagy vissza nem engedi őket az árnyékok közé. Mozgatásuk folyamatos, felszínes koncentrációt igényel, ennek megszűnésével mozdulatlanságba dermednek.

A varázslat erőssége 2 Mp-ért eggyel növelhető, időtartama pedig 5 Mp-ért 1 körrel szintenként.

## Fényár

**Mana pont:** 7

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 5E/1 kör

**Időtartam:** egyszeri

**Hatótáv:** 10 láb/szint

**Mágiaellenállás:** gyorsaságpróba

Az egyik leghatásosabb támadó jellegű varázslat. Hatására a tánc végeztével a táncos által meghatározott ponton szörnyű erősségű fénycsóva villan fel, elvakítva mindenkit, aki a varázslat hatótávolságán belül tartózkodik. Ez alól egyedül az elf lehet kivétel. A hatás alól csakis azok mentesülnek, akik tudják, hogy mi fog következni és jó előre lehunyják a szemüket. A fény iszonyú erejű, megpillantása fizikai fájdalmat okoz, rosszabb esetben vakságot is eredményezhet. Azok, akik sikeres gyorsaságpróbát tesznek, nem szenvedik el, csupán a veszteségek felét, és a vakság időtartama is a felére csökken.

A varázslat minden 1E után 2 Fp veszteséget okoz. A 15E-t meghaladó erősségűek hatására az áldozatok 4, a 25E-t meghaladókéra 10, a 35E-nél erősebbekére 20 körre megvakulnak. Az 50E-t meghaladó varázslatok hatására az áldozatok maradandóan megvakulnak. (sikeres gyorsaságpróba esetén csak 5 óráig).

A varázslat erőssége 7 Mp-ként 5E-vel növelhető.

## Uralom

**Mana pont:** 6

**Erősség:** 10

**Varázslás ideje:** 10E/2 szegmens

**Időtartam:** 5 kör

**Hatótáv:** 1 személy

**Mágiaellenállás:** mentál

Ezen mágiaforma hatására az álomtáncos rövid időre uralmat nyer egy általa kiválasztott személy felett, amennyiben az elvétí az Me-t. Az illetőnek meghatározhatja a cselekedeteit, amelyeket az a legjobb tudása szerint fog végrehajtani. Ha kell elesik, elhajtja fegyvereit, az elf védelmére kel vagy egyszerűen ordítani kezd az álomtáncos akarától függően – öngyilkos cselekedetekre azonban semmiképpen nem kényszeríthető.

Az áldozatnak nem szükséges azonos nyelvet beszélnie az álomtáncossal, hiszen a parancsot nem szóban, hanem mágikus úton kapja.

A mana-pontok többszörözésével a varázslat erőssége és időtartama is többszörözhető.

## Üzenet

**Mana pont:** 7

**Erősség:** 10

**Varázslás ideje:** 10E szer 1 kör

**Időtartam:** 3 kör/szint

**Hatótáv:** 1 személy

**Mágiaellenállás:** mentális

Ezzel a mágikus módszerrel az álomtáncos különféle képeket tud megjeleníteni valakinek, szövegeket hallathat az általa kiválasztottal, ha az elvétí az Me-t. Az így



előidézett érzetek igen változatosak lehetnek. Egy egészen egyszerű kis kép felvillantásától kezdve egészen egy olyan illúzióig, amit a kiválasztotton kívül más nem érzékelhet. Ha kedve tartja, az álomtáncos beszédet vagy bármilyen dallamot is közvetíthet, nem beszélve a különféle zajokról és neszekről. Mindezeknek nem kell egyidejűleg szerepelnie az üzenetben, de megteheti azt is, hogy áldozatát a hatóidő lejártáig egy csak az ő számára létrehozott álomvilágba vezesse.

A varázslat erőssége 1 Mp-ért 1 E-vel növelhető.

### A védelem tánca

**Mana pont:** 5

**Erősség:** 8

**Varázslás ideje:** 1E/ 1 szegmens

**Időtartam:** 5 kör

**Hatótáv:** 1 személy / szint

**Mágiaellenállás:** mentális

A fegyveres harc nem az álomtáncosok erőssége. A különféle konfliktusok elkerülésében segít nekik ez a mágiaforma. A varázslat alanyai ugyanis, ha elvétik Me-jüket, az időtartam alatt semmilyen körülmények között nem fognak a mágiahasználóra támadni.

Az áldozatokat az álomtáncos azok közül választhatja ki, akik a varázslat megkezdésekor a látótávolságon belül vannak. A varázslat erőssége 1 Mp-ért 1 E-vel növelhető. Az időtartam meghosszabbítására 1 körönként 3 Mp-ért van lehetőség.

### Altatás

**Mana pont:** 5

**Erősség:** 8

**Varázslás ideje:** 1E/ 1 szegmens

**Időtartam:** 5 kör/szint

**Hatótáv:** 1 személy / szint

**Mágiaellenállás:** mentális

Az álomtáncos ezzel a varázslattal könnyen álomba ringathat bárkit, akit erre a

tánc megkezdése előtt kiszemel, és annak nem sikerül a mágiaellenállása. A varázslat alanyának csupán az elf látótávolságán belül kell lennie a tánc megkezdésekor. Akik elvétik az Me-t, a varázslat időtartama alatt semmilyen módon nem ébreszthetők fel, sőt, utána is tovább fognak aludni, ám ekkor már bármilyen „hagyományos” eszközzel meg lehet szakítani az álmukat.

A varázslat erőssége 1 Mp-ért 1E-vel növelhető.

### Álom befolyásolása

**Mana pont:** 7

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 1E/ 3 szegmens

**Időtartam:** az adott álom

**Hatótáv:** 1 személy

**Mágiaellenállás:** mentális

Ennek a varázslatnak a segítségével az álomtáncosok bizonyos mértékig hatással lehetnek mások álmaira. Leggyakrabban két módon alkalmazzák. Ennek egyike, amely a különféle rémálmokat változtatja jóindulatú, álomtalan alvássá, míg a másik éppen ellenkezőleg, a hétköznapi álmokból teremt lidércnyomásokat, melyek során lehetetlenné válik a pihenés és minden olyan jótékony hatású változás, amelyhez ez elengedhetetlen – gyógyulás, különféle képességek regenerálódása, stb... – lehetetlenné válik.

Ezen kívül még számos más módon is alkalmazzák, ám a táncos közvetlenül sohasem lehet befolyással arra, hogy miről is álmodjon „áldozata”, csupán nagy vonalakban lesz képes meghatározni az Antyss, az álomsík történéseit. A varázslat kizárólag már alvókon fejti ki a hatását. Mágiaellenállást csak abban az esetben kell számolni, amennyiben a varázslat alanyának nincs tudomása a készülő mágiáról.

3 Mp-ért a varázslat 2E-vel erősíthető.

### Álom irányítása

**Mana pont:** 12

**Erősség:** 8

**Varázslás ideje:** 1E/ 5 szegmens

**Időtartam:** 10 perc/szint

**Hatótáv:** 15 láb/szint sugarú kör

**Mágiaellenállás:** mentális

Az egyik legnagyobb hatalmú mágia. Segítségével az álomtáncos képessé válik mások álmaiba behatolni és ott a saját terveinek megfelelően cselekedni, legyen szó akár az áldozat halálra rémítéséről, akár valamely álmokon keresztül támadó ellenfél megfékezéséről. Ezekben az esetekben az álomtáncos maga építi fel az illető álmát a legapróbb részletekig és nagyjából befolyással lehet a más álmjárók által keltett rezgések szabályozására is, legyenek azok bármilyen antyssjárók – boszorkányok, Noir-papok, stb...-.

Ez a varázslat is csak már alvókon fejti ki a hatását. Az álom befolyásolása nevű mágiaformától eltérően azonban itt a tánc végén az álomtáncos is elalszik, s az időtartam lejártáig úgy is marad, s hagyományos eszközökkel – áldozatához hasonlóan – fel sem lehet ébreszteni. Abban az esetben, amikor ő maga akarja abbahagyni az álmot, természetesen minden további nélkül felébred. Mágiaellenállást csak abban az esetben kell számolni, amennyiben a varázslat alanyának nincs tudomása a készülő mágiáról.

3 Mp-ért a varázslat 2 E-vel erősíthető, 5 Mp-ért a varázslat időtartama hosszabbítható meg szintenként 2 perccel.

### *Titkos lépések*

Az itt következő formulák csakis kitartó gyakorlással és rendkívüli ügyességgel sajátíthatók el. Azok az álomtáncosok, akik képesek bemutatni ezeket a táncokat minimum 17-es ügyességgel kell rendelkezzenek.

### **Ébresztés**

**Mana pont:** 6

**Erősség:** 10

**Varázslás ideje:** 5E/ 1, mágikus esetben 10 kör

**Időtartam:** végleges

**Hatótáv:** 5 láb/szint sugarú kör

**Mágiaellenállás:** mentális

A mágia alapvető célja, hogy felébressze az álomba szenderült teremtményeket, egyetlen hangos szó nélkül. Azok, akik a varázslat zónájában tartózkodnak, menthetetlenül felébrednek, ha elvétik mentális ellenállásukat. Az alaperősítés csak arra elegendő, hogy a természetes alvásnak vessen véget, 20E felett már elképzelhető, hogy képesek lesznek

mágikus altatás megszüntetésére is, pl.: időtlen álom, álomvarázs, stb. Ez csak akkor sikerülhet ha a befektetett Mp-ok meghaladják az altató mágia Mp igényét. 30E felett képesek megszüntetni bármilyen pszi diszciplínából eredő alvást illetve transzt, pl.: tetszhalál, chi-harc, meditálás, stb. 35E-t meghaladó erősítés esetén azok a karakterek, akik önszántukból merülnek mágikus álomba vagy transzba és ott aktív tevékenységet folytatnak, magukhoz térnek, pl.: Noir-papok, Antyss-járók, álomtáncosok, stb. 60E felett képesek megszüntetni az ősmágia által elaltatott lények mágikus álmát pl.: sárkányok, aquirok, stb. 70E után legyűrhetik a békétlen holt lelkek és külső létsíkokon honos teremtmények mágikus álmát. Pl.: Crantai kőborlók, álmokkristályok, ansinatisok, illetve narvani kerubok, béklyóba vert démonok, szunnyadó elementálok, stb.

Az álomtáncosnak semmilyen kontrollja nincs a felébresztett lények felett.

A varázslat természetesen tovább is erősíthető, 2 Mp-ért 1 E-vel. A hatótáv szintén 2 Mp-ért 1E-vel növelhető szintenként.

### **Virtustánc**

**Mana pont:** 4

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 1E/ 1 szegmens

**Időtartam:** speciális

**Hatótáv:** 1 személy/szint

**Mágiaellenállás:** mentális

Látótávolságon belül az álomtáncos által kijelölt személyek (maximum szint/fő), ellenállhatatlan vágyat éreznek, hogy maguk is táncra perdüljenek. Amennyiben elvétik mentődobásukat, meg is teszik. Egy apró kis különbség van csupán: számukra ez inkább hátrányt jelent, mint előnyt. Minden az álomtáncos által táncal töltött kör, számukra háromszor olyan hosszú virtustáncot jelent. Fegyveres ütközetben a harc fekvő módosítóival kénytelenek küzdeni. A varázslat természetesen tovább erősíthető, 1 Mp-ért 1 E-vel.

## Rezonancia

**Mana pont:** 4

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 5E/ 1 kör

**Időtartam:** amíg táncol

**Hatótáv:** 5 láb/szint sugarú kör

**Mágiaellenállás:** -

A varázslat az álomtáncos által kijelölt területen felerősíti a mana örvény által keletkező rezonanciát. Alaperősítésen a keletkező mágikus hullámok komoly károkat okozhatnak, minden szerves és nem szerves lénynek. Ez a játékban a következőket jelenti: minden szerves anyagból felépülő test a varázslat minden E-je után 1 Fp-t veszít körönként, míg a szervetlen anyagból felépülő testek minden E után 2 Fp-t veszítenek körönként. Tehát az élőlények – a fizikai testtel rendelkező élőhalottak is szerves anyagból épülnek fel – teste jobban ellenáll a varázslatnak, mint egy gölemé, elementálé, vagy akár egy kristály teremtményé. Igazán veszélyben azonban azok vannak, akik légies formában tartózkodnak a varázslat időtartama alatt. Ők a rendes sebzés dupláját szenvedik el körönként. A varázslat először a táncossal töltött első kör leteltével fejt ki hatását.

A varázslat természetesen tovább erősíthető, 4Mp-ért 1 E-vel, időtartama pedig 2 Mp-ért 1 körrel hosszabbítható meg.

## Élőholtak megbékítése

**Mana pont:** 15

**Erősség:** 10

**Varázslás ideje:** 5E/ 2 szegmens

**Időtartam:** amíg táncol

**Hatótáv:** 5 láb sugarú kör

**Mágiaellenállás:** -

Félelmetesen erős mágia. Az álomtáncos ezzel a varázslattal képes lehet a tudattalan élőholtak, éji rémek és vérivó élőhalottak támadási szándékát kioltani. Ez csak addig tart, míg a táncos megszakítás nélkül táncol, és el nem fogynak a mana-pontjai, vagy amíg az élőhalottat támadás

nem éri. Az így lecsendesített élőholtak a varázslat időtartama alatt egy helyben állnak, és bambán várakoznak.

A mágiaforma nagy előnye, hogy az így megbénított élőholtak elől az álomtáncos el tud menekülni – az akkor is hatással lesz rájuk, ha már a hatótávnál feltüntetettél messzebb tartózkodnak az elftől. Ennek az a feltétele, hogy tovább folytassa a táncát, ám miközben hátrál, körönként ügyesség-próbát kell tennie, amit ha elvét, az élőholtak kiszabadulnak az ellenőrzése alól, s többé nincs hatással rájuk. Így hátrálva az elf, normális sebességének háromnegyedével képes haladni. A mágia az első táncossal töltött kör befejeztével kezdi kifejteni hatását.

A varázslat természetesen tovább is erősíthető, 3 Mp-ért 2E-vel. A hatótáv 1 Mp-ért 1 lábbal növelhető.

## Káoszűzés

**Mana pont:** 22

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 1E/ 3 szegmens

**Időtartam:** végleges

**Hatótáv:** 5 láb/szint sugarú kör

**Mágiaellenállás:** mentális

A varázslat hatására a káosz által megszállt és eltorzított teremtmények visszaváltoznak eredeti mivoltukba, vagy ha már nem lehetséges akkor elpusztulnak. Arra a kérdésre, hogy vajon miként működik ez a gyakorlatban, álljon itt az elfek hírneves ismerőjének, Erimar on Athornak a feljegyzése, melyet e tárgykörben vetett papírra a Riegoy államokban:

*„...az álomtáncosok misztikus fajtáját pedig magam sem tartottam soha többnek, nagyotmondók borízű adomázgatásainál, mígnem a saját szememmel meg nem tapasztaltam valós hatalmukat. Egy látszatra védtelen és öreg elf kényszerítette akarátát egy nagyhangú kalandozóra Sirenar külső gyepűin pusztán kiismerhetetlen ritmusú mozdulatai segítségével, majd eltűnt előlünk, oly módon, hogy Irrhais, a velem lévő nyomolvasó is csak a fejét ingatta a kérésre, hogy kutassa fel nekem az öreget.*

*Tíz hosszú esztendőbe került, míg olyan álomtáncossal hozott össze Weila, aki megosztotta velem egynémely hihetetlen tapasztalatát. Ezek közül is kiemelkedőnek tartottam azokat, melyekben a káosz megszállta teremtmények átformálását mesélte*

*el. Noha hihetetlennek tartottam, hogy mindezt megtehetik, úgy vélem – tudásukat látva -, hogy némelyikük valóban képes lehet ilyen dolgokra is. Az öreg mester is elismerte, hogy az alább felsorolt varázslatok mindegyikét ő maga nem vitte ugyan végbe, ám kétsége sem volt affelől, hogy mások megtették már az elfek népéből. E szerint az alábbi változások történnek a káosz fertőzte különféle szörnyetegekben és teremtményekben, bármilyen hihetetlennek tűnjön is:*

*A rend kedvéért nevük kezdete szerint sorba rendezve:*

*Árnyjáróból kyr harcos, a Dvorgazból ember, az Eleidinből egyszerű varázsló lesz. A Halálvarjú közönséges varjúvá, míg a Hilvar és a Káoszfattyú emberré változik. A fertelmes káoszlények elpusztulnak, míg a kráni csatalovak és harci kutyák hétkönapra harci lovakká és kutyákká válnak. A Kurunból idióta szolgát, a Mutáns orkból egyszerű orkot, a Mysserából kyr varázslót csinál a mágikus tánc. A transzmutáció végeztével a Panthal massa elpusztul, a Querda harci kutya, a Ralug nagy, ámde veszélytelen gyík, a Rothrix varjú lesz. Minden sichel örült emberré, a Vulagharok pedig emberi boszorkánymesterekké változnak. Ha a varázs mások bőrét magukra vett Zauderre hat, ezek a gyűlöletes szörnyek kénytelenek felvenni eredeti alakjukat.*

*Ennyit sikerült megtudnom a vénséges elftől, s további kérdéseimre nem tudott egyéb káosz-szállta*

*lényeket elősorolni, noha nem kétlem, hogy lehetnek még néhányan az egek alatt. Hogy rájuk miként hatna ez a tánc, elképzelni tudom csak.”*

A játékban ez a következőket jelenti:

Ha a varázslat erősítése meghaladja a adott lény Ép-inek számát, a mágia a szörnyeteg életerején keresztül felülemelkedik a káosz hatásain és az átalakulás végbemegy. Jóllehet, az illető megváltozik – ez néha külsőségekben is megnyilvánul -, az áldozat érzelmei nem változnak meg. Ha tehát eddig ellenségesen viselkedett, ez a következőkben sem lesz másként.

A varázslat erősítése 3 Mp-nként 1 E-vel lehetséges, hatótávolságát pedig 2 Mp-ért szintenként 1 lábbal lehet növelni.

1997.07.

Szerző: Gazis & Ricco & Zsolt

Forrás: Rúna magazin III.évf./3.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely