

## Magisztérium V.



Előző számunkban már megkezdtek egy miskolci levélírónk kérdésözönére adott válaszaink folytatásos közlését. Ímhol a maradék:

- Ha a varázsló átalakítást akar véghezvinni magán (vagy bármi más súlytól függő mozaikot), előtte lecsökkentheti-e a testsúlyát telekinézissel (akár pszi, akár mágia), hogy megspóroljon egy pár Mp-t?

*Sem a telekinézis nevű pszidiszciplína, sem a varázslat mozaik nem a test súlyát csökkenti, hanem a már meglévőt emeli fel a talajról. A testsúlyváltoztatás nevű diszciplína képes arra, amire te gondolsz, de ezt csakis a slanek képesek alkalmazni, minden varázsló őszinte bánatára.*

- Ha egy varázsló a saját testét alakítja át egy teljesen más emberi testté (pl.: egy jól megtermett barbárrá) változnak-e a képességei?

*Nem. Minden külső szemlélő egy barbárt fog látni ugyan, ám a képességei megmaradnak a varázsló képességeinek.*

- Az őselem teremtésénél, ha földet teremtünk, akkor a benne lévők benn maradnak, ha vizet teremtünk, akkor az abban a pillanatban szétfolyik?

*Ha ősföldet teremtész, akkor a benne lévők aligha maradnak benne, lévén, hogy nem szikláról, hanem „száraz, szürke, porszerű” anyagról van szó. Lelassítja éppen a mozgásukat valamelyest, de aligha számottevően. Az ősvíz nem fog szétfolyni. Megmarad a kör alakú formában a varázslat végéig, utána eltűnik, akárcsak a többi, hason-*

*lóképpen teremtett elem.*

- Ha záport hozunk össze a földdel, az egyszerűen a levegőben marad?

*Miért maradna ott? Egyszerűen leesik és kész.*

- Milyen hőmérsékletűek az adott anyagok? A víz ichtó?

*A tűz kivételével ugyanolyan hőmérsékletűek, mint az adott környezet. Ami a vizet illeti, idézem az alapkönyvet: „Az ősvíz kristálytisztá, a természetes vízre minden szempontból hasonló folyadék.” Több ilyen kérdésed is van még, ha azokra nem találsz itt választ, bizonyosan rábukkansz valahol, ha utánanézel a már megjelent kiadványokban.*

- 153 Mp-ból miért csak 4-es SFÉ-t lehet összehozni?

*(Gyanítom, hogy a védőköpenyről lehet szó.) Azért, mert ez nem egy egyszerű elemi erő aurát létrehozó varázslat, hanem több mágikus formula végeredménye. Ennyit kell áldozni akkor, ha 4-es SFÉ-t akarsz kapni. (Ha figyelembe vesszük, hogy az örökkévalóság mozaik 150 Mp, szerintem még jól is jársz. – Más kérdés, hogy egy ilyen köpeny alighanem az örökkévalóságnak készül.)*

- Mi az, hogy a Rúnapajzs túlütés esetén 1-et veszít az SFÉ-jéből?

*Ez azért lehet, mert súlyosan megsérül. Nyilván egy közönséges karddal magát a rúnapajzsot nem lehet tönkretenni, de egy mágikus fegyver igenis megrongálhatja.*





- Ha egy kráni fejevadász elszökik a klánjától, a további szinteken kapott képzettségeket hogyan tanulja meg? Ugyanez a helyzet még jó néhány kaszttal.

Azok a képzettségek, amelyeket egy-egy kaszt megkap, általában úgy lettek összeválogatva, hogy többé-kevésbé bemutassák a karakter fejlődését, amennyiben ő erre rendes körülmények között sort tud keríteni. Tehát a lovag a lovagrenden belül, a tolvaj a tolvajklán kebelén, a fejevadász a céhben, stb... Az is megfelelő, ha egy tapasztaltabb társa van vele a kalandjai során. Ha azonban a karakter durván szakít vagy szakítania kell eddigi társaival, s nem is számíthat az adott közösségre a továbbiakban, akkor csakis azok a képzettségei fejlődnek a jelzett szintlépéskor, amelyeknek már rendelkezett az Af-val. Mindazokat, amelyeket csak a szakítás után „kellett volna” elsajátítania társaitól, mestereitől a saját Kp-iből kell kigazdálkodnia – ha akarja.

- Ha egy kaszt automatikusan kap %-os képzettségeket, akkor ahhoz – akárhány %-a van is – hozzáadódik ügyessége (vagy IQ-ja) 10 feletti része?

Nem. Az ügyesség 10 feletti része csupán egy alapesély, ami azt mutatja meg, hogy egy képzetlen kalandozónak mennyi esélye lehet az adott szituációban. Az alapan megadott %-os képzettségeknél ezt már nem lehet újra beleszámolni. Az intelligencia 10 feletti részét pedig semmilyen esetben nem lehet a százalékos képzettségek növelésére fordítani.

- A Kp/szintet, a HM/szintet és a százalékos módosítókat már első szinten megkapja minden kaszt?

A Kp/szint és a HM/szint esetén csakis akkor, ha az az adott kasztnál le van írva. A százalékos módosítók pedig csak szintlépés után oszthatók szét (a max. Érték szem előtt tartásával).

- Egy legyőzött NJK-ért mennyi Tp jár? Mondjuk egy 3. szintű tűzvarázslóért vagy egy 1. szintű fejevadászért?

Ezt minden esetben a KM-nek kell eldöntenie. Figyelembe kell vennie, hogy mekkora nehézséget okozott az adott ellenfél legyőzése, mennyire használta ki képességeit, alkalmazott-e varázslatot, piszkos trükköt, stb... Ugyanakkor az sem mindegy, hogy ki az, aki legyűr egy ilyen NJK-t. Egy első szintű partinak sokkal több Tp-t lehet adni egy terveit akadályozó 3. szintű tűzvarázsló legyőzéséért, mint egy 5. szintűnek.

Fontosnak tartom, hogy a KM csakis akkor adjon Tp-t valaki megöléséért, ha az valóban hasznos volt a játék szempontjából, ami tényleg tapasztalathoz juttatta a játékosokat.. Az értelmetlen vérengzést (nem győzzük hangsúlyozni) egyetlen esetben sem szabad Tp-vel jutalmazni!

- A teremtés varázslattal lehet-e gyógyított, esetleg ciángázt teremteni?

Gyógyított csak pap vagy boszorkánymester készíthet. Egy varázsló nemhogy az összetevőit, de a megfelelő mágiaformát sem ismeri ahhoz, hogy ilyesmit előállíthasson. Amennyiben van olyan képzettsége (pl.: alkímia Mf), amely lehetővé teszi számára, hogy ismerje a ciángázt, akkor esetleg megpróbálkozhat annak a teremtésével, de valószínű, hogy egyszerűbb a hozzávalókat megteremtenie, mint a kész elegyet.

## Göndör Balázs, Budapest

Lássuk a fontosabb kérdéseket!

- Mi történik akkor, ha egy időmágikus öregítés, lassítás vagy gyorsítás varázslatnál megnöveljük az E-t?

Ugyan a varázslatok leírásánál nem szerepel ez a lehetőség, valójában nem tartom kizártnak, hogy ez, mármint az erősítés növelhető. Mivel ennek önmagában nincs hatása, csak közvetett módon hathat. Több Mp-ba kerül és jóval több Mp-ért lehet destruálni.

- Ha egy külső létsíkra kerül egy – veszem azt – óriási vaslap, amelybe térkapu pentagramma van rajzolva, akkor a pentagramma elveszíti hatását vagy ezentúl a pentagramma segítségével mozogni tud a használó a két sík között?

Jelenlegi tudásom alapján az a feltételezett vaslap a térkapu pentagrammával nem veszítené el mágikus képességeit, így – ha rajzolnak ezen a síkon egy másik pentagrammát -, elvileg lehetséges a síkok közötti utazás. Bár gyanítom, ez meglehetősen veszedelmes játék. No meg azt a feltételezett vaslapot is el kell juttatni oda.

- Tud egy démon a síkok közt magával vinni tárgyakat? (testén belül, kívül; lényegtelen) Valamint számít az, hogy mágikus-e vagy sem?



*Szerintem tud. Akár a kezében is. Az pedig, hogy a tárgy mágikus-e vagy sem, szinte nem igazán számít – lévén a démon maga is mágikusnak tekinthető. Gonoszabb KM-ek esetleg elmorfandírozhatnak olyan háziszabályon, hogy az idézett démon nem tud tárgyakat is magával ragadni, csak ha éppen fogja azokat, stb...*

- Miért pont a varázslók nem tudnak térkaput nyitni más síkokra? Hisz pontosan a varázslók tanulják meg ezeket a legjobban. Természetesen már olvastam róla, hogy nem lehetséges, csak nem tartom logikusnak, hisz a manaháló segítségével, ha az időn keresztül lehet mozogni, akkor miért nem lehet más síkokra kaput nyitni? Legalábbis azokra mindenképpen lehetne – SZERINTEM – nyitni, melyekre kiterjed a manaháló.

*Nos a papok nyilvánvalóan isteniük hatalmát kapják segítségül ahhoz, hogy egy másik síkra kaput nyissanak. A manahálóval csupán az a baj – hogy a különféle síkok közötti esetleges elhelyezkedésén még mi magunk sem gondolkodtunk el. Éppen ezért egyértelmű választ nem adhatok. Ha a játékokban feltétlenül fontos egy ilyen jellegű varázslat, a legteljesebb nyugalommal dolgozd ki, és használjátok. Csak nehogy egyszerű multság legyen végrehajtani!*

- Hogyan működnek a mágikus csapdák és érzékelők? A M.A.G.U.S. alapkönyvben olvastam már ezek felől és a mechanikus csapdákat tudom, hogyan lehet elkészíteni, de mágikus csapdák felállításához pontos adatokra lenne szükség.

*A Rúna III/4-es számában a 16-17. oldalon találsz elképzeléseket arról, hogyan is gondoljuk mi ezeket a csapdajeleket. Ezek alapján szerintem te magad is elboldogulsz majd.*

- Lehetséges az olyan diszciplínák használata, mint: érzékelés, láthatatlanság észlelése, asztrál-mentál szem, auraérezékelés, mágikus tekintet, abszolút látás, szinesztézia, érzéktisztítás az olyan speciális esetekben, mint amikor egy kémszem varázsjellel, érzékeléssel

(mentálmágia), madártávlatlalt, megfigyeléssel, távolbalátással (boszorkánymágia) lát a mágiahasználó karakter?

*Nem. Ezek a diszciplínák nem használatosak egyetlen ismert távolbalátó módszerrel sem. Elvégzésükhöz meglehetősen közelségre van szükség.*

- Az aquiroknál (a Bestiáriumban) a pszinél le van írva, hogy ősi út. Milyen ez az ősi út?

*Ez a szellemi energiáknak egy igencsak régi módszerrel történő manipulálását jelenti, mely már rég elveszett, csupán néhány ősi fajzatnak van a mai napig a birtokában. A mai fajok elméje alighanem képtelen a befogadására, éppen ezért a JK-k kevés (gyakorlatilag semmi) hasznát nem látnák. Mivel az aquirok már így is éppen elég erősek, egyelőre nem tervezzük a részletes kidolgozását. Mindezen túl képesek használni a Pyarroni iskolába tartozó diszciplínákat mint Mf alkalmazók.*

- Az elemi erőnek van ellentétes ereje, vagy csak akkor múlik el, amikor letelik az ideje (ez persze időmágia és formázás kérdése)?

*Nincs ellentétes ereje, következésképpen úgy, mint ahogy az Őselemi tűz és a víz kioltják egymást csupán egy tökéletesen ellentétes irányú, azonos erejű elemi erő képes kioltani. Ha az egyik erő nagyobb, abban az esetben az magába nyeli a másikat és a gyengébb erejével csökken a saját E-je.*

- Amennyiben a varázsló meghal, akkor minden személyes aura varázsjellel ellátott tárgyáról elmúlik a hatás?

*Ahogy mondod. Bár gyanítom, hogy különböző szimpatikus és nekromancián alapuló próbálkozásokkal még lehet sikereket elérni a megboldogulttal kapcsolatban, az aura viszont eltűnik.*

- A démonok hordhatnak ősmágikus varázstárgyakat vagy ereklyéket? (Az én tippem szerint igen: lásd SUMM. I. 217. old. „A túlvilági lények és az aquir mágia „ alatt leírtakat. Ezek alapján gondolom úgy, hogy végül is életerő a életerő, ne legyünk finnyások, nemde?

*Dede. Bár az, hogy bizonyos fokú védelmet élveznek az ősmágikus hatásokkal szemben, nem jelenti feltétlenül azt, hogy rajonganak a hasonló jellegű tárgyakért és ereklyékért.*

Sokan vetették fel a kérdést a Papok, paplovagokkal kapcsolatban:

- Ha térkaput nyitunk oly módon, hogy annak egyik oldala alacsonyabb mana szintű területen van,

mint a másik, akkor az így nyert résen átáramlik-e a mana?

Semmi esetre sem. Maga a térkapu, tehát a működő mágia az, amely megakadályozza, hogy ott bármilyen mana áramlás folyjon.

- A papok végül is honnan nyerik mágikus erejüket, a manahálóból vagy istenüktől?

Istenüktől, következésképpen a manaháló esetleges hiányosságai nincsenek rájuk hatással, hiszen egyenesen az adott istentől, közvetlen manacsatornán kapják a varázserőt. Csakis az olyan speciális esetek vonatkoznak rájuk is, mint pl.: a manatúlcsordulás. Azt azonban nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy jóllehet imájuk során végül is nem használják a mana-hálót (ellentétben azzal, amit sajnós a 159. oldalon írtunk), minden egyes varázslatuk igenis pusztítja a környéken jelenlévő manát.

- Miért pont ebbe a kiadványba került a manaháló?

Ez egy már régebben meglévő része a szabályrendszernek, s ez a kiadvány jó fórum volt ahhoz, hogy nyilvánosságra kerüljön. Ennek híján egyébként az Adron-papok jó néhány varázslata is értelmezhetetlen lett volna.

Líthas!

1999.03.

Szerző: Gazsi

Forrás: Rúna magazin V.évf./2.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely