

A Taba el-Ibara tolvajairól



Már az előző számban is bővebb terjedelemben foglalkoztunk a Délvidék roppant sivatagának oázisaiban, emírségeiben tevékenykedő tolvajklánokkal, ám arról, hogy a játék gyakorlatában mindez miképpen működik, eleddig nem esett szó. Lássuk tehát, hogy az ott leírtak miként érvényesülhetnek a játékban!

A klánok

Nagy fába vágja a fejszét, aki az ibarai tolvajszervezeteket akarja számba venni. Nem csak azért, mert a viszontagságos élet, a létért való állandó küzdelem, a véres leszámolások, a grazs miatt a tolvajklánok száma folyamatosan változik, s csakis Doldzsah a tudója, hogy mely klánnak meddig tart ki a szerencsecsillaga, de az okból is, mert ezek legtöbbször a külvilág számára sem ismert, s csakis az azonos városban vagy emírségben tevékenykedő szervezetek ismerik a másikat. Az ő befolyási körükön kívül szorgoskodókkal csupán akkor foglalkoznak, ha azok az ő „vizeikre” tévednek, vagyis valamely olyan dologba ütik az orrukát, ami a másik klán érdekeit sérti.

Itt kell megemlítenünk azonban azt is, hogy se szeri, se száma a sivatagi városokban az olyan alakoknak, akik ugyan kínnal-keservvel, de a tolvajlásból próbálják fenntartani magukat, még akkor is, ha ők maguk



egyetlen klánhoz sem tartoznak. Előttük két lehetőség áll: vagy rövid időn belül felvételért folyamodnak valamelyik helyi tolvajklánhoz – s a nagy többség ezt is teszi – vagy az adott klán, akinek érdekeit sérti ennek a tolvajnak a működése gyorsan elteszi láb alól az okvetetlenkedőt.

Ügyesnek, óvatosnak, s nem utolsó sorban ravasznak és kitartónak kell lennie annak a tolvajnak, aki valamelyik ibarai klán szolgálatába akarja állítani a tehetségét. A próbaidős klántagok (1-3. szint) mindenben kiszolgáltatottak a klán törvényeinek és a rangban feljebb álló tolvajoknak. Végeláthatatlan vészőfutás az életük, senki nem foglalkozik velük érdemben, saját maguknak kell fejlődniük, másoktól trükköket, fogásokat ellesni, ha valaha is meg akarnak felelni a magasabb követelményeknek. Rengeteget kell olvasniuk, gyakorolniuk, és legelőször is figyelniük a náluk tapasztaltabbakat, árnyékként, őket nem zavarva követni a mestereket mindenhová, ameddig azok eltűrik a szemtelenséget, hogy a legkisebb mesterfogást is elleshessék tőlük. Ez talán lehetővé teszi, hogy amennyiben a klán kistanácsa érdemesnek találja őket rá, részt vehessenek az első és mindent eldöntő megmérettetésen. Ez a természetes módja annak, hogy valaki egy ibarai klán teljes jogú senkije lehessen. Teljes jogút mondtam, noha ez még csupán arra elég, hogy részese legyen



a Thelthának (lásd később), megkapja a klántetoválásokat, s elsajátíthatja a titkos klánnyelvet is. Ha kívülről érkezik valaki, annak ugyanígy végig kell járnia a klán ranglépcsőit, nem lehetséges az, hogy akár egy 5. szintű tolvaj azonnal a szervezet tagja lehessen. Ahhoz, hogy ő maga is a klán részévé válhasson, ugyanúgy részt kell vennie a beavatáson és meg kell felelnie a Kistanács által megszabott próbatételén.

Ezek a próbatételek az esetek nagy többségében halálos veszélynek teszik ki a klántagságra áhízózt, s (Tsz-től függetlenül) az esetek nagy többségében sikertelenül végződnek. Hiába, nem mindenkinek adatik meg a lehetőség, hogy egy dzsad tolvajklánt szolgálhasson.

Ezt követően már nincs szorosan meghatározott gátja annak, hogy a klánon belül a tolvaj tovább fejlődhessen, csupán cselekedetei és érdemei lesznek meghatározók abban, hogy meddig emelkedhet.

Noha nem köthető számokkal pontosan meghatározott adatokhoz, íme a rangbéli és a tapasztalati szinthez köthető megfeleltetés hozzávetőleges értékei:

1-3. szint	Próbaidős
3-5. szint	Senki
5-6. szint	Számos

Ezen klántagok a Kistanács előtt felelnek cselekedeteikért.

6-8. szint	Rangos
8-10. szint	Erős
1-12. szint	Tudatos (belőlük alakul a nagytanács)
12.-	Helyettesek
15.-	Klán- v. tolvajbáró v. gróf

Ezek az adatok hozzávetőlegesek, erre utalnak a címek és szintek közötti átfedések is, a KM természetesen szabad kezét kap abban az esetben, ha a saját tolvajklánját dolgozza ki. Ily módon még az is lehetséges, hogy egy klánbáró csupán 5. szintű legyen, s egy hasonló kvalitású játékos karakter szinte egy csapásra a klán első embere lehessen, ám nem szabad figyelmen kívül hagyni azt a tényt, hogy az ilyen gyenge klánok nem szoktak túlságosan hosszú életűek lenni a könyörtelen leszámolások és folyamatos harc világában. Hiszen amelyik klán

vezetője nem képes megvédeni a sajátjait, ahhoz a szervezethez nem jelentkeznek próbaidősek, s előbb-utóbb a nyomukat is eltünteti majd a sivatagi szél.

A Theltha

A Theltha nem más, mint egyfajta misztikus kötelék, melyhez minden beavatást nyert klántag csatlakozik, mihelyt a klán vezetője a szervezet tagjává fogadja. Egyesek szerint ez a kötelék a vezetők mágikus képességeiből kapja az erejét, ám ha figyelembe vesszük, hogy a tolvajklánok csupán jelentéktelen része képes mágiát használni, ezt a feltevést elvethetjük. Mások egy szertartásnak, megint mások egy klánonként változó varázstárgynak tulajdonítják létét. Minden esetre tény, hogy az összes dzsad tolvajszervezet, amely ötvennél több tagot számlál, birtokába kerül ennek a misztikus hálónak, amely a klán minden tagját azonos erővel köti a másikhöz.

Ebből talán arra lehetne következtetni, hogy a Theltha nem más, mint egy testetlen entitás, amelyet az azonos módon viselkedők szervezett csoportjainak léte hív életre, ám az a tény, hogy más, hasonló létszámú szervezetek – legyenek akár az Ibarában is – nem élesztenek fel hasonló dolgokat, cáfolni tűnik mindezt.

Mindenesetre a Theltha léte tény, bármit is tart felőle a tudomány, s oly összekovácsoló erő a dzsad tolvajok között, hogy jótékony hatását hiba lenne semmibe venni. Egyfajta mentális hálóként kell elképzelnünk, melynek minden szála azonos erővel köti a másikhöz a tolvajokat, noha a mentálfonáltól eltérően nem mutatható ki.

A Theltha meg nem magyarázható módon létrejön minden olyan szervezetben, amely legalább ötven főt számlál (patkánybárók nem számítanak bele ebbe az összegbe), s akkor is megmarad, amennyiben a létszám ez alá csökken. Ha egyszer már megformálta önmagát, a klán létéig életben marad.

Egyetlen játéktechnikailag számszerűsíthető dolog írható le róla, miszerint hatásaiban egy 60-as erejű hűségbélyegnek felel meg. Ezt kell mágiával felülmúlnia annak, aki a klán ellenében szeretné magának

megnyerni az adott tolvajt, illetve Mf (4. fokú) Vallatással kell annak bírnia, aki árulásra bírhat egy Thelthával a szervezethez kötött illetőt.

A titkos nyelv

Arról, hogy az adott klán mi módon tesz szert a titkos nyelvére, több magyarázat is létezik, s most nem is azt kell feszegetnünk, hogy hagyományosan kialakult, szántszándékkal eltorzított dzsadról vagy más nyelvről, illetve valamely misztikus úton hagyományozódó közlési formáról van szó. Tény hogy minden klánnak megvan a maga nyelve, mely elsősorban nem a hétköznapi tárgyalást szolgálja, hiszen szókinése nem is ilyen irányultságú, hanem a különféle harci helyzetekben, alkuban, tárgyalásokban, egyeztetéseknél használatos. Gyakori, hogy a nyelv nem csupán hangok, hanem különféle látványos, vagy épp ellenkezőleg szinte észrevehetetlen gesztusok bonyolult szövevénye. Elsajátítására csakis a klántagoknak van lehetősége (szintenként 3 Kp), míg azok, akik valamely fufanggal, anélkül akarják megtanulni, hogy a klán tagjai lennének ez sokkal nehezebb (megfelelő oktató, szintenként 5 Kp). Mindez a Summarium szabályai alapján 4. fokú nyelvismeretnek számít a kultúrától függetlenül.

Faj

Mielőtt bármifajta eszement tápolás megkezdődne, le kell szögeznünk, hogy a dzsád tolvajklánoknak kizárólag emberi tagjai lehetnek. Semmi esély sincs arra, hogy dzsennek vagy amundok a tagjai közé férközzenek – ez utóbbi két faj játékos karakternek különben sem ajánlott. Törpék, félelfek és orkok csakis a körülmények hihetetlen összejátszásaként, rendkívüli véletlenek folytán válhatnak klántagokká, ám ez a változat, ha csak egy mód van rá, kerülendő!

Van viszont több olyan lehetőség, amely más fajúak befurakodását lehetővé teszi. Elsősorban a tamarikról kell beszélnünk, akik jó kapcsolatok kialakítására képesek egyes klánokkal, s rajtuk keresztül a patkánybárók és a patkányok is fontos szerephez juthatnak a klán életében. Ezeket a klánokat a tamarik elsősorban mágikus tudásukkal segítik, amit az adott szervezet még akkor is jó néven vesz, ha ezért cserébe megnő a tolvajklán haragosainak a száma.

Szigorúan NJK-ként arra is adódhat mód, hogy bizonyos klánoknak dzsenn vezetőik legyenek, a Manifesztációs Háború óta pedig van egy-két olyan szervezet, mely a továbbélés reményében az amundoknak hódolt be. Ez nem jelenti azt, hogy az Ősi Nép fiai közül választanak maguknak vezetőket, csupán annyit tesz, hogy tevékenységüket mindenben alávetik az amundok akaratának, vezetőik kapcsolatot tartanak a hódítókkal, s az ő irányelveik alapján határozzák meg a tolvajok tevékenységét.

Jellem és viselkedés

Minden tolvaj jellemében szerepelnie kell valamilyen formában a rendnek (Summarium: elsősorban Draco, Krák, Griffon, Hastin jelleműek), hiszen a Theltha ezt kívánja tőlük, s csakis abban az esetben engedhetnek bármilyen formában is a káosz hatalmának, ha a klán vezetése ezt kívánja tőlük. Ebből következik, hogy azok a szervezetek, amelyeknél eleddig még nem alakult ki a Theltha, semmiféle jellembeli megkötéssel nem bírnak, bár meg kell jegyezni, hogy általában ezek a legrövidebb életűek.

Viselkedésüket tekintve kétségtelen, hogy a dzsád tolvajok igencsak magabiztos és pökhendi népség, s ha a klán teljes jogú tagjai, aligha hagynak megtorlatlanul bármely sértést, amely őket, vagy a klánjukat érint. Meglehet, hogy ez a megtorlás nem következik be azonnal, de tény, hogy a tolvajok ritkán felejtenek el bármit is, amivel ő, avagy az általuk szolgálta szervezet becsületébe tapodtak. Magabiztosságukon és orcátlanságukon jól lemérhető klánjuk pillanatnyi helyzete a városbéli rangsorban, s míg a kisebb szervezetek inkább meghúzódnak, nem ritka, hogy a leghatalmasabb tolvajok a nyílt színen illegetik magukat, közhírré téve befolyásukat és sérthetlenségüket.

A klánok és a mágia

Számos helyen megemlítik, hogy a dzsad tolvajklánok mind a mágia avatott mesterei is egyben. Ez azonban közel sem fedti a valóságot. A tolvajokat nemhogy mestereknek, de a legtöbb esetben kontároknak sem neveznék a valódi mágiahasználók. Mágiájuk nem több néhány ügyes trükknél, fortélynál, mely mindahány rendkívül hasznos és fontos, ám ettől még egyikük sem válik varázslóvá, arról nem is beszélve, hogy a tolvajok legtöbbje soha életében nem tudja használni ezeket a trükköket.

Van néhány klán, amelynek tagjai azonban képesek – bizonyos feltételek mellett – alkalmazni néhány kicsiny mágikus fortélyt, s annak feltétele, hogy beavatást nyerjenek ezen titkokba, legtöbbször az, hogy élve megússzák a kistanács által eléjük állított próbatételeket. Ezen klánok beavatásai általában a legnehezebbek, s itt hullanak el a legtöbbben, ha az összes tolvajszerkezetet nézzük. Amennyiben ez sikerül, még korántsem biztos, hogy képesek lesznek alkalmazni a trükköket – melyek mindegyike hétpecsétes titok, s fővesztés a jutalma annak, aki bármit is kikotyog belőle.

A M.A.G.U.S. szabályai szerint ez annyit jelent, hogy mindazok a tolvajok, akik olyan klánba tartoznak, amely önálló mágikus hagyományokkal is rendelkezik, (az összes tolvajszerkezet mintegy 2%-a), a klánbéli rangsorban eléri a rangos fokozatot, asztrálja és akaraterije legalább 15, míg intelligenciája 17, képessé válhat arra, hogy intelligenciája 15 fölötti részét a mágikus tanulmányok megkezdése utáni minden szintlépéskor (klánonként eltérő, de legalább 5. szint) mana-pontként megkaphassa. Az ebből a mennyiségből megtanult varázslatokat szabadon alkalmazhatja.

Fontos a hangsúly a megtanult szón. Tudniillik csakis azokat a varázslatokat alkalmazhatja, amelyeket megtanítanak neki, nem választhat szabadon az alábbi listából, bármelyik trükkre is lenne egyébként képes. Minden varázslatot a képzettségpontokból kell megvásárolnia, mégpedig oly módon, hogy a mágikus trükk minden Mp-jéért 3 Kp-t kell áldoznia. Az ismert varázslatokat annyiszor alkalmazhatja, ahányszor neki tetszik, csupán a Mp-i számát kell mindig szem előtt tartania. Mana-pontjai csakis nyolc órás nyugodta alvás után térnek vissza.

A Summarium szabályai alapján a mágiahasználó dzsad tolvajok, a tolvaj alkaszt egy specializációjának számítanak (később), s a mágiahasználat képzettség szabályai szerint képesek a mana felhasználására. Bár náluk is kitétel, hogy a tanulmányokat csakis a rangosok kezdehetik el.

Megint más lapra tartozik a mágiahasználók és a klánok viszonya. Kevés olyan szervezet létezik, amelyik fenn tudja tartani magát a folyamatos klánháborúk közepette valamirevaló varázshasználó nélkül. Hogy azután a vezetőik kit választanak, az elsősorban a klán erkölcsi beállítottságától függ. Jobbára boszorkánymesterek és boszorkányok akadnak segítőtársul, de tudomásunk van egy el hamedí társaságról, akik egy tűzvarázslót alkalmaznak. Az emberi segítőkön kívül gyakori a manahasználó tamarik tevékenysége is, jóllehet még ők is gyakorta használnak másfajú kisegítőket maguk mellett.

Külön kategóriába tartoznak a tolvajok által használt mágikus tárgyak is. Ezek legtöbbje természetesen valamilyen zsákmány formájában kerül a klán tulajdonába, s annak vezetése dönt arról, hogy ki és mikor használhatja fel. Hiába valaki a legügyesebb sírrabló, akkor sem tarthatja meg magának a szerzeményét, ha akár a fél kezével is fizetett érte. Minden varázstárgyat be kell szolgáltatni a nagytanácsnak, s csakis ők hozhatnak döntést annak további sorsáról. Ha tehát egy dzsad tolvaj valamilyen mágikus tárggyal rendelkezik, szinte bizonyosak lehetünk benne, hogy a klán egyik legügyesebb és legmegbecsültebb tagjával találkoztunk – hacsak nem egy egyszerű áldozatról van szó, akit csaknem lehetetlen feladat végrehajtására szemeltek ki, s a tervek között szerepel az adott mágikus tárgy esetleges elvesztése is. Az alább következő kis mágikus módszerek mindegyik megegyezik abban, hogy erőssége 8-as, nincs ellene mentődobás, valamin a végrehajtásához egy rövid mozdulatsor és egy megfelelő időben kimondott varázsigé szükséges. Némelyik mágikus módszer megköveteli bizonyos varázsjelek leírását is, ez azonban nem összevethető a különféle jelmágikus módszerekkel. Alkalmazásához nem szükséges

a rúnamágia (Summarium – szimbólummágia) ismerete. A rajzok egyszerűek és a tolvajok a többi rítussal tanulják meg őket. Vannak olyan klánok is, ahol egyszerűen nem alkalmaznak olyan trükköket, amelyekhez rúnák írása elengedhetetlen. Amennyiben a varázslathoz szükséges összetevők valamelyike nem kivitelezhető, akkor a varázstrükk nem jön létre. Az esetleges kivételekről az adott varázslatnál külön szót ejtünk.

Ezeket a mágikus formulákat kizárólag egyes rendkívül szigorral ellenőrzött és válogatott tagokból álló klánokban oktatják az arra rátermeteknek, és megtanulásukra csakis ezeken a helyeken van mód. Olyan tolvajról, aki az összes alábbi módszert ismerte volna, nem emlékeznek meg még a legnagyobb tudású tolvajtörténészek sem, az „átlagos” tolvajklánok legnagyobb hatalmú mesterei legfeljebb 8-10-et ismerhetnek. Ennek az oka nem az illető hiányos ismereteiben keresendő – egészen egyszerűen egyetlen klán tudorai sem ismernek minden fortélyt. A KM a klánja megalkotásánál maga választja ki, hogy mely varázslatokat ismerhetik annak tagja. (max.10)

Talán mondani sem kell, hogy ezek a varázslatok kizárólag a kivételes képességű tolvajok számára hozzáférhetőek, más varázshasználók számára alkalmazásuk lehetetlen.

Tolvaj varázstrükkök

Búz

Mana pont: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 kör

Hatótáv: 5 lépés sugarú kör

Ezen kis trükk hatására az adott területen hihetetlen búz kezd terjengeni, s csupán az bírja ki az ott tartózkodást, akinek sikerül az állóképesség próbája. Egyedül a tolvajnak nem kell erre az értékre dobni, ám ő is jobban teszi, ha elszelel,

mert a következő körben már rá is hatással lesz a fertelmes szag. A trükk hatására az adott területen minden párbeszéd, harc, formálódó mágia azonnal megszakad.

Suhi

Mana pont: 2

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 1 személy

A suhi nem más, mint egy erős mágikus ütés, amelyet a tolvaj mérhet egy általa kiválasztott személyre, aki nem tartózkodhat tőle 3 lépésnél távolabb. Az ütés minden esetben talál, nem védenek ellene a páncélok, és egységesen 1K6 Fp fájdalmat okozhat. Túlütést nem lehet a suhival végrehajtani.

Szomjúságot tűrő formula

Mana pont: 3

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 2 óra/szint

Hatótáv: önmaga

Ezen varázslattal a tolvaj képessé teheti magát arra, hogy elnyomja szomjúságérzetét. Csupán három korty vízre van szüksége ehhez mindannyiszor, amikor meg akarja újítani a varázslatot. A három korty vizet a varázslás ideje alatt kell elfogyasztania.

Forróságot tűrő formula

Mana pont: 3

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 2 óra/szint

Hatótáv: önmaga

Ez a formula felvértezi a tolvajt a sivatag őrjítő forróságával szemben. Ennek segítségével a tűző napon is folytathatja sivatagi útját, nem kell időről időre megállnia, nem őrjíti meg a napsütés, nem teszi tönkre a bőrét az égető fény. A szomjúság, a kiszáradás ellenében azonban hatástalan.

A sikeres hatáshoz a tolvajnak egy bonyolult mágikus jelet kell vérelel a homlokára rajzolni.

Álmossgot tőrő formula

Mana pont: 2

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: fél óra/szint

Hatótáv: önmaga

Az a tolvaj, aki ezt a varázslatot magára mondja, semmilyen – természetes – körülmények között nem fog elaludni az adott időtartam alatt. Érzékei élesek maradnak, jól összepontosít, nem kalandozik el a figyelme. Különösen alkalmas őrsgben, hosszú, vontatott tárgyalások alkalmával, stb. A különféle álmokeltő varázslatok mentődobásához a formula erőssége hozzáadható.

Villanás

Mana pont: 2

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 5 lépés sugarú kör

A trükk hatására mindenkit időlegesen megvakító villanás kápráztatja el a tolvaj közelében állókat. Ő magának is le kell hunynia a szemét, ha nem akar másokhoz hasonlóan lebénulni 2 körig. A villanás elmúltával szabadon cselekedhet, míg azok, akik a hatótávon belül belenéztek a fénybe, csupán kábultan tántorognak az idő alatt. A hatósugáron belül minden harc, tárgyalás, formálódó varázslat azonnal megszakad.

Kulcslyuk

Mana pont: 4

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: érintés

A trükk hatására bármilyen két helyiséget összekötő rést, repedést a tolvaj kulcslyukként használhat, azaz látja rajta keresztül a rés előtt felbukkanó alakokat, tereket, valamint kiválóan hallgatózhat, még akkor is, ha a rés nem több egy szikla vékony repedésénél. Fontos követelmény, hogy a kis hasadás összekösse a két teret: azt, ahol a tolvaj áll és azt amelyet kikémlenni igyekszik. A sikeres hatáshoz a kikémlendő felületre a tolvajnak kretával egy bonyolult mágikus jelet kell rajzolnia.

Árnyék

Mana pont: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: önmaga

A tolvaj szempillantás alatt árnyékokat kavarhat maga köré, ha végrehajtja ezt a varázstrükköt. Azonban csakis akkor működik, ha az adott helyen már különben is voltak árnyékok, s a tolvaj nem mozdul arról a pontról, ahol megidézte a varázst. A mágia 55%-ot ad a rejtőzés képzettségének értékéhez.

Álcafelismerő formula

Mana pont: 5

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 5 lépés

Ennek a trükknek a segítségével a tolvaj átláthat egy pillanatra minden hagyományos módon készült álcán. Előzőleg azonban be kell jelentenie, hogy a hatótávolságon belül mi az, amit a varázs segítségével szeretne megvizsgálni, legyen az akár személy, akár valamely rejtett tárgy. A mágikusan szőtt lepleken nem láthat keresztül, viszont a varázslat jelzi a számára, ha valamit az adott helyen mágikus módon álcáztak.

Csapdafelismerő formula

Mana pont: 5

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 5 lépés

Ez a trükk lehetővé teszi az alkalmazó számára, hogy a megvizsgálandó területen felfigyeljen a különféle csapdákra, legyenek azok bármilyen jellegűek – a különféle beugratások, hazugságok, fegyveres lesvetések leleplezésére természetesen alkalmatlan -, feltéve, hogy a hatótávon belül vannak. Azt azonban nem mutatja meg, hogy a csapda milyen típusú, s nem ad megoldást a hatástalanításához sem. A sikeres végrehajtáshoz a tolvajnak bonyolult mágikus

jelet kell krétával a feltérképezendő terület elé rajzolni.

Méregfelismerő formula

Mana pont: 6 v. 8

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 5 lépés

A tolvaj ennek a trükknek a segítségével képesé válik felismerni, ha a hatótávon belül méreg található, illetve, a másik alkalmazás szerint, amely 8 Mp-ba kerül, ennek a pontos helyét is képes lesz meghatározni. A trükk nem ad felvilágosítást a méreg természetéről, szintjéről, stb., csakúgy az ellene való védekezést vagy az ellenmérget sem nevezi meg.

Örömteli kattanas

Mana pont: 4

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: érintés

Amennyiben a tolvaj ezzel a varázslattal felvértezve nyúl egy zárhoz, az abban a pillanatban kinyílik, feltéve, ha egyszerű, mechanikus zárról van szó és semmiféle mágia nem védi, illetve nem működik valamilyen, a behatolást megnehezítő varázs, amely összefüggésben van azzal (varázskörök, asztrális, mentális gátak, stb.). A sikeres végrehajtáshoz a tolvajnak saját vérével kell egy bonyolult mágikus jelet a zár fölé rajzolni.

Besurranó formula

Mana pont: 16

Varázslás ideje: 4 kör

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: érintés

Egyike a leghatalmasabb, tolvajok által hozzáférhető varázslatnak. Segítségével a besurranó, egyetlen kör erejéig rést nyithat bármely természetes anyagból készült falon, feltéve, hogy az

máskülönben nincs semmiféle mágiával megerősítve, illetve nem működik valamilyen, a behatolást megnehezítő varázs, amely összefüggésben van azzal (varázskörök, asztrális, mentális gátak, stb.). Attól függetlenül, hogy az egy környi idő elégséges-e az átkeléshez, vagy sem, a rés a varázslat végeztével nyomtalanul eltűnik. Csakúgy, mint az előző varázslatnál, a tolvajnak ez esetben is bonyolult mágikus rajzot kell az adott felületre rajzolni a saját vérével ahhoz, hogy a mágia sikeresen működjön.

Csendkeltő formula

Mana pont: 3

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: önmaga

Amennyiben a tolvaj ezt a varázslatot alkalmazza, jótékony, bársonyos csend fogja óvni lépteit, mozdulatait annak lejártáig. A dolog hátulütője, hogy ez idő alatt ő maga nem beszélhet, semmiről nem fog értesülni, ami körülötte történik és a hangjával elárulná vagy felhívna magára a figyelmet.

Kötélékbontó formula

Mana pont: 7

Varázslás ideje: 10 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: önmaga

Ez az egyetlen olyan varázs, amelyhez nem szükségesek a tolvaj mozdulatai is, csupán egy meglehetősen hosszú varázsigé, melynek végeztével a tolvajról lehullik minden, nem mágikus módszerekkel megkötött csomó és kötelék. Láncok esetében csakis akkor hatásos, ha azokat nem bilincsekkel, lakatokkal, vagy más hasonló, mechanikus módszerekkel rögzítették. Hátránya, hogy a tolvaj csakis önmagára alkalmazhatja, mást kizárólag saját kezűleg szabadíthat ki.

Éji szemek

Mana pont: 2

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc/szint

Hatótáv: 5 lépés

Amennyiben a tolvaj alkalmazza ezt a trükköt, abban az esetben ultralátásra tesz szert, amellyel tökéletes sötétségben is magabiztosan tájékozódhat. A dolog egyetlen hátlütője, hogy csupán a hatótávolságon belül fog mindent élesen látni, mindaz, ami ezen kívül történik, rejtve marad előtte. Talán ez az oka annak, hogy a tolvaj az időtartam lejárta előtt is megszüntetheti a hatást. Ebben az esetben azonban a varázslatra szánt mana-pontjai elvesznek.

Zsebek súlya

Mana pont: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: érintés

Ez a hatásaiban leginkább az asztrálmágiához hasonló varázs megmutatja a tolvajnak, hogy az áldozat tart-e magánál a varázslás pillanatában olyasmit, ami különös értékkel bír a számára. Ennek a helyéről és természetéről nem kap felvilágosítást, ily módon lehetséges, hogy olyan tárgyak elrablását fogja tervbe venni, amelyek csupán az áldozat számára bírnak kiemelt fontossággal. Csakúgy nem fogja jelezni a tolvajnak a hatalmas pénzüsszegeket sem, amennyiben a varázslat alanyának a vagyon nem jelent különösebben sokat.

Varázsfürkész

Mana pont: 3

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 5 lépés sugarú kör

Ezen varázslat segítségével a tolvaj felfedezheti mindazon mágikus kisugárzásokat, amelyek az adott időben a hatótávon belül vannak. Pontos helyüket nem, csupán hozzávetőlegesen tudhatja meg, s nem kap felvilágosítást a mágia természetéről sem. Érzékelni fogja viszont a működő varázslatokat is, hacsak azok nem éppenséggel valaminek az álcázására jöttek létre.

Mágikus csapdajelek

Azokon helyeken, ahol meg tudják fizetni egy valamirevaló bérvarázsló szolgálatait, nem ritkán különféle varázsjelekre bukkanhat a hívatlan vendég. Ezek a mágikus rajzolatok hivatottak védelmezni egy adott helyet, riasztani annak védőit, elfogni, esetleg elpusztítani az óvatlan behatolókat.

Ezeknek a jeleknek a felrajzolása bizony nem egyszerű, valamennyi meglehetősen manaigényes. Abban az esetben, ha nem érintésre aktivizálódnak, és nem csak egy személyre fejtik ki hatásukat, hanem egy adott területre, a manaigény rögtön a duplájára növekszik. Ebben az esetben még külön kis érzékelő varázsjeleket, vagy varázsköröket is fel kell róni, hogy az adott terület megfelelően védve legyen. Az érintés nem feltétlenül a varázsjel megérintésére kell érteni, hiszen mágikus hatásuk akkor is érvényesül, ha valaki a jel körüli 1/2 láb átmérőjű körbe kerül (ezen belül érintkezik a jelet viselő felülettel).

A csapdajelek nagy előnye a hagyományos csapdákkal szemben, hogy sokkal nehezebb felfedezni őket, s az első kicsiny érintés is aktiválja őket. Arról nem is beszélve, hogy hatástalanításukhoz sok esetben nem elegendő a vonalak megtörése.

A mágikus csapdajelek általában az aktiváláskor megsemmisülnek, ám léteznek olyanok is, amelyek maguktól ismét feltöltődnek. Ehhez a jelmágusnak egy olyan rajzolatot is el kell helyeznie a csapdában, amely automatikusan feltölti és aktiválja a csapdát. Ezt később is a rajzolatba építheti, felrajzolása 30 Mp-t igényel. Segítségével a rajzolat ismét használható lesz: minden 10 felhasznált Mp újratöltéséhez 10 percnyi idő szükséges. Ez a módszer természetesen csupán a tartós (érintésre nem megsemmisülő) jelekre alkalmazható.

Az ilyen állandó jeleket nem egyszerűen rajzolják, vagy festik, hanem jobbára a kőbe karcolják, komolyabb esetben vésik (ilyenkor a rajzolás ideje 10-zel, illetve 50-nel szorzandó). Ekkor álcázásukra három módszer lehetséges: vagy újabb mágiákkal próbálják elleplezni létüket, vagy különféle díszítések, faragások közé rejtik, ám az is elképzelhető, hogy hamis

varázsjelek tucatjait helyezik el, így álcázzák dísznek a gyakorlatlan szemek előtt, vagy állítják fogós kérdés el az avatottakat. A lényeg mindkét esetben a megtévesztés. Hagyományos módon a csapdajelek nem rejthetők festékréteg, kőpor és hasonló álcák mögé, hiszen érintkezniük kell az áldozattal, ahhoz, hogy kifejthessék a hatásukat (vagy legalább érzékeljék).

Azok az itt következő varázsjelek, amelyek ellen valamilyen mentődobással lehet védekezni, természetesen csak akkor lehetnek hatással az áldozatra, ha az erősítésük meghaladja az alany védelmét. Alaperősítésük minden esetben 25E, ezt 1 Mp-ért 1 E-vel lehetséges növelni. Akkor is aktivizálódnak, ha erejük nem haladja meg a védelmet.

Az itt következő varázsjelek mindegyike alaperősségen 33 Mp-ot igényel, ehhez járulhat esetleg a csapda jellegétől függően a további manaigény, ezt az adott jelnél közöljük. Mindegyik csupán egyetlen személyre fejt ki hatását, a területre ható jelek manaigénye mindig a Mp duplája.

Börtön

Sebzés: -

Mana pont: 33

Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen, ill. lásd a leírásban

Rajzolás ideje: 3 perc

Mentődobás: gyorsaságpróba

Ez a varázsjel különös börtönbe zárja azt, aki megérinti (azokat, akik a hatósugarába kerülnek). Az, aki elvétí gyorsaságpróbáját pillanatok alatt egy romlott sárga fénnel vibráló burkolatban találja magát, amely nyúlós csápokkal tapad a környező falakhoz. Ebből a sajátos börtönből rendkívül nehéz szabadulni, hiszen sikeres erőpróba nélkül mindazt (mindazokat) magába szívja, akik megpróbálnak a bajbajutottak segítségére sietni. A börtön három óráig aktív, utána elengedi áldozatait. Az esetek többségében aktiválásakor egyben jelez is a behatolást

megakadályozni akaróknak valami módon. Ennek mikéntjét a KM hivatala eldönteni.

Bénító varázsjel

Sebzés: -

Mana pont: 33

Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen, ill. lásd a leírásban

Rajzolás ideje: 5 kör

Mentődobás: mentális

Ez a varázsjel egyszerűen lebénítja azt, aki megérinti (azokat, akik a hatósugarába kerülnek), és elvétí a ME-jét. Halovány barna színnel fog derengeni az illető, és képtelen lesz elmozdulni arról a helyről, ahol a varázs lecsapott rá. Teste ezek után szabadon elvihető, noha ő maga, akár egy szobor, mozdulatlan marad. A bénítás 3 óráig marad aktív, utána elengedi az áldozatait. Az esetek többségében aktiválásakor egyben jelez is a behatolást megakadályozni akaróknak valamilyen módon. Ennek mikéntjét a KM hivatott eldönteni.

Mocsárkövek

Sebzés: -

Mana pont: 50

Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen

Rajzolás ideje: 5 kör

Mentődobás: -

Ez a csapdajel kizárólag területre hat, a mana-pont igénynél már ez az összeg van feltüntetve. Hatására a csapdajel körül 3 lépés sugarú körben a padlózat kövei iszapos mocsárrá változnak egy rövid időre, majd miután áldozataikat körülfolyták visszaváltoznak ismét kővé. Az így foglyul ejtett személyekre a harc helyhez kötve szabályai vonatkoznak. A varázst kizárólag a rajzolat megtörésével lehet deaktiválni.

Vakság varázsjele

Sebzés: -

Mana pont: 33

Időtartam: ameddig a varázsjele töretlen

Rajzolás ideje: 5 kör

Mentődobás: mentális

Mindazok, akik a varázsjelet megérintik (aktiválásakor 5 lépés sugarú körön belül

tartózkodnak) és elvételük ME-jüket, időlegesen elveszítik a szemük világát, ily módon szabad prédájává válnak a helyre felvigyázó fegyvereseknek. A vakság annyiszor 10 percig tart, amennyivel az áldozat elvételére az ellenállását.

Dübörgő visszhang

Sebzés: 1Fp/1E

Mana pont: 33

Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen

Rajzolás ideje: 5 perc

Mentődobás: -

Ezt a rajzolatot akkor is sikeresen alkalmazhatják, ha éppenséggel nem terjesztik ki egy adott területre, hiszen ekkor csak annak az esélyét növelik meg, hogy minél biztosabban alkalmazhassák. Mindazok, akik az aktiváláskor 10 lépés sugarú körön belül tartózkodnak annyi Fp-t fognak veszíteni, amilyen erősítésű a csapdajel volt. A veszteséget az az iszonyú erejű hangrobbanás fogja előidézni, amely mindazokat a neszeket és zörejeket erősíteni az elviselhetetlenségig, amelyeket az adott időben a varázst előidéző okoz. (legyen az csoszban, sóhaj, bármi...) Ha ezáltal az illető elveszti aktuális Fp-inek negyedét, akkor 15 percig, ha a felét, akkor 30 percig, ha a háromnegyedét, akkor egy óráig, ha ennél többet, akkor maradandóan megsüketül, s csupán mágiával lesz gyógyítható. Mindazok, akik az előző kategóriába nem esnek bele, csupán 5 percre veszítik el a hallásukat. A varázslat előnye, hogy a fentiekben túl közelítőleg meg is határozza a behatoló helyét.

Forró üreg

Sebzés: lásd a leírásban

Mana pont: 66

Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen

Rajzolás ideje: 15 perc

Mentődobás: -

Ez a csapdajel minden esetben egy adott területre fejt ki a hatását. Mindazok, akik az aktiváláskor 5 lépés sugarú körön belül tartózkodnak, hirtelen mintha egy forró katlanba kerültek volna, iszonyú hőség öleli körül őket egyetlen pillanat alatt. A forróság természetesen sebzést is okoz, mégpedig alaperősítésben 4K10-et, minden újabb E-vel 2 Fp-t.

Vámpírok varázsjele

Sebzés: lásd a leírásban

Mana pont: 33

Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen

Rajzolás ideje: 25 perc

Mentődobás: -

Rendkívül kegyetlen ez a csapdajel, ugyanis a behatoló életerejét orozza el, ha azok szerencsétlenségükre aktiválják. Az első érintésre szinte jegessé dermed az, aki a hatása alá kerül (hatása alá kerülnek), s szinte érzi, amint a jel, s a körülötte lévő ellenséges környezet kiszipolyozza az életerejét. A jel alaperősítés esetén K6/2 Ép-t oroz el az áldozattól. Ehhez járulhat hozzá minden 15E után az újabb Ép.

Idéző varázsjel

Sebzés: -

Mana pont: 33 +az idézéshez szükséges Mp

Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen

Rajzolás ideje: 15 perc

Mentődobás: -

Ennek a varázsjelnek a hatására a mágikus ábra egy, a jelmágus által kiválasztott lényt idéz a rajzolat mellé. Azt természetesen nem fogja tudni irányítani és a pillanatnyi hangulatára sem lehet befolyással. Nem célszerű azonban olyan lény megidézése, akit a behatoló legyűrése után sem tudnak a megvédeni kívánt építmény őrei elpusztítani.

Halálos szem

Sebzés: halálos

Mana pont: 33

Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen

Rajzolás ideje: 25 perc

Mentődobás: asztrális és mentális

Ez a kegyetlen varázsjel egyike a legritkább rajzolatoknak, még a legképzettebb jelmágusoknak sincs minden esetben a birtokában. Amennyiben a jel áldozata az aktiválást követően elvételi mind asztrális, mint mentális mentődobását, menthetetlenül meghal, ha ellenben csak az egyiket nem sikerült letennie „csupán” K6 órára görcsbe merevedik,

s mozdulni sem lesz képes. Ha mindkét próbádobása sikeres, meg sem érzi a jel hatását. Azok a szerencsétlenek, akik ilyen módon vesznek oda Tortor spiritusszá változnak, s nem ritka, hogy egy ilyen csapda körül több ilyen kárhozott lélek is található. Állítólag vannak olyan kísértetvadászok, akik nagy összegekért vállalkoznak arra, hogy a megboldogult hozzátartozói számára az érintett lelket befogják, hogy az őt megillető végtisztességet megadhassák neki. Mások arról beszélnek, hogy bizonyos praktikákkal az ilyen lelkeknek új testet is lehet szerezni, s hogy a néhai ismét élő és gondolkodó lényként születhet ily módon újjá. Itt kell megjegyezni azonban, hogy az ily módon „feltámasztottak” vélhetően csakis a legszerencsésebb esetekben lesznek épelméjűek, oly súlyos nyomokat hagy bennük a hideg túlvilági lét. A többi jeltől

eltérően ennek a varázsjelnek az 1E-vel való erősítése Mp-ért történik.

A tolvajok varázstrükkjeiből ezeket a csapdajeleket nem csupán a Taba el-Ibarában alkalmazzák, bárhol találkozhat velük az óvatlan kalandozó. Sok sikert a kijátszásukhoz és az alkalmazásukhoz! A fenti kiegészítésekkel együtt, remélem kellemes szórakozásnak ígérkezik a sivatag oázisainak és emírségeinek mások számára átláthatatlan, intrikákkal, bosszúval és mágiával átszőtt világában.

1997.09.

Szerző: Gazsi & Ricco

Forrás: Rúna magazin III.évf./4.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely