

Varázslói varázslatok



Apocalyps

Mana pont: 20 és 10 Pszi pont/1E

Erősség: 1

Sebzés: 5K6

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 10 szegmens

Az Apocalyps, egy teljesen új varázslói varázslat, mely az elemi mágián alapszik. A lényege, hogy a mágus magához hívja a közelében (1 mérföldes sugarú gömb) lévő elemekből az őselemi részt (a Tüzet, a Vizet, a Földet és a Levegőt), majd a mindent átító Erőt. Ezen formázás egy igen kellemetlen megnyilvánulása az elemi mágiának, mert nagy területre hat, és könnyen a társak halálát okozhatja, mert hatóterülete sokkal nagyobb, mint a varázsló zónája - majdnem ötven láb sugarú körben hat. Fontos hozzátenni, hogy az Apocalyps varázslat, szigorúan FEKETE MÁGIA, mert megsérti, „A csak a kiszemelt áldozatot lödd ki...” törvényt.

Költsége azért ilyen, mert a 20 Mp-ért megszólítja az elemeket, és a Pszi-pontokért pedig irányítja; erősítése a költségek többszörözésével növelhető, mellyel egyetemben a sebzés is nő.

Nem esett szó még a hatásáról, illetve a használatáról. Ez a varázslat, leginkább csatamágusi varázslat, hiszen egyetlen varázslással akár ötven-hatvan élőlény is „áttessékelhető” a másvilágra.

Mikor a mágus bejelenti varázslási szándékát azonnal el kell költeni a Mp-okat és a Pszi-pontokat is. A varázslás ideje alatt a varázsló el kezd egyre jobban izzani - ez órá semmilyen hatással sincs, viszont a 2. kör végére, mikorra befejezi a varázslatot déli verőfényben ragyog, melyet gyengíteni még elemi Sötétséggel sem lehet. Ez idő alatt a környékről a varázsló köré gyűlnek az elemek, mindegyik a saját színében kis részecskeként tündököl. Ha a varázslás befejeződött a varázslónak már csak fel kell tartania a kezét, és a nyers energia kiszabadul (a varázsló bármikor feltarthatja a kezét, de ennek vannak hátrányai is - ld. később). Ekkor a felgyülemlett energia 75cm magasan egy síkban elkezdi terjedni, ötven méteres sugarú körben, hol a kitörés epicentruma a varázsló. Az elemek 2 szegmens alatt elérik a terjedés határát, és ekkor eloszlik az első őselem; ám ugyanebben a pillanatban útjára indul a következő. A varázsló határozza meg a sorrendet, de az elemi Erőnek kell utoljára maradnia. A robbanás mindig hatalmas hang, és fény robajjal történik, mely akár még tíz mérföldes körzetben is hallható az ember számára. Minden elem szépen kiosztja a saját sebzését, majd a végén az elemi Erő csak 1E esetében a kör szélére repíti az áldozatokat, ez sebez rajtuk K6 Sp-t. Kellemetlen hatása a mágusra nézve, hogy minden 1E után 10% esély van



arra, hogy a varázsló a manőver végén elájul, Fp-it elveszti. Ha a varázsló magában tartja az energiát minden 2 szegmens után állóképesség próbát kell dobnia egyre nagyobb mínusz módosítóval (először nincs, aztán -1, majd -2 stb.), ha elvétí a varázslat kiszabadul, és az esély arra nézve, hogy elájul-e, a háromszorosára nő. Ha ezt elvétí még az Ép-i felét is elveszti (lefelé kerekítve), mert a manahálóból való kiszakítás jelentősen ronsolja a szervezetét. A varázslat elsütését 10 mérföldes körzetben minden állat, elf, törpe, és varázsló megérzi, mivel a Mana-hálót igen nagy energiával megrázza és a természetből az elvonja az elemeket.

Manavihar

Mana pont: lásd a leírást

Erősség: 125 E

Sebzés: 2 Sp/ 1 Mp

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör

Borzasztóan kegyetlen varázslat. Ez is igazi csatamágusi varázslat, mely magas szinten válik igazán halálössá. Ez a varázslat egy JK esetében gyakran a társak halálát is okozza, ezért érdemes őket kiküldeni a Zónából, mert csak a varázsló zónáján belül hat. A varázslat lényege, hogy az alkalmazó minden meglévő Mp-ját szabadon engedi, és ez egyféle rángást idéz elő a Mana-hálóban, mely az Elsődleges Anyagi Síkon, az élő szervezetek pusztulását is jelentheti. Ez alól csak az alkalmazó kaphat kivételt, mert ő az a Mana-fókusz, melyen keresztül a nyers energia az Elsődleges anyagi síkra tör.

Ennél még brutálisabb dolog az, ha elmond egy idómágiát, időzíti két szegmessel későbbre, majd elmondja a varázslatot (azért ilyen szigorú a sorrend, mert mindenképpen az összes Mp-ját fel kell használnia). Sajnálatos módon a varázslóra is van káros hatása, márpedig az, hogy elveszti az összes Mp-ját, és ennek következtében hirtelen fáradtság száll a varázslóra, ami addig tart, amíg vissza nem gyűjti a Mp-jait, vagy ki nem alussza magát rendesen (a negatív módosítókat a KM szabhatja meg), éppen ezért célszerű a varázslatot tekeres formában tárolni, és magunkkal vinni, mert így nem a csata kellős közepén tör ki rajtunk a fáradtság.

Fontos: A Manavihar szigorúan FEKETE MÁGIA.

Mágikus varázsjelek

Mana-fókusz

Erősség: végtelen

Mana-pont: 100

Rajzadási idő: 1 óra

Időtartam: egyszeri

A varázsló ezzel a varázslattal kizárhatja a Pszi-t a Mp regenerálódásból. Ez persze egyébként is jól jön, de a megszokott módszerhez képest igen-igen lassú. A lényege, hogy a varázsló egy olyan pénzérme nagyságú tetoválást rajzol fel a halántékára, ami képes a Mana-háló és az Elsődleges Anyagi Sík érintésére, és az előzőből az utóbbiba, úgymond fókuszálni az energiát. Ezt a jelet kizárólag varázsló rajzolhatja, és ennek sikerességének érdekében Ügyesség-próbát kell dobnia, ha elvétí, a rajz nem sikerült, és a befektetett Mana-pontok elszállnak. Ha sikerül, akkor az egyszeri időtartammal kialakul egy kapcsolat a két sík között, ami ez után, még a jel megtörésével és a varázsló elmozdulásával, sem szűnik meg, a hatalmas energiaátáramlás miatt (egyféle mágneses kapocs, amit nem lehet megszüntetni). Ez a Személyes Aura haláláig tart, ami annyit jelent, hogy a kapu csak akkor zárul be, ha az illető lelke távozik a testből, vagy elaltatják a lelkét. Hatása nem más, minthogy a varázsló minden hatás ellenére 1 Mp-ot kap vissza percenként. Ezt a jelet minden varázshasználó ki tudja használni, kivéve a papokat (és a paplovagokat) mert ők nem a Mana-hálóból, hanem istenüktől nyerik a hatalmukat. Az embernek két halántéka van! Tehát két jelet lehet felhasználni, aminek következtében az illető percenként két Mp-ot regenerálódhat.

Magas mágia

Hullám

Típus: asztrálmágia

Mana pont: 1 (1 Mp/E)

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: speciális

Hatótáv: E láb

Mágiaellenállás: -

Valójában nem az Asztrálmágiához tartozik, azaz nem asztrál ME van ellene, csak mozaikot tud befolyásolni, akár az időmágia. Asztrál mozaikhoz kapcsolható, az adott mozaik minden E méteres körében lévő asztráltesttel rendelkező lényre hatni próbál. (Kivétel a varázsló). A mozaik erőssége harmadolódik.

Új elemi formák

Keret

Típus: egyéb mágikus módszerek

Mana pont: 45+ lásd a leírást

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 perc + lásd a leírást

Időtartam: speciális

Hatótáv: speciális

Mágiaellenállás: speciális

Pyarronban fejlesztették ki ezt a meglehetősen különös mozaikot, habár azóta - kétes módszerek segítségével - Doran nagyjai is megismerték. Mindkét helyen nagyon is megválogatják, kire bízzák rá - csupán olyanokra, akik már bizonyítottak. (Játéktechnikailag: ahhoz, hogy egy JK varázsló megtanulhassa, legalább 5. TSz-űnek kell lennie, eddig mindig iskolája elveinek megfelelően kellett cselekednie, s végül 10 Kp-t kell erre költenie.)

A doraniak vádjai szerint az erigowiak család módon tőlük megszerezték ezt a mozaikot, de ezt Sigranomo nagyjai mindig és mindenkor tagadták - tény, hogy eddig még egyetlen,

Erigowban tanult varázslóról sem derült ki, hogy ismerné...

E mozaik lehetővé teszi, hogy egy varázslatot több varázsló együttesen hozzon létre, megkönnyítve ezáltal, hogy a kevesebb hatalommal rendelkező varázslók hatalmasabb mágiákat is megidézhesenek. Minimum három, de inkább több varázsló szükséges e mozaikhoz. Első lépésként a résztvevők pontosan megbeszélik, ki-ki milyen mozaikkal járul majd hozzá a közös varázslathoz, annak minden összetevőjével együtt - pl. Erősség, stb. A megbeszéléstől később ugyan el lehet térni, de ez a varázslat sikerét veszélyeztetheti, ha mindjárt ki nem zárja.

A megbeszélés után a varázslók kört formázva leülnek, s megfogják szomszédjaik kezét. Mindegyikük meditálni kezd, hogy transzállapotba kerüljön (Pszi - Transz). Ezután egyikük, akit erre kijelöltek, társai kezét elengedve megidézi az első mozaikot, a Keretet.

A Keret megidézése 5 percet vesz igénybe, és a többi, előre megbeszélte mozaik alapján készül el. A felidézés 45 Mana-pontba kerül. Ezután ez a varázsló újra megragadja társai kezét, s folyamatosan a Keretre koncentrálna. Ez azonban korántsem könnyű: a varázslónak minden egyes eltelt kör 1 Mana-pontjába kerül. (Vagyis, ha a többi mozaikot 1 körön belül a Keretbe illesztik, az 46, ha 1 percen belül, az 51 Mp-be kerül, s így tovább).

Amint a kör újra létrejött, a tőle balra ülő varázsló kezd bele a saját mozaikjának létrehozásába - ez rendszeren történik, az esetleges erősítésnek megfelelő Mana-igénnyel -, majd ennek végeztével megragadja szomszédai kezét, s újfent transzállapotba kerül. Őt a következő (tőle balra ülő) varázsló követi a következő mozaikkal, s így tovább - amíg csak van beillesztendő varázslat. Lennie kell a körben, a Keret felidézőjének jobb oldalán, még egy varázsló, aki végig transzállapotban marad. Ő lesz az, akinek a Zónájában - legyen az elsődleges vagy másodlagos (pl. Zóna varázsjellel létrehozott) jön majd létre a varázslat - neki semmi más szerepe nincsen.

Miután minden mozaikot sikeresen a Keretbe illesztettek, a Keretet megidéző varázsló utoljára megszakítja a kört, s a levegőbe írja a Végjelet - és létrejön a varázslat. Fontos, hogy az összes varázsló transzban tartózkodik a mágia során, és végig a varázslat sikerére összpontosít. Ez egyrészt azt jelenti, hogy egy varázsló csupán egyetlen mozaikot

idézhet fel, s miután ezt megtette, utána sem tehet semmi mást (például nem gyűjthet Mp-t az elméjébe). Amennyiben egyetlen résztvevő is kikerül idő előtt a transzból (vagy a kör valamilyen módon, a varázsszelek felrajzolását kivéve, megszakad), a varázslat mindenképp sikertelen lesz, valamint az összegyűlt Mana - habár tényleges kárt nem okoz - hirtelen és ellenőrizetlen távozása miatt k3 óráig képtelenek lesznek mágia alkalmazására, és a Kábultság módosítói lesznek érvényesek mindegyikükre.

Mindazonáltal az még nem biztosíték önmagában a sikerre, ha a transzállapot nem szakad meg. Egyrészt minden egyes mozaik 3% esélyt jelent arra, hogy nem sikerül a Keretbe hibátlanul beilleszteni; valamint a gyakorlatlanság is megbosszulja magát. Minden kezdő (tehát olyan varázsló, aki még sosem segített ily módon létrehozni egy varázslatot) 5%, minden gyakorlatlan varázsló (gyakorlottnak öt sikeres varázslat után nevezhetünk valakit) 2% esélyt jelent a sikertelenségre. A siker vagy a sikertelenség csupán a Végjel leírásakor derül ki, ugyanis ekkor jönne létre a varázslat, s ekkor derül ki, ha valami nem sikerült úgy, ahogy eltervezték. Ez azonban kevésbé vad energiakitöréssel jár, mint amikor megszakad a varázslók transzállapota, így csupán k6 perc Kábultságot és utána k3 óra Gyengeséget jelent.

Van még két lehetőség. Az egyik, hogy a Keret megidézőjének - akár, mert elszámolta magát (bár ez elég hihetetlen), akár, mert valaki a megbeszéltnél hosszabb ideig varázslott - az idő múltával elfogy az összes Mana-pontja. Ekkor képtelen lesz a Keret fenntartására, és a hatás megegyezik a transzállapot megszakadtával. Hasonló hatású lehet az, amennyiben valaki eltér a megbeszéltektől és más erősítéssel idézi meg mozaikját. Minden egyes Mp, amellyel a megbeszéltektől eltér, 10% esélyt jelent a mágia azonnali sikertelenségére. Ez külön dobandó, de ha többen is eltérnek ilyenképp, az esély mindig összeadódik. (Így, ha egyikük 2 Mp-tal eltér, 20% esély lesz rá, hogy a mágia azonnal szétfoszlik.

Amennyiben egy másik is eltér, 4 Mp-tal, az esély az azonnali rontásra 60%.) Ráadásul a Végjel felírásakor minden egyes ilyen Mp-eltérés további 2%-kal növeli a sikertelenség esélyét - igaz, olyankor már enyhébb a hatás. Ha pedig valaki botor módon az előre megbeszélte és számára kijelölt

mozaik helyett egy másikat idéz fel, a varázslat nem jön létre.

Megjegyzendő, hogy amennyiben a varázslatot létrehozók nem engedik el egymás kezét, s végig fenntartják a kört - noha így minden egyes mozaik megidézésének ideje, mivel csak a varázsszavakat ejtik ki, a duplájára nő, s ez a Keret Mana-igényére is hatással lesz -, a kör mágikus harmóniája elnyomja a kisebb zavarokat, így a teljes gyakorlatlanságból eredő 5% varázslatrontási esély 2%-ra, a gyakorlatlanságból származó 2% 0%-ra csökken. Amennyiben azonban a kör megszakad - akár csak egyetlen varázsló is elengedi társai kezét, hogy a varázsszeleket a levegőbe rója -, ez az előny elvész. (Ez nem vonatkozik a Végjelre.)

A Keret természetesen egyetlen varázslót sem ruház fel több hatalommal, mint amennyivel egyébként rendelkezik, így mindenki csak olyan mozaikot illeszthet a Keretbe, amelynek felidézésére önmagában is képes lenne - csupán a közösen létrehozott varázslat haladhatja meg a varázslók egyéni lehetőségeit.

Szimpatikus lánc

Típus: szimpatikus mágia

Mana pont: 40/50

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: speciális

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: speciális

Csak a Szimpatikus Mágia tanárai, tudorai által ismert mozaik. Lehetővé teszi, hogy a varázsló olyan személyre vagy tárgyra is hathasson szimpatikus mágiával, akire különben - megfelelő tárgy hiányában - nem tehetné. Csupán egy megfelelő tárgyra van szüksége, amely egy másik tárggyal áll tárgy-tárgy szimpatikus viszonyban; ez a tárgy pedig a céltárggyal vagy a célszeméllyel áll Társszimpatikus viszonyban. Ily módon a mágia mintegy szimpatikus láncot hoz létre a tárgyak (vagy a tárgyak s végül egy élőlény, tárgy-személy viszony esetén) között. Természetesen újabb 40 Mp-ért újabb láncszem kapcsolható a többihez, így egy kellően magas

szintű vagy Manával más módon támogatott varázsló szinte csodákra képes.

Megjegyzendő, hogy e mozaik kombinálható a Tárgyszimpátia Érzékelése és a Tárgyszimpátia Felfedezése mozaikkal is. Természetesen ellene is védenek a megfelelő Varázskörök és más védelmek - ugyanakkor a láncszemek, azaz az egyes mozaikok külön-külön erősíthetőek, a Mp-ok megduplázásával.

50 Mp-ért ugyanilyen szimpatikus lánc hozható létre a Társszimpatiára alapozva (a kettő nem keverhető, erre csak a nagy Caldý volt képes). Például máig is emlegetik a Szövetség berkeiben, amikor P.sz. 3661-ben az erigowi mesterek egy toroni báróra unokájának elrabolt kutyáján keresztül sújtottak le. E mozaik is természetesen kombinálható a Társszimpátia Érzékelése és Felfedezése mozaikkal is; a szimpatikus mágia elleni védelmek ugyanúgy hatnak rá, és a Mp-ok duplázásával az egyes láncszemek erőssége ugyanúgy növelhető.

Ezt a mozaikot Játékos Karakter nem sajátíthatja el!

Szimpatikus béklyó feltörése

Típus: szimpatikus mágia

Mana pont: 66

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 perc

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A Pyarroni Fehér Páholy tiltott termei közé, a Tútorony fenti emeleteire még a Páholy tagjai közül is csak kevesek nyernek bebocsátást. Ekkor azonban már nem áll messze a szerencsés varázslómester attól, hogy bepillantson a fólíánsokba. Az egyik aranyzalaggal átkötött tekerésre írták le a formulát a Szimpatikus Béklyó feltöréséhez.

A varázsló minden általa létrehozott varázstárggyal szimpatikus kapcsolatban áll a mágia törvényei szerint. A Szimpatikus Béklyó Feltörése ezt a szimpatikus kapcsolatot szakítja meg örökre,

visszaállítani ezek után lehetetlen. Csak a saját maga által létrehozott tárgyak béklyóit képes feltörni úgy, hogy a mágia is megmaradjon. Mások szimpatikus kapcsolatára ez a varázslat nincs hatással, ott továbbra is csak a Destrukció segít. Mint a fentiekből kitűnt, csak a jelmágikus rajzolatokra alkalmazható a béklyó feltörése, mivel azok önmagukban is képesek fennmaradni, amíg töretlenek. Ha egy nem jelmágikus varázslatát próbálja meg elszakítani magától a varázsló, az azonnal megszűnik működni. A jelmágikus jelek közül a Zóna varázsjel és a Személyes aura varázsjel is használhatatlanná válik a feltörés után. Féltve őrzött titokként kezelik Pyarronban, illetve Doranban ezt a mágikus formulát.

Sokk

Típus: Varázslói varázslat

Mana pont: 24

Erősség: 30

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 1 perc/2 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: asztrál

Félelem a tűztől (30E) - 20 Mp

Tűzaura (1E) - 4 Mp

Ha a célpont elvétí a asztrális ME-jét, akkor Asztrálpróbát köteles tenni annyi negatív módosítóval, amennyi a Tűzaura E-je. Ha elvétí, elájul. Ha valaki alapesetben is fél a tűztől, akkor arra az asztrálmágiaszabályai szerint 60E-vel fog hatni.

Összeroppantás

Típus: varázslói varázslat

Mana pont: 60

Erősség: 30

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

2x Elemi erő (csóva) - 2x30 Mp

Ha két csóvába formázott elemi erőt egymásnak tolunk, úgy hogy az ellenfél ne férjen el közte, akkor egyszerűen összeroppant. Kínos, és csúfos halálban lesz része.

Orgyilkos

Típus: varázslói varázslat

Mana pont: 13 (58)

Erősség: 3

Varázslás ideje: 44 szegmens

Időtartam: 1 nap

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: asztrális

Bátorság (ellenfél) - 2 Mp

Félelem (fájdalom) - 2 Mp

Vágy (ölés) - 3 Mp

Gyűlölet (ellenfél) - 3 Mp

Elvakultság - 3 Mp

Időmágia (nap) - 45 Mp

A varázslat hatására a célszemélynek minden gondolata az ellenfél megölésére fog irányulni, de mivel fél a fájdalomtól, ezért minél okosabban próbálja megölni ellenfelét, egy napon keresztül.

Lánc

Típus: asztrálmágia

Mana pont: 7 (7 Mp/E)

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: speciális

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Valójában nem az Asztrálmágiához tartozik, azaz nem asztrál ME van ellene, csak mozaikot tud befolyásolni, akár az időmágia.

Szintén asztrál mozaikhoz kapcsolható, ami így több, a varázsló zónáján belül eső, általa kiválasztott egyénre hat, de erőssége megoszlik közöttük. A mozaik E-jét a varázsló osztja el a célpontok között. A Lánc erősségének csak a fürkészésnél van szerepe.

Kiszolgáltatás

Típus: varázslói varázslat

Mana pont: 24

Erősség: 6

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Elemi sötét (kupola) - 12 Mp

Elemi fény (aura) - 12 Mp

Ha egy ember vagy lény ellen küzdünk, akkor igen egyszerűen megzavarhatjuk. Besötétítünk körülötte mindent, így semelyikünk sem lát, de ha őt kivilágítjuk, mi látjuk őt, de ő nem lát minket. Infra- és Ultralátás kijátszásához +50 Mp-re van szükségünk.

Törés

Típus: természetes anyagok mágiája

Mana pont: 10 (1 kg/0,5kg/1g)

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 2 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

A varázslat anyagra hat (illetve Személyes Aurától megfosztott élőlényre). A hatása a következő: a célpont tárgyban meghatározott alakú részt a mágia útján „elválasztunk” az egésztől. Az anyag alakja, anyaga nem változik, a különbség csupán annyi, hogy a 2 rész mostantól külön tárgyként kezelhető. Az Anyagi síkon nem változik az anyag, tehát nem reped meg, nem lesz rajta törés, stb. A súly a kisebb tömegű részre vonatkozik. Mágikus anyagot így „szétválasztani” nem lehet.

Természetesség

Típus: asztrálmágia

Mana pont: 33

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: speciális

Hatótáv: speciális

Mágiaellenállás: -

Ha asztrál mozaikhoz kapcsolják, az érzelem beépül a célpont természetes érzelmvilágába, ugyanolyan természetességgel fogja utálni a harcos a kardokat, mintha kiskorában az anyját véletlen levágta volna egygyel, ami azóta nyomja a lelkét. Ez az érzelem már nem számít mágikusnak, így természetes úton is megváltoztatható, egy az emberi (?) lelkeket jól ismerő egyén által.

Példa:

Szerelemvarázs

Vágy 30E + Természetesség + Halk fodor

Egy év alatt fokozatosan lesz szerelmes a célpont, így a környezete sem gyanít semmit. Hátrány, hogy mivel 1 év után természetes érelemmé válik, bizonyos okok miatt elmúlhat. Előny, hogy utólag semmilyen módon nem deríthető ki mágikus volta.

Társszimpatia felfedezése

Típus: szimpatikus mágia

Mana pont: 30 (1 Mp/E)

Erősség: 1

Varázslás ideje: 4 kör

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: asztrál és mentál

A következő varázslatot háromféleképpen lehet elsajátítani. Ha valaki Sigranomoban tanul, és a Szimpatikus Mágiára specializálódik, akkor ezt a mozaikot megtanítják neki. Ha azonban más mágiatípusra szakosodott, és csak bele kíván kontárkodni a Szimpatikus Mágiába, vagy pedig már felavatott varázslóként érkezik - Lar-dorból, Doranból, vagy Ynev más részéről -, hogy elmélyedjen a Szimpatikus Mágia titkaiban, a mozaikok elsajátítására Kp-t kell áldoznia. Az, hogy mennyi Kp-t szükséges az adott mozaik megtanulására fordítani, a leírásban mindig szerepel.

A varázsló egy, Zónájában található élőlényre értelmezve, alkalmazhatja e mozaikot. Ekkor egy Társszimpatikus viszony követhető nyomon, azaz megtudható, az illető kivel áll Társszimpatikus viszonyban.

Ha az adott lény csak egyetlen Társszimpatikus viszonyban áll, a mágia e viszonyt deríti fel. Ha egyszerre több Társszimpatikus viszony áll fenn, a mágia véletlenszerűen követ nyomon egyet. Ha a varázsló ezt a mozaikot együtt használja a Társszimpatia Érzékelése mozaikkal, akkor már szabadon választhat,

hogy a Társszimpatikus kapcsolatok közül melyiket követi nyomon. Ha többre is kíváncsi, minden egyes viszony felderítéséhez újabb mozaikot kell felhasználnia.

Ha a vizsgált lény vagy személy (mármint nem az, akire a mágia hat, hanem akivel ő Társszimpatikus viszonyban áll) elvétí mind Asztrális, mind Mentális mágiaellenállását, a varázsló tisztában lesz fajával, nemével, korával, kilétével. Ellenkező esetben a vizsgálat hiábavaló volt. A mozaik alaperősítése 1, minden további 1 Mp újabb 1 E-t jelent. Megjegyzendő, hogy a Szimpatikus Mágiától Védő Varázskörök e mozaik ellen is védelmet nyújtanak. Ha valaki külön meg kívánja tanulni ezt a mozaikot, annak 8 Kp-t kell áldoznia elsajátítására.

Suttogják, Nagy Caldy tanítványai, követői, a Szimpatikus Mágia tanárai még sokkal különlegesebb mozaikokat is ismernek: képesek megállapítani a szimpatikus viszonyt végigkövetve a távoli tárgy vagy lény hollétét is, képesek követni a másik irányból az egyirányú kapcsolatokat is (mint amilyen a tárgy-személy kapcsolat a lény vagy személy irányából, vagy a Szimpatikus Béklyó), sőt, saját Szimpatikus Béklyójuk megbontására is képesek. A Mesterről magáról pedig azt tartják, hogy számára kétirányú kapcsolat volt a Szimpatikus Béklyó vagy a tárgy-személy viszony, és hogy képes volt bárki Szimpatikus Béklyójának megbontására...

Társszimpatia érzékelése

Típus: szimpatikus mágia

Mana pont: 15

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

A következő varázslatot háromféleképpen lehet elsajátítani. Ha valaki Sigranomoban tanul, és a Szimpatikus Mágiára specializálódik, akkor ezt a mozaikot megtanítják neki. Ha azonban más mágiatípusra szakosodott, és csak bele kíván kontárkodni a Szimpatikus Mágiába, vagy pedig már felavatott varázslóként érkezik - Lar-dorból, Doranból, vagy Ynev mas részéről -, hogy elmélyedjen a Szimpatikus Mágia titkaiban, a mozaikok elsajátítására Kp-t kell áldoznia. Az, hogy

mennyi Kp-t szükséges az adott mozaik megtanulására fordítani, a leírásban mindig szerepel.

„...A társszimpatia nehezen követhető és használható kapcsolatot jelent csupán, ezért meglehetősen ritkán alkalmazzák. Holott mágia nélkül is könnyen beazonosítható. Azonkívül sokan, akik a legnagyobb gondossággal égetik el minden egyes kihullott hajszálukat vagy levágott körömdarabkájukat, visszariadnak attól, hogy rokonaikkal végezzenek, vagy óvatlanul közel engednek magukhoz másokat. Sajnos, ellenségeink legnagyobbjai erre is figyelnek...”

A varázsló egy, Zónájában található személyre vagy élőlényre alkalmazhatja e mozaikot. Ekkor tudomására jut, hogy az adott lény áll-e, és ha igen, hány Társszimpatikus viszonyban. Ezek felderítésére a mozaik önmagában nem alkalmas, ahogy Tárgy- és Vérszimpatia felfedezésére sem. Ha valaki külön meg kívánja tanulni ezt a mozaikot, annak 3 Kp-t kell áldoznia elsajátítására.

Tárgyszimpatia felfedezése

Típus: szimpatikus mágia

Mana pont: 20 (1 Mp/E)

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: asztrál és mentál

A következő varázslatot háromféleképpen lehet elsajátítani. Ha valaki Sigranomoban tanul, és a Szimpatikus Mágiára specializálódik, akkor ezt a mozaikot megtanítyják neki. Ha azonban más mágiatípusra szakosodott, és csak bele kíván kontárokodni a Szimpatikus Mágiába, vagy pedig már felavatott varázslóként érkezik - Lar-dorból, Doranból, vagy Ynev mas részéről -, hogy elmélyedjen a Szimpatikus Mágia titkaiban, a mozaikok elsajátítására Kp-t kell áldoznia. Az, hogy mennyi Kp-t szükséges az adott mozaik megtanulására fordítani, a leírásban mindig szerepel.

A varázsló egy, Zónájában található tárgyra (tágon értelmezve, így varázslatra is) alkalmazhatja e mozaikot. Ekkor egy szimpatikus viszony követhető nyomon, azaz megtudható, az illető tárgy kivel vagy mivel áll Tárgyszimpatikus viszonyban.

Ha az adott tárgy csak egyetlen Tárgyszimpatikus viszonyban áll, a mágia e viszonyt deríti fel. Ha egyszerre több Tárgyszimpatikus

viszony áll fenn, a mágia véletlenszerűen követ nyomon egyet. Megjegyzendő, hogy a Vérszimpatias viszony elsőbbséget élvez, bár verre sokkal érdekesebb a Vérszimpatia Felfedezése mozaikot alkalmazni.

Ha a varázsló ezt a mozaikot együtt használja a Tárgyszimpatia Érzékelése mozaikkal, akkor már szabadon választhat, hogy a Tárgyszimpatikus kapcsolatok közül melyiket követi nyomon. Ha többre is kíváncsi, minden egyes viszony felderítéséhez újabb mozaikot kell felhasználnia. Ha tárgy-tárgy kapcsolatot követ nyomon, a varázsló tisztában lesz a tárgy mibenlétével (hollétével azonban nem). Ha tárgy-személy kapcsolatot vizsgál, az illető személy vagy lény kilétével jöhet tisztába - ha az elvét mind Asztrális, mind Mentális mágiaellenállását. Ellenkező esetben a vizsgálat hiábavaló volt.

A mozaik alaperősítése 1, minden további 1 Mp újabb 1 E-t jelent. Megjegyzendő, hogy a Szimpatikus Mágiától Védő Varázskörök e mozaik ellen is védelmet nyújtanak. Ha valaki külön meg kívánja tanulni ezt a mozaikot, annak 6 Kp-t kell áldoznia elsajátítására.

Tárgyszimpatia érzékelése

Típus: szimpatikus mágia

Mana pont: 20 (1 Mp/E)

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

A következő varázslatot háromféleképpen lehet elsajátítani. Ha valaki Sigranomoban tanul, és a Szimpatikus Mágiára specializálódik, akkor ezt a mozaikot megtanítyják neki. Ha azonban más mágiatípusra szakosodott, és csak bele kíván kontárokodni a Szimpatikus Mágiába, vagy pedig már felavatott varázslóként érkezik - Lar-dorból, Doranból, vagy Ynev mas részéről -, hogy elmélyedjen a Szimpatikus Mágia titkaiban, a mozaikok elsajátítására Kp-t kell áldoznia. Az, hogy mennyi Kp-t szükséges az adott mozaik megtanulására fordítani, a leírásban mindig szerepel.

„...Talan a leggyakrabban felhasznált szimpatikus viszony a Társszimpatia. A kötelék ugyan gyengébb és bizonytalanabb annál, amelyet a vér hordoz, mindazonáltal lényegesen könnyebb a megfelelő tárgy birtokába jutni, mint friss vért szerezni a mágia leendő célpontjától...
 ...A szimpatikus viszony nyomonkövetése és vizsgálata felesleges Mana-pazarlásnak tűnhet. De nem az! A mágia használójának erkölcsi kötelessége az ártatlanok védelmezése. És ennek nem ellentmond, ha vaktában szórja mágiáit mindenféle gyanús hajszálakra? Arról nem is beszélve, amit egy tárgy vagy személy többirányú kötődése jelent. Mi a biztosíték, hogy célpontja és áldozata ugyanaz lesz? A Szimpatikus Mágia különös előnnyel bír más mágiaformák felett: az idő előnyével. Más esetekben fennáll a veszély, hogy a leendő célpont távozik onnét, ahová mágiánkkal hatni képesek vagyunk. De amíg a megfelelő tárgy vagy személy a birtokunkban van, nem számít, hogy a célpont milyen messze van tőlünk - a szimpatikus kötelék könnyedén ível át mérhetetlen távolságokat. És mit számít az idő- és energiaráfordítás enyhe növekedése, ha összevetjük a kockázat és bizonytalanság teljes megszűnésével? Újra csak hangsúlyozom, a Sötét Útra téved az, aki vaktában szórja mágiáját, és az ilyen méltatlan a tudásra és névre, amelyet hordoz...”

A varázsló egy, Zónájában található tárgyra alkalmazhatja e mozaikot. Ekkor tudomására jut, hogy az adott tárgy (tárgan értelmezve, hiszen egy varázslat is Tárgy-Személy szimpatiaiban áll megidézőjével, ezért hát tárgynak számít) áll-e Tárgyszimpatikus viszonyban. A célpont kiderítésére a mozaik önmagában nem alkalmas, ahogy Társszimpatia észlelésére sem (de Vérszimpatia észlelésére igen!).

Ha valaki külön meg kívánja tanulni ezt a mozaikot, annak 2 Kp-t kell áldoznia elsajátítására.

Energiaáradat

Típus: egyéb mágikus módszerek

Mana pont: összes

Erősség: Tsz

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 20 láb, Tszx2 láb hosszú, 2 láb széles cső

Mágiaellenállás: -

Igen különleges varázslat, ha egyáltalán annak nevezhető. Nem mozaik, nem mozaikokból áll össze, magában létezik. A varázslók elméjük segítségével megzabolazzák az energiákat, amiket később aztán mozaikokká, utána pedig varázslatokká formáznak. Ezzel a formulával a varázsló összes energiáját egyetlen óriási irányított cső alakú formát képezve felszabadítja, borzalmas pusztítást okozva ezzel. A sebést így lehet kiszámolni:

$$2 Mp = 1k6 Sp$$

$$1 Tsz = 1k10 Sp$$

Minden okozott 6 Fp egy Ép elvesztését is magával vonja. Persze az energiák ilyen módon való felhasználása mind a testet, mind a lelket borzalmasan megterhelik. A varázsló által elszenvedett sebzés egyenlő az energiaáradat által okozott sebzés felével (felfelé kerekítve). Ezenkívül minden használatkor levonódik 1-1 a mágus Akaraterő és Állóképesség értékéből, és minden másodikonál 1 az Egészségéből. Ha a varázsló túléli a pusztítást, ezeket az elvesztett pontokat csak papi gyógyítással szerezheti vissza (Halállal fenyegető állapot!). A varázslatot csak legalább 4. TSz-ű varázsló alkalmazhatja, JK pedig csak a KM beleegyezésével ismerheti ezt a formulát.

Halál lehelete

Típus: nekromancia

Mana pont: 60 (5 Mp/E)

Erősség: 20

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 20 láb, Tsz/2 láb sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására egy negatív sík egy kis darabja „zuhan” a megadott helyre. Bárki, aki beleesik a varázsló TSz-e/2 láb sugarú körbe, sebződik (5+k3 Ép). Elég, ha csak egy ujjperce belekerül. A varázslat kivédhető térmágia ellen védő

varázskörrel, vagy varázstárggyal. A varázslat megszentelt helyen nem jön létre, de a Mp-ok elvesznek. A Fekete Pajzs hatásos ellene, 2E-ként levesz egyet a sebzésből. A varázslatot boszorkánymesterek is ismerik, de alkalmazásakor ők is sebződnek. Minden okozott Ép sebzés után vesztenek 2 Fp-t.

Gondolati parancs varázsjel

Típus: jelmágia

Mana pont: 40/60/70/90

Erősség: -

Varázslás ideje: 3 perc

Időtartam: 20 alkalom

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

Olyan varázsjel, amely lehetővé teszi a hozzá kapcsolt mozaikok gondolati úton történő aktiválását (1 Pszi-pontért). Az első változatnál a tárgyat fogó ember aktiválhatja, a másodiknál bárki, ha nem is érinti, a harmadiknál csak egy bizonyos személy, ha fogja, és a negyediknél egy bizonyos személy távolról is. A távolsági aktiválásnál is látni kell a tárgyat! A személyes aktiválás esetén a készítőskor az aktiválásra jogosult nevét is bele kell írni a mozaikba, és +15 Mp-nként +1 ember aktiválhatja (max.7). 20-szor aktiválható egy újratöltéssel.

Fodor

Típus: asztrálmágia

Mana pont: 21

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: speciális

Hatótáv: speciális

Mágiaellenállás: -

Valójában nem az Asztrálmágiához tartozó, azaz nem asztrál ME van ellene, csak mozaikot tud befolyásolni, akár az időmágia.

Ha egy asztrál mozaikhoz kapcsolódik, a mozaik egy nap alatt fokozatosan fejti ki hatását, így nehezebb a társaknak észrevenni a változás mágikus voltát (nem egetverő a változás).

Fegyver

Típus: varázslói varázslat

Mana pont: 27

Erősség: 1

Varázslás ideje: 13 szegmens

Időtartam: 5 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Teremtés (vas, 1,5 kg) - 15 Mp

Átformázás (karddá) - 3 Mp

Időmágia (4 kör) - 9 Mp

A varázslat hatására a mágus vagy egy célszemély kezében egy hosszú kard anyagiasul, amivel 5 körig harcolhat. Természetesen lehet bármilyen 1,5 kg-nál nem nehezebb fegyver, vagy tárgy (pajzs, vért).

Fantomgyilkos

Típus: varázslói varázslat

Mana pont: 14

Erősség: 3

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 1 perc

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: asztrál és mentál

Félelem - 2 Mp

Akaratátvitel - 12 Mp

Hatásos varázslat, mely szembesíti az áldozatot legmélyebb félelmével. A félelmet a varázsló határozza meg, és arra kényszeríti, hogy ennek ellenére szembesüljön vele. Sikeres asztrálpróba híján az illető kikerekedett szemmel, és görcsbe rándulva fog egyhelyben fetrengeni annyi körig, amennyivel az asztrálja elmarad a 20-tól. Ha sikeres, félelmében megdermed de egy akaraterő próbával (-2) legyőzheti és megszabadul tőle.

Érintés varázsjel

Típus: jelmágia

Mana pont: 20/40

Erősség: -

Varázslás ideje: 5 perc

Időtartam: 100 alkalom

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

Ezt a varázsjelet belefűzve a mágikus rajzolatokba, azok „érintés”, illetve dörzsölés hatására fejtik ki hatásukat. 20 Mp az érintés, 40 Mp a megfelelő (!) irányú dörzsölés. Egy töltéssel 100x alkalmazható.

Vérszimpatia felfedezése

Típus: szimpatikus mágia

Mana pont: 10 (1Mp/E)

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: asztrál és mentál

Ha varázslóiskoláról van szó Északon, mindenki azonnal Doranra, esetleg még Toronra gondol. Pedig Erigow szintúgy neves mágusiskolával bír, Sigranomo hírneve nem sokkal marad el az előbbiektől mögött. Ugyanúgy ősi, kyr hagyományokon alapszik, mint a toroni iskolák, Dorannál pedig még idősebb is. Való igaz, hogy tanárai kevésbé nagytudásúak, hogy a tanítványok száma jóval kisebb, és hogy az iskola az elmélet helyett inkább a gyakorlatot helyezi előtérbe... Ugyanakkor az erigowi varázslóiskola sosem törekedett külön hatalomra, mindenkor Erigow és a Szövetség rendíthetetlen támasza maradt.

P.sz.3547-ben érkezett Erigowba, és kapott katedrát egy Pyarronban tanult varázsló, akit csak a Nagy Caldy-nak neveztek. A mester szinte minden területen tanártársai fölé nőtt, szakterülete azonban egy sokak által elhanyagolt téma, a Szimpatikus Mágia volt. Tanítványai közreműködésével az iskolát a Szimpatikus Mágia fellegvárává tette, e téren még

Dorant is elhomályosítva. P.sz.3612-ben bekövetkezett távozása - egyes vélemények szerint annyira előre jutott a Tudás keresésében, hogy ezáltal a mágusok közé emelkedett - tanítványai, ahogy az lenni szokott, képtelenek voltak mesterük pótlására. Az azóta eltelt időben szinte semmi újat nem tudtak hozzátenni az itt tartózkodása alatt fellelt tudáshoz, és az iskola újfent visszaszürkült Doran mögé. De mindmáig azok, akiket a Szimpatikus Mágia érdekel, tanuljanak bár Doranban, Lar-dorban vagy bárhol másutt, feltétlenül Erigow-ban töltenek egynéhány szemesztert...

Az alábbi idézetek a mester fő művéből, a Magica Simpathetica-ból származnak:

„...Minden szimpatikus viszony közül a legerősebb a vérszimpatia. Könnyű ezt belátni, hiszen amíg egy tárgy több tárggyal és személlyel állhat egyszerre szimpatikus viszonyban, vérszimpatikus viszony mindenkori csupán egy van. A kötelék erős és egyetlen - ezért is olyan könnyű a varázslatnak a kötelék mentén végighaladnia...

...Egy igazi varázsló sosem használ fel olyan vért, amelynek eredetéről nem bír kétségtelen bizonyossággal. Csupán a Sötét Utak egyikére tévedettek tesznek úgy, hogy a művészethez méltatlan gonoszságból vagy lustaságból mágiát alkalmaznak egy kellően - vagy egyáltalán nem - ismert vérszimpatikus kötelék segítségével, s ezáltal ők sem tudják, kire is hatnak valójában...”

Az alábbi mozaik a legerősebb és legegységesebb szimpatikus viszony, a Vérszimpatia felfedezésére szolgál. Ezt a mozaikot mindenkinek megtaníthatják, választott szakterületétől függetlenül, aki az erigowi varázslóiskolában végez. Ha máshonnan érkezik, elsajátítása 7 Kp-ba kerül.

A mágia a varázsló Zónájában lévő, megfelelő állapotú (azaz friss, nem alvadt) vérben rejtőző szimpatikus viszonyt követi nyomon (ugyanakkor sok varázsló hajlamos megfeledkezni róla, hogy az alvadt vér még mindig Tárgyszimpatikus viszonyban áll azzal, akiből származik). A megfelelő szavak kiejtése, ill. jelek levegőbe írása, majd rövid koncentráció után a varázsló ismereteket nyer arról a személyről vagy lényről, akiből a vér származik.

Ha bármelyik Mágiaellenállás sikeres, a varázsló csupán az illető fajtát ismeri meg (ami egyébként megfelelő szakirányú tudással (Élettan, Alkímia) más módon is kideríthető). Ha viszont

mindkét Mágiaellenállás sikertelen, a varázsló tisztában lesz az illető nemével, korával, kilétével is! Amennyiben a vér, amelyre a mágia hat, valójában több személy vagy lény vére, a varázsló mindenképpen tudomására jut annak, hányféle vért is vizsgál valójában, valamint a vér eredeti tulajdonosainak fajtáját is megismeri. Ezek után választania kell egyet közülük, és a mágia csupán azt az egy szimpatikus köteléket követi nyomon. Ha egy másikra is kíváncsi, újra kell alkalmaznia a mozaikot. Extrém esetben előfordulhat, hogy a vér más személyekkel, tárgyakkal is szimpátiás viszonyban van - bár ennek az esélye szinte elhanyagolható -, e varázslat azonban csupán a vérszimpátiás köteléket képes nyomon követni, másféleképpen még felfedezésére sem képes. A mozaik alaperősítése 1, minden további 1 Mp újabb 1 E-t jelent. Megjegyzendő, hogy a Szimpatikus Mágiától Védő Varázskörök e mozaik ellen is védelmet nyújtanak.

Tüske

Típus: varázslói varázslat

Mana pont: 22

Erősség: 1

Varázslás ideje: 8 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Teremtés (kő, 3 kg) - 15 Mp

Átformázás (dárda) - 2 Mp

Elemi Erő (csóva) - 5 Mp

Igen kellemetlen lehet egy semmiből előtűnő kődárda, amit egy 5 E Elemi Erő csóva lök bele az áldozatba. Varázslási ideje miatt, csak akkor jó, ha van, aki védi a mágust közben. A dárda sebzése sebessége miatt igen nagy, közel halálos lehet (2K6+2 Ép). Lehetőleg páncélozatlan helyre lőjük, mert a kő elég törékeny ilyen sebesség mellett.

Tudás varázsjel

Típus: jelmágia

Mana pont: 30 + speciális

Erősség: lásd a leírást

Varázslás ideje: 5 perc

Időtartam: amíg a jel töretlen

Hatótáv: speciális

Mágiaellenállás: speciális

A varázsjel segítségével Pszidisziplínát lehet varázsjelként felrajzolni. Bármelyik Kyr vagy Pyarroni metódus által használt disziplína felírható így varázsjelként. A jel Mp-igénye egyenlő a disziplína Pszi-pont igénye $x \cdot 2 + 30$ Mp. Persze a felrajzolásakor a Pszi-pontokat is le kell vonni. Erőssége a disziplína erősségével lesz egyenlő, és azokra hat, akik látják.

2005.11.10.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Csaba MAGUS oldala

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk 3 varázslata (Apocalyps, Manavihar, Manafókusz) felhasználásra került a Varázslói varázslatok (ismeretlen szerző, Atlantisz) című íráshoz, eredeti szerző, vagy forrás feltüntetése nélkül.

A cikkhez felhasználásra került a Keret (Thaur, Mlista) című cikk 1 varázslata, a mozaikvarázslatok és mozaikok (Király Attila, Mlista) 5 varázslata, a Szimpatikus lánc (Thaur, Mlista) 1 varázslata, A Gondolati parancs (Polo, Mlista) 1 varázslata, a Szimpatikus béklyó feltörése (Mihi, Mlista) 1 varázslata, a Mágia dolgok (Adolf, Mlista) 3 varázslata, a Szimpátia felfedezése (Thaur, Mlista) 5 varázslata, a Varázslói varázslatok (ismeretlen szerző, Mlista) 7 varázslata, valamint az Új varázslatok (Liszek Péter, Mlista) 1 varázslata; eredeti szerző vagy forrás megjelölése nélkül.