

## *Arshuri boszorkánymester - a Sangori*



A Sangorik klán egy Arshur városában alapított és működő boszorkánymester rend. Hagyományai egyértelműen aszisz elemekkel felhígult toroni eredetre utalnak, így okkal sejthető, hogy első képviselői valamikor a Psz. XX. században telepedhettek meg délkelet-Vinisila vörös városában. Az aszisz szűrőn átpasszírozott toroni szokások, a rabszolgatartás, a gladiátorok kiemelt jelentősége mellett a boszorkánymesteri hagyományok is megtelepedtek Arshurban.

A Sangorik klánja egy laza szálakkal kapcsolódó, amolyan mesterséget űző klán. Tagjai a helyi társadalom részét alkotó mérgekeverő- és tetováló mesterek. Legtöbbjük ismert és keresett, ám az, hogy bármiféle szövetség lenne közöttük, netán egy nagyobb klán részének vallanák magukat, aligha lehet ismert. A klán elsődleges célja a túlélés és tudásuk megőrzése, továbbörökítése, így az Arshurban teljesen törvényesnek számító tevékenység és laza szervezőség teljesen megfelel igényeiknek. Noha egyesek suttognak titkos célokról, mások Abasziszból való menekülésről, üldözökről és bosszúról pletykálnak, a Sangorik klánja látszólag nagyon jól érzi magát, együtt lüktet Arshur városával, és különösebb probléma nélkül uralja a helyi alvilág kisebbik felét. Nevüket egy helyi ajzószerrel, a város gazdagságát adó Gorley Sanquirra (Fekete arany) nevű növényből készülő Sangory-ról kapta.

A köznyelv nevüket a mérgekeverő, tágabb értelemben a boszorkánymester szó szinonimájaként kezeli, és következetesen Sangori-nak bélyegez mindenkit, akire ezen tevékenységek jellemzőek - természetesen elsősorban látszatra. Az csak a tájékozottabbaknak jut eszébe, hogy bizony nem minden üvegeket kocogtató alkimista tagja a klánnak is.

A Sangorik klánjának nincsen klánháza, a klán vagyonát a tagok műhelyei, házai, birtokai jelentik. A klán egyik íratlan célja is ezen tagok boldogulásának elősegítése, amelyről nem feledkeznek el soha sem. Hagyományosan nem vesznek részt Arshur vezetésében, bár időről-időre feltűnik egy-egy kegyes, akiről a pletykák azt tartják, valaha boszorkánymester volt, ám a Sangorik leggyakrabban mégis inkább csak mesterségeikből élnek és ezzel biztosítják helyüket Arshurban.

A klán élén a teljes jogú tagok által választott magitor superior áll. Hogy pontosan miféle célokra munkálkodik, és mikor nyúl saját eszközei mellett a klánéhoz is, nehéz megmondani, mert az arshuri klán amolyan passzív, igazi árnyékban tevékenykedő szervezet. Az bizonyosnak látszik, hogy a klán megerősödése, vagyonának gyarapítása minden vezető esetében a fontos feladatok között van.



Minden teljes jogú tagot a magitor cím illet meg. A teljes jogú tagok legtöbbször a megfelelő szintre jutott tanítványokból válnak, de nem példa nélküli a kívülről érkező, tagságát kérelmező mágiaforgató sem. A tagok több kötelezettséggel is rendelkeznek a klán irányában, ilyen kötelezettség például egymás segítése, a klántanácson való részvétel, a klánfeladatok elvállalása önkéntes alapon, valamint a tanítványok fogadása és képzése.

A klán legalacsonyabb beavatotti fokozata a discinir, vagy toroniasan discinior, azaz „tanítás alatt álló”. Ilyen tanítvány gyakorlatilag bárkiből lehet, aki valamelyik magitor pártfogásába áll, és tehetséget mutat a mágia irányában, bár sokszor a csupán a tetoválások, netán a méregkeverés, herbalizmus terén kiemelkedő ifjakat is kitanítanak, noha belőlük nem minden esetben válik boszorkánymester - rájuk örök tanítványi státusz vár. A tanítványok a mesterük védelme alatt állnak, és természetesen hűséggel tartoznak neki. Gazdátlanul könnyen bajba keveredhetnek, és akár egy rabszolgaketrechben is találhatják magukat Arshurban, és ez csak a kezdet, a hűtlen tanítványokat mindig utoléri mesterük haragja, és ez csak az esetek elhanyagolható részében érkezik látható módon, túlélhetően pedig soha. A több éves tanulás végeztével az arra alkalmas tanítványokat a klángyűlésen, az éjközép sötétjében avatják magitorrá, minden esetben halálos mérget juttatva szervezetükbe. Aki nem tud megbirkózni a problémával, nem éli túl a beavatást, ez igen nagy szegény mesterének is. A magitorok azután általában segédkeznek még egy-két évet mesterüknél, ám gyakran azonnal új műhelyt alapítanak, ritkább esetben valami teljesen egyébbel kezdenek foglalkozni. Életük, tevékenységük, mesterségük, szokásaik a városhoz kötik őket, ritkán fordul elő, hogy hátat fordítsanak Arshurnak. A puszták vörös városát leggyakrabban a klán megbízásából hagyják csupán el.

Persze egy teljes jogú tag ki is léphet a klán felügyelete alól, amennyiben a klántanács erre engedélyt ad. Ehhez persze a kérelmezésen túl általában valami igen veszélyes, a klánnak nagy jelentőséggel bíró küldetés teljesítésére van szükség. Az így függetlenedett magitor szabadon távozhat, noha többé nem szívesen látott vendég Arshurban, nemigen esik bántódása, amíg bele nem ártja magát a klán ügyeibe. Többé nem tartozik semmivel a Sangoriknak, ám nem is várhat tőlük semmit, sőt, a

kiugrottak számára - ha úgy alakul - a boszorkánymesterek mindent két-háromszoros áron vállalnak csak.

Aki nem a szabályos módon távozik a klán soraiból, az méltán számíthat annak rosszallására is, noha a Sangorik befolyása nem igazán terjed túl Arshur városán. Ugyanakkor egy haragos klántag, néhány fogadott orgyilkos, egy-egy megfelelő helyen feltárt sötét titok mindig biztosít annyi üldözött a hálátlan szökevény számára, amely jó eséllyel vesztét okozza. Amennyiben megússza, Arshur közelébe továbbra sem érdemes jönnie, a sors senkihez nem kegyes kétszer egymás után.

Az arshuri boszorkánymester klán, a Sangorik élen járnak a tetoválások alkalmazásában. Ez egyrészt talán kulturális okokkal is magyarázható - hiszen az arshuri szokások szerint a rabszolgákat szinte mindig tetoválásokkal látják el -, másrészt a klán és a kultúra nagyrészt toroni gyökereivel magyarázható. Arshurban a bőr makulátlansága, tisztasága a szabadok jele, így elsősorban a rabszolgákat szokták tetoválásokkal ellátni, minden gazdának kötelessége jelével illetni tulajdonát. Mivel Arshurban az egyéni dicsőség, a harci vitézség is elsőrangú érték, nem csoda, hogy a gladiátorok, akiknek Arshurban szintén nagy kultúrája van, felfedezték nem csak a tulajdont, a dicsőséget jelölő, de a különleges előnyöket biztosító mágikus tetoválásokat is. Természetesen egy ilyen tetoválás nem olcsó mulatság, így a quissat-ok (gladiátoriskola tulajdonosok) meggondolják, melyik rabszolgájuk ér annyit, hogy tetoválásokkal is megerősítsék, noha a szereshető előny általában megéri az árat. A gladiátoroknak ki kell érdemelni az ilyen jellegű támogatást, és egészen összetett belső szokások, jutalmazási rendszerek alakultak ki a tetoválásokkal kapcsolatban.

Persze számos szabadot is foglalkoztat a boszorkánymesterek készítette tetoválások által megszerezhető előny, ami harcban nem csak a túlélést, de a győzelmet is jelentheti. Akik Arshurban tevékenykednek, azoknak le kell ereszkedni a rabszolgák szintjére, legalább is gondolatban, így nem csoda, ha tetoválásaik

aprók, és lehetőség szerint minél ritkábban előkerülő helyekre tetoválják - senki nem akar rabszolgának látszani. A külhoniakat ez általában nem érdekli, ezért a tájékozottabbak gyakran keresik fel a Sangorik boszorkánymestereit, akiket megfelelő támogatással, szívességekkel általában rá lehet venni arra, hogy egy-egy tetoválással „ajándékozzák meg” őket.

### Karakteralkotás

Arsuri boszorkánymester csak szabad emberből válhat, ha netán egy rabszolgát találnak különösen alkalmasnak a képzésre, és az megszolgálja a bizalmat, felavatása előtt mindenképpen elnyeri szabadságát. A sangorik nem válogatnak sem nemben, sem fajokban, ám nők csak elvéve találatnak alkalmasnak arra, hogy a boszorkánymesterek tudományát befogadják. Az alkaszt tagja elméletileg bármely fajból kikerülhet, melyik képes befogadni és alkalmazni a boszorkánymesteri mágiát. (egy elf elég bután nézne ki egyik legnagyobb „ellenségét”, a nekromanciát használva...)

Az Arshuri boszorkánymestert a boszorkánymesterek általános karakteralkotási táblázata szerint kell megalkotni.

Az Arshuri boszorkánymester első karakteralkotási táblázata:

Erő	3K6 (2x)
Állóképesség	3K6 (2x)
Gyorsaság	K10+8
Ügyesség	K6+12+Kf
Egészség	2K6+6
Szépség	3K6
Intelligencia	2K6+6
Akaraterő	2K6+6
Asztrál	K6+12
Érzékelés	2K6+6

### Harcérték

Az Arshuri boszorkánymester Ké-alapja 7, Té-alapja 17, Vé-alapja 72, Cé-alapja 5; amihez minden tapasztalati szinten 7 harcérték módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat el harcértékei közt, egyetlen megkötést figyelembe véve: Té-jét és Vé-jét minden szinten köteles 1-gyel növelni. (Szintenként nem jár neki + Ké)

### Életerő és fájdalomtűrés

Az Arshuri boszorkánymester Ép-alapja 3 (ehhez adódik még egészsége tíz feletti része), Fp-alapja pedig 4, amihez (állóképességének és akaraterejének tíz feletti részén túl) tapasztalati szintenként további K6+1 Fp járul.

### Képzettségek

Az Arshuri boszorkánymester Kp-alapja 6, amihez minden tapasztalati szinten további 7 járul.

Az Arshuri boszorkánymester képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Fegyverdobás	Af
Pszi	Mf
3 Nyelvtudás	Af (3,3,2)
Írás-olvasás	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Alkímia	Af
Álcázás/álruha	Af
Tetoválás*	Mf
Lopózás	10%
Rejtőzés	10%
Kultúra (Arshuri, Sangorik)	Mf
Helyismeret (Arshur)	80%

\* Amennyiben a cikkben is szereplő, tetoválás nevű képzettség nem kerül alkalmazásra, akkor a Szakma (tetoválás) Mf képzettséget kell használni.

Az Arshuri boszorkánymester minden tapasztalati szinten kap 10%-ot, amit tetszés szerint oszthat el százalékos képzettségei között.

Az Arshuri boszorkánymester képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Herbalizmus	Af
4.	Alkímia	Mf
5.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
6.	Hátbaszúrás	Af
7.	Herbalizmus	Mf

### ***Különleges képességek***

Az Arshuri boszorkánymester elsődleges különleges képessége a boszorkánymesteri mágia használata. Az Arshuri boszorkánymester első tapasztalati szinten 7 Mp-tal rendelkezik, ami szintenként 7-tel növekszik.

Az Arshuri boszorkánymester elméjét a Hatalom itala segítségével töltheti fel mágikus energiával.

Az Arshuri boszorkánymesterek a boszorkánymesteri mágia fejezetében foglalt varázslatokat ismerik. Emellett ismerik a boszorkánymesteri tetoválásokat, kiegészülve a Sangorik klán a különleges tetoválásmágiájával.

### ***Tapasztalati szint***

Az Arshuri boszorkánymester a boszorkánymesterek táblázata szerint lép tapasztalati szintet.

Az Arshuri boszorkánymester szintlépése:

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-200	1
201-400	2
401-800	3
801-1600	4
1601-4000	5
4001-8000	6
8001-16000	7
16001-32000	8
32001-59000	9
59001-90500	10
90501-140000	11
140001-190000	12
További szint:	55000

## ***Az Arshuri boszorkánymester fegyvertára***

Az Arshuri boszorkánymester nem elsősorban a szemtől-szembeni harc mestere. Általában kisméretű, egykezes fegyverekkel tanulnak meg bánni, amik alkalmasak arra is, hogy viselőjük elrejtse őket. Fegyvereiket minden lelkifurdalás nélkül mérgezik. Harci képességeiket gyakran különleges tetoválásaikkal is igyekeznek tovább növelni, noha harcba inkább szeretnek másokat küldeni maguk helyett. Amennyiben mégis rákényszerülnek, úgy csekély harci tudásukat mágiájukkal támogatják meg. Nem tartózkodnak az Arshurban teljesen megszokott ajzószeres és harci drogok használatától sem, ha úgy hozza a szükség. Szükséges megjegyezni, hogy bár Arshurban különleges tekintélynek örvend az Arshuri pajzs használata, a boszorkánymesterek soha nem tanulnak meg ezzel a nehéz, sok gyakorlást igénylő, nagyméretű fegyverrel bánni!

Az arshuri boszorkánymesterek nem hordanak vérteteket, sem Arshur meleg éghajlata, sem szokásaik nem teszik ezt számukra vonzóvá, nehéz vértetben sem könnyeden mozogni, sem lopakodni nem lehet normálisan. Akkor sem vonzó számukra még a könnyű vértet viselése sem, amikor más vidékekre kerülnek, lévén, sosem szokták meg azt.

### ***Új képzettség***

#### **Tetoválás**

**Af:** 4 Kp

**Mf:** 15 Kp\*

A tetoválás mestersége és néhol művészete a testet ékítő ábrák készítésének tudománya Ynev több kultúrkörében elterjedt. Elsősorban az alvilági testvériségek körében honos, ahol a klánjelektől kezdve egészen a bűverejű ábrákig terjed a testre készíthető ábrák tárháza. Egyes harcos körökben a győzelmi tetoválásoknak, több helyen a rabszolgák megjelölésének él hagyománya. Nemesi körökben kevésbé elterjedt, bár ezt is helye

válogatja, Toronban nagy hagyománya van a különböző heg- és csipketetoválásoknak is.

Aki képzetlenül próbálkozik tetoválások készítésével, az könnyen melléfog, a bőr alá szúrt festékekkel nem pont ugyanolyan technikákkal kell rajzolni, mint ahogy azt elképzelik. Az ilyen próbálkozó az esetleges ábrahibák mellett még a rossz festékekkel vagy technika miatt csúnya fertőzéseket, későbbi fájdalmat is okozhat ügyfeleinek.

**Af:** Az alapfokon képzett tetováló eszközeivel képes tetoválások készítésére. Ezek jobbra egyszerű ábrák, nem is a legbonyolultabbak közül valók. Festékeit maga szerzi be, képes a bőr előkészítésére, és számottevő utóhatások nélkül tudja elkészíteni a tetoválásokat.

**Mf:** A mesterfokon képzett tetováló már egészen bonyolult, többszínű, és akár egész testrészeket beborító ábrákat is alkothat. Képes különleges tulajdonságú festékek elkészítésére is, bár ehhez a képzettségen túl a megfelelő recept ismerete is szükségeltetik. Jeleit képes érzékeny és különleges bőrfelületre is gond nélkül felszúrni; többféle eszközt is ismer. Sorozatban gyártott tetoválásai ha kell, ugyan olyanok lesznek, akár a megtévesztésig azonosak lesznek. A mesterfokon képzett tetováló képes olyan finom és pontos jelek készítésére is, amelyek mágikus energiát hordozhatnak, a mágikus tetoválások elkészítéséhez azonban bírnia kell az adott mágikus tudományt is!

\* A Mf Kp értékéből már levonásra került az Af Kp értéke, így a Mf megtanulása tisztán 15 Kp-ba kerül, akkor is, ha a tetováló már rendelkezik Af-kal!

## Új Hatalom itala

### A Fekete Arany ereje

**Mp:** 1

**Elkészítés ideje:** 2 óra

**Alkímiai szint:** 1

**Egészség veszteség:** 2 / 3

**Képzettség:** Herbalizmus Af

**Hozzávalók:**

- Fekete Arany (Gorley Sanquirra)
- Mohamárvány-morzsalék
- Orkfű gumó
- Denevérgomba
- Vér

**Elterjedés:** Észak-Ynev

Tipikus arshuri vegyület, a Sangorik boszorkánymesterei nem is lennének szakmájuk igazi képviselői, ha a vörös város egyik legelterjedtebb, annak gazdagságát adó haszonnövényéből nem kísérelnek meg előállítani valami hasznosat. A Fekete Aranyból készült hatalom itala olcsó, könnyen és hamar elkészíthető. A sötétsárga színű, kissé zavaros folyadék állagú szer keserű, szaga visszataszító, az általa adott hatalom azonban megéri a kellemetlenségeket. Egyetlen adagja elég sok, a hagyományos hatalom italok majd kétszeres mennyisége.

Elfogyasztása a boszorkányoknak 2, míg a boszorkánymestereknek 3 időleges Egészség pont veszteséget okoz. Elfogyasztója mágikus erejét nemcsak, hogy a maximumra tölti, de időlegesen túl is tölti azt, 3K6 extra Mp-ot adva így a mágiahasználónak. (Ebben az egy esetben az alkalmazó mágikus ereje túllépheti a kezdeti értéket, ami nem nő meg örökre, csak az ital egyszeri hatására. A KM-eknek figyelembe kell venni a mágikus kifáradás szabályait is!) A többlet energia azonban nem minden kellemetlenség nélküli, ugyanis túlérve az elme képességein, amellyel, hogy nyilalló fejfájást okoz, percenként egy el is szívárog belőle (1 Fp-nyi fájdalmat okozva), egészen az extra pontok elfogytaig, ezért a boszorkánymester jól teszi, ha előbb felhasználja őket.

A Fekete Arany erejének azonban mellékhatása is van, elfogyasztása után ugyanis agresszívvá teszi használóját, K3-mal csökkenti az asztrál képességét, ami az elveszített egészség pontokkal együtt tér csak vissza. A különleges

arshuri hatalom italát a hagyományok szerint füstös, sötét, kúp alakú üvegcsékben tárolják, és gyakran helyeznek bele egy-két egész szem Fekete Arany bogyót is. Az olcsó ital hozzávalói 10-30 rézből beszerezhetők.

## *Különleges felszerelés*

### **Felszívódó festék**

**Alkímiai szint:** 3

**Elkészítési idő:** 2 óra

**Időtartam:** K6+2 nap

**Hatás:** felszívódó tetováló festék

**Ár:** 2 arany

Sűrű, vöröses színű folyadék állagú festék. A különleges festékfajtát elsősorban időleges tetoválások elkészítéséhez használják. Legfontosabb alapanyaga a kevés porított roddirit kő mellett az északi pusztákon közönséges Pásztorternye apró, fekete magja. Sajátos tulajdonsága, hogy felhasználása után K6+2 nap elteltével felszívódik. A vele készült ábrák még körülbelül ugyanennyi ideig nyomokban láthatóak lesznek, ám a rajzolat mágiát képtelen lesz tovább tárolni. A beléfoglalt mágikus energia ilyenkor lassan elenyészik. Amennyiben a festéket nem tetoválásra, hanem levegővel érintkező ábrák elkészítésére használják fel, úgy annak eltűnési ideje K3+1 napra csökken!

Arshur boszorkánymesterei kedvelik, mivel az így készült ábrák helyére hamarosan újakat is lehet készíteni, valamint a bérbe készült tetoválások sem tartanak így örökké, így a vevő újra kell, hogy jelentkezzen érte, és nem látják el örök életre tartó fegyverrel.

### **Szellemfesték**

**Alkímiai szint:** 5

**Elkészítési idő:** 6 óra

**Időtartam:** maradandó, időszakos (1 nap)

**Hatás:** vegyülettel megjelenő festék

**Ár:** 5 arany

Sűrű, halványsárga színű, folyékony állagú, édeskés szagú, különleges festék. Különleges tetoválások elkészítésére használják, mágikus rajzolatok készítésére is alkalmas. Szervezetten kívül használni nincs értelme, mert nem érvényesíthetők különleges tulajdonságai.

Alapesetben halvány sárgán dereng, alig látható. Bár ilyen állapotában is képes a belé foglalt mágikus energia tárolására, a vele készült jelek működésképtelenek. Ahhoz, hogy színe sötétzölddé, vonalai jól láthatóvá, a vele készült jelekbe foglalt varázslatok pedig működőképesé váljanak, a hozzá készült aktiváló szer - amit csak Szellemhívóként emlegetnek - egy adagjától a jel néhány percen belül megerősödik, megjelenik, és hozzávetőleg egy napon keresztül úgy marad, ez idő alatt a vele készült tetoválás jól látszik, mágikus ereje, ha van, kihasználható. Az időtartam lejártával a jel visszafakul, hacsak nem pótolják a Szellemhívót. A jelek sérülékenysége fakó állapotukban is megmarad! A szer sajátossága, hogy minden, 2-nél magasabb szintű, keringési rendszerre ható mérge is aktiválja, a mérge hatásának kétszeres időtartamáig. Megjegyzendő, hogy amennyiben egy testen több Szellemfestéssel készült tetoválás is található, úgy egy adag Szellemhívó - netán mérge - valamennyi jelet aktiválja.

Fontos alapanyaga az Aranypinty különleges csontjának reszeléke. Arshur boszorkánymesterei és arénatulajdonosai előszeretettel alkalmazzák gladiátoraikon a Szellemfestéssel készült jeleket, mivel így rabszolgáik csak akkor rendelkeznek a mágikus tetoválások hatásos fegyverével, amikor ők akarják. Szabad emberek is kedvelik, mivel a jelek inaktív állapotukban nem feltűnőek, alig látszanak csak. A hagyományok szerint kúpos aljú üvegcsékben tárolják. Ára borsos, egyetlen adagjáért 5 aranyt is elkérnek, noha az igazi üzletet a Szellemhívó folyamatos pótlása-eladása jelenti.

## Mérgek

### Szellemhívó

**Méreg szintje:** 2

**Típusa:** keringési rendszerre ható

**Sikeres E-próba:** semmi

**Sikertelen E-próba:** -1 Erő, fáradtság

**Hatás kezdete:** gyors (K6 kör)

**Hatóidő:** közepes (1 nap)

**Származás:** Arshur

**KN:** 150

**Alkímiai szint:** 4

**Ár:** 2 arany

**Elterjedés:** Arshur, Észak-Ynev

A szellemhívó egy 2. szintű, keringési rendszerre ható ételméreg, amit elsősorban mellékhatása miatt alkalmaznak. Kifejlesztése Arshur boszorkánymestereihez kötődik, de a receptje ismertnek számít Északon.

A méreg halványárga színű, víz sűrűségű folyadék. Íze kifejezetten keserű, szaga nem jellemző.

Hatását gyorsan kifejti, szervezetbe kerülésétől kezdve K6 körön belül érezteti hatását. A méreg sikeres egészség-próba esetén semmit nem okoz, míg sikertelen egészségpróba esetén fáradtságot, és az erő 1-el való csökkenését eredményezi. Mellékhatása, amiért elsősorban alkalmazzák, hogy a véráramba kerülve aktiválja a szellemfesték nevű tetováló festéket, így az azzal készült jelek a hatóidőre, ami egy nap, jól láthatóvá és alkalmazhatóvá válnak.

A Szellemhívót általában lapos, alacsony üvegcsékben tárolják, oldalra „tolt” dugója melletti kúpba beilleszthető a Szellemfesték hagyományosan hegyes aljú üvegcséje.

A Szellemhívó alkímiai szintje 4, kikeverési nehézsége 150\*. Fontos alapanyaga az Aranypinty különleges csontjának reszeléke. A méreg receptje Északon közismert a megfelelő körökben, ám senki nem veszi komolyan, hacsak nem ismeri mellé a Szellemfesték elkészítésének receptjét, igazi méregnek ugyanis kedvezőtlen tulajdonságai miatt szinte

alkalmatlan. Ára általában 2 aranyból kezdődik.

Ellenmérget nem fejlesztették ki, hiszen egyrészt hatása gyenge, valamint mellékhatása miatt kívánatos is alkalmazni. Hatását minden valamire való, keringési rendszert erősítő ellenszer semlegesítheti, ám ez esetben a mellékhatás idejének kiszámíthatatlan lerövidülésével is számolni kell.

\* (A házi szabály Magyar Gergely Méregkeverés című cikkében olvasható. Alkalmazásának híján a méreg a Méregkeverés Af és Alkímia Af képzettségek birtokában készíthető el.)

### Gorley Sanquirra mérge (Fekete-arany)

**Méreg szintje:** 5

**Típusa:** idegrendszerre ható

**Sikeres E-próba:** vétés nagysága - Asztrál

**Sikertelen E-próba:** vétés nagysága - Asztrál, -  
Egészség, - Intelligencia

**Hatás kezdete:** lappangó (2K6 hét)

**Hatóidő:** közepes (K6 óra)

**Származás:** természetes

**KN:** -

**Alkímiai szint:** -

**Ár:** -

**Elterjedés:** Gorley Sanquirra (Fekete-arany bokor)

Egy régi legenda szerint a Fekete arany megtisztítja a földet a romlástól, ugyanis a káros hatásokat magába szívja, és töviseiben tárolja, ami kérdéses lehet, az azonban bizonyos, hogy a növény tövisei mérget rejtenek. Tövisének mérge lappangó hatású (2K6 hét), idegrendszerre ható, ötödik szintű méreg, ami agresszív viselkedést és csökkent szellemi szintet és az egészség meggyengülését okozza, az ellenálló szervezet csupán az agresszió növekedését szenved el. (A vétés nagyságának megfelelő - Asztrál, - Egészség, - Intelligencia vagy vétés nagyságának megfelelő - Asztrál). A méregből igen kis mennyiség található a tüskékben, ám mivel az nagyon nehezen – több év alatt - ürül ki a szervezetből, lassan, bár könnyen halmozódik. (átlag kettőszáz szúrás után hat, és minden száz szúrás +1-el növeli erősségét). Ez szinte csak a szüretelést végző rabszolgákra veszélyes. A mérgezésnek fizikai jelei is vannak, jellemző a vér fokozatos megfeketedése, ami a szemén látszik leginkább. Hatása közepes ideig, K6 óráig tart, a szervezetből azonban utána sem ürül ki, csak lassan, így újabb

méregadag ismételt mérgezést válthat ki. Átlagosan elmondható, hogy a szervezetben lévő mérge erőssége két hónap alatt csökken egyel.

## Sangory

**Ajzószer szintje:** 6

**Hatás:** Harc gyűlölettel (+3, +10,-20,-20); NJK bátorság +10; Asztr.pr -5

**Hatás kezdete:** lassú (2K6 óra)

**Hatóidő:** közepes ideig ható (K6+1 óra)

**Mellékhatás:** vétés - Asztrál, - Egészség, - Intelligencia;

**Utóhatás sikeres E-próba:** semmi

**Utóhatás sikertelen E-próba:** Asztál -1

**Származás:** Abaszisz

**KN:** 160

**Alkímiai szint:** 3

**Ár:** 1 ezüst

A Sangory az északi szavannákon növény Gorley Sanqirra (Fekete-arany) nevű tövises bokor töviséből kinyert méreganyagon alapuló ajzószer. Kifejlesztése valószínűleg aszisz boszorkánymestereket dicsér, mára azonban közismert szernek számít.

Az ajzószer gennysárga színű, keserű, sűrű folyadék, általában üvegcsékben tárolják, ismertető jelként nem ritkán tesznek bele a Fekete-arany töviséből is egyet.

A tövisekben lévő mérget egyszerűen kipréselik, majd sűrítik; a művelet egyszerű főzést igényel csupán, ezért az anyag alkímiai szintje 3. Kikeverései nehézsége 160\*.

Az ajzószer 6. szintű, sikeres egészségpróba esetén semmit nem okoz, ám az egészségpróbát elvétőkön 2K6 órán belül érezteti hatását, ami agresszív viselkedésben, beszűkült szellemi tevékenységben jelentkezik, és K6+1 óráig tart. Ez idő alatt az áldozat asztrálja, egészsége és intelligenciája az egészségpróba vétésének megfelelő mértékben csökken, és ha harcba keveredik, automatikusan a harc gyűlölettel módosítói lesznek rá érvényesek (Ké: +3, Té: +10, Vé: -20, Cé: -20), nem törődik majd semmilyen taktikával, csak tör előre. Azon jellegű asztrálpróbaikhoz, melyek ésszerűségi, erkölcsi, félelem alapon tartanak vissza a támadástól, az ajzószer hatása alatt -5 járul. Az NJK-kra vonatkoztatva a szer bátorságukat +10-zel növeli. Természetesen a viselkedést más területeken is agresszívvá teszi, az

így megmérgezett áldozat tárgyalásai szinte mindig verekedésbe torkollnak, erőszakos módon szeretkezik, egy „békés” pofokodást pedig mindig véres küzdelemmé varázsol...

A sangory 2K6 óráig hat, ezt követően az áldozat megnyugszik. Utóhatására még az aktív időszakban kell dobni, (azaz érvényesül a vétésnek megfelelő egészség csökkenés), siker esetén semmit nem okoz, vétés esetén maradandóan csökkenti egyel az asztrált, ami csak mérgezés mágikus gyógyításával, áldással, mágikus pihenés után szüntethető meg, halmozódás esetén csakis naponta egyesével.

A sangory főként gladiátorarénák olcsóbb ajzószerként terjedt el, hiszen adagját már egy ezüstért beszerezhetik.

\* (A házi szabály Magyar Gergely Méregkeverés című cikkében olvasható. Alkalmazásának híján az ajzószer a Méregkeverés Af, Herbalizmus Af és Alkímia Af képzettségek birtokában készíthető el.)

## A Sangorik mágikus tetoválásai

Az arshuri boszorkánymesterek körében már egészen korán kialakult a tetoválások - köztük a mágikus tetoválások - másokra való alkalmazásának szokása és lehetősége, hiszen a Sangorik tetoválásaik java részét másokon helyezik el. Persze, nyilván ők sem mondanak le a megszerzhető előnyökről... Mindemelllett kifejlesztettek nemcsak számos egyedi tetoválást, de a tetoválások viszonylagos független használatának lehetőségét is, joggal nevezhetik hát őket a tetoválások mestereinek - még akkor is, ha a gögösebb toroni boszorkánymesterek szemében ezek nem is olyan igazi varázslatok.

Játéktechnikailag a Sangorik boszorkánymesteri tetoválásaira is a boszorkánymesteri tetoválások általános szabályai vonatkoznak, amelyekről részletesen a Rúna magazin I/5. számának Tetoválások című, és a IV/4. szám Boszorkánymesteri tetoválások című cikkében lehet olvasni.

Ezek a szabályok vázlatosan:



- A mágikus tetoválás elkészítése 7 + a típustól a befoglalt varázslattól függő Mp.

- A tetoválás első elkészítésekor a Mp-okat egyszerre kell felhasználni! Újratöltésekor értelemszerűen a +7 Mp-ot már nem kell még egyszer beletölteni, csak a bele foglalt varázslat Mp igényét.

- A tetoválást működésbe lépéséhez aktiválni kell a meghatározott módon.

- A tetoválás feltöltése egyszeri használatot biztosít, ezután azt újra fel kell tölteni Mp-tal (a +7 Mp benne marad, ez biztosítja mágikus voltát és a későbbi feltöltés lehetőségét).

- Kettő vagy több azonos tetoválás nem működhet egyazon alkalmazón.

- A tetoválások sérülése esetén a felszabaduló energia Mp-ként K2 Sp sebzést okoz. (kötelező Ép vesztese a mágikus tűz szerint, azaz 4).

- Az egyes tetoválások sérülési százalécai általában 5-25-ig terjednek, a pontosság kedvéért ez mindegyik jelnél feltüntetésre kerül.

- A tetoválást viselő karakter sérüléseinek találati helyét célszerű minden esetben kidobni - lásd sérülések táblázata, Második Törvénykönyv.

A Sangorik mágikus tetoválásaira vonatkozó egyedi jellemzők:

- A Sangorik (tetoválás Mf esetén) képesek jeleiket más személyeken is elhelyezni.

- A Sangorik a megfelelő, erre való tetoválásokat képesek kombinálni is, természetesen ennek megnövekedett energiaigényével, és mérete miatti nagyobb sérülési esélyével.

- A Sangorik különleges tetoválásai az arshuri Sangorik klán titkát képezi, nem Yneven közismert és elterjedt tudásról van szó, így más klánok azt nem ismerik.

## Feltöltő tetoválások

### Feltöltődés jele

**Mana pont:** +10

**Feltöltés ideje:** 5 perc

**Időtartam:** 1 kör

**Sérülési százalék:** +5%

A feltöltődés jele egyike a Sangorik különleges tetoválásainak. Hozzákapcsolt jel, ami azt jelenti, hogy egy másik tetováláshoz kell hozzákapcsolni, önmagában nincs értelme. A készülő tetoválás működőképessége szempontjából fontos, hogy az egyszerre készüljön, így korábban tetovált jelekhez nem lehet hozzákötni a feltöltődés jelét. A jel elhelyezése a tetoválás helyétől függ, amelyhez kapcsolni akarják. A Feltöltődés jele tízzel növeli meg a hozzákapcsolt jel Mp igényét (ez esetben nincsen +7 Mp, hiszen a jel kiürülése esetén a mágikus energiát az eredeti jel tárolja majd, amelynek hozzákapcsolt része lesz a feltöltődés jele), valamint 5 perccel az elkészítés (feltöltés) idejét, és +5%-kal növeli meg a kész jel sérülésének esélyét. A feltöltődés jelének 10 Mp-ja a jel +7 Mp-jához adódik, a továbbiakban nem ürül, hanem a jelbe foglalt varázslat feltöltéséért lesz felelős. Természetesen sérülés esetén hatása számít.

Hatása az, hogy a kiürült mágikus tetoválást egy körön belül, annak aktuális Életerő pontjaiból feltölti, minden Mp feltöltéséhez 1 Ép-t von el a tetoválás viselőjétől. A jel nem veszélytelen, ugyanis nem mérlegel, viselője akármilyen állapotban lehet, tetoválása kiürülése esetén egy körön belül automatikusan elvégzi a jel feltöltést, akár viselője halálát is okozva. Vitathatatlan előnye azonban, hogy az elkészült tetoválás a boszorkánymesterektől függetlenül többször is használható, nem igényel további feltöltést - csak győzni kell életerővel.

A feltöltés jelével ellátott tetoválás kiürülése esetén akár boszorkánymester által is feltölthető, azonban a folyamattal végeznie kell egy körön belül, azután ugyanis automatikusan aktiválódik a jel, és az életerő pontok után nyúl. Ez csak úgy akadályozható meg, ha a boszorkánymester először mágikusan leköti a feltöltődés jelének erejét, azaz 10 Mp-tal létrehozza azt, majd ezután kezdi meg a tetoválásba foglalt varázslat feltöltését saját elméjéből. Látható,

milyen energiapocsékló folyamat, így a boszorkánymesterek általában tartózkodnak tőle.

## Fokozatos feltöltődés jele

**Mana pont:** lásd a leírást

**Feltöltés ideje:** 5 perc

**Időtartam:** lásd a leírást

**Sérülési százalék:** lásd a leírást

A Sangorik boszorkánymesterei hamar felismerték a Feltöltődés jelének visszásságait, ezért fokozatosan kifejlesztették annak fokozatos változatát - persze nem kell, hogy minden jött-ment ilyet kapjon...

A Fokozatos feltöltődés jele teljesen hasonlóan működik, mint a feltöltődés jele, ám a tetoválás kiürülése esetén egy körön belül aktiválódó fokozatos feltöltés nem egyszerre, hanem a tetoválásnak megfelelő lassúsággal és fokozatossággal nyúl viselője Ép-i felé, és tölti fel a hozzá kapcsolt mágikus tetoválást energiával. Elkészítésére (egyszerre) és a Mp-ok tárolására hasonló szabályok vonatkoznak, mint az egyszerű Feltöltődés jelére.

A Fokozatos feltöltődés jelének nagy előnye, és egyben sajátossága, hogy a készítésekor meghatározottaknak megfelelő (úgy készül a rajzolat) fokozatossággal tölti fel a hozzákapcsolt jelet. Ennek jellemzőiről az alábbi táblázat tudósít.

Időtartam	Mp	+ sérülési %
Óra	+ 14	+ 5%
Negyed nap	+ 11	+ 7%
Fél nap	+ 8	+ 10%
Nap	+ 5	+ 12%
Hét	+ 5	+ 15%

A Fokozatos feltöltődés jele a feltöltendő tetoválás Mp-igényét időarányosan, egyenlő részekre osztva vonja el az Ép-ket, így az adott jel ismeretében kiszámolható, mikor von el újabb Ép-eket, aminek ha elérkezik az ideje, ugyanúgy kíméletlenül végrehajtja. A teljes feltöltést a meghatározott időegység végére befejezi.

A Fokozatos feltöltődés jelével ellátott mágikus tetoválás is feltölthető a boszorkánymester által, és mivel ez a feltöltés végrehajtható a feltöltődés időtartamától rövidebb idő alatt, ezért nem szükséges addig elnyomni a jel erejét.

## A sorrendiség jele

**Mana pont:** +2

**Feltöltés ideje:** 3 perc

**Időtartam:** lásd a leírást

**Sérülési százalék:** +3%

A sorrendiség jele is egy tetováláshoz kapcsolt jel, önmagában nem értelmezhető, és csak akkor érdemes használni, ha valakinek a testére kettő vagy több, valamilyen feltöltődési lehetőséggel ellátott mágikus tetoválás kerül. Ilyenkor azok a jelek kiürülése esetén akár egyszerre is működésbe lépnének, hihetetlen megterhelést róva a viselőjére, és könnyen akár a halálát is okozva.

A sorrendiség jele ezt hivatott szabályozni. A jelet mindegyik érintett tetováláshoz hozzá kell kapcsolni, és mintázatát a jel kívánt sorrendjének megfelelően alakítani. A sorrendiség jelei ezek után szabályozzák a tetoválások automatikus feltöltődését. Addig nem engedik a második jel feltöltődésének megkezdését, amíg a sorrendben előtte lévő jel (jelek) teljesen fel nem töltődtek. Az egyes jelek feltöltődésének intenzitását nem befolyásolják, és az természetesen különböző is lehet.

A sorrendiség jelének 2 Mp-ja az adott kapcsolt tetoválás +7 Mp-jához adódik, a továbbiakban nem ürül, hanem a jelbe foglalt varázslat feltöltésének sorrendjéért lesz felelős. Természetesen sérülés esetén hatása ugyanúgy számít. A sorrendiség jelét egy adott tetováláshoz később is hozzá lehet illeszteni, akár többször is.

A sorrendiség későbbi megváltoztatása csak újabb sorrendiség jelének feltetoválásával változtatható meg, ami tovább növeli (tehát összeadódik) a tetoválás alap tárolt Mp-jait és sérülési esélyét.

## Kizárás jele

**Mana pont:** +5

**Feltöltés ideje:** 3 perc

**Időtartam:** lásd a leírást

**Sérülési százalék:** +10%

Ez a feltöltő jelek sorába tartozó, kapcsolt tetoválás egy jel automatikus feltöltődését hivatott megakadályozni. Előfordulhat, hogy egy korábban elkészült mágikus tetoválás automatikus feltöltésére már nincsen szükség, esetleg másikra „cserélik”. Mivel a tetoválások eltávolítására, pláne csak részeinek (jelen esetben a feltöltés jelének valamely formájának) eltávolítására nincs mód, ezért indokolt lehet a kizárás jelének alkalmazása.

Az adott tetoválást körbezáró jel elkészültétől fogva megakadályozza az adott jel automatikus feltöltődését. Ha egyedüli jel volt, akkor többé nem töltődik fel az alkalmazó Ép-iből, amennyiben több ilyen jel közül csak az egyik volt, úgy kiesik a sorrendből, és többé már nem fog töltődni - a többi jelet ez nem befolyásolja. Fontos, hogy a kizárás jele CSAK az életerő pontokból való feltöltést szünteti meg, a mágikus tetoválás eredeti hatását nem befolyásolja, az továbbra is használható, ám kiürülése esetén ezután már csak egy boszorkánymester tudja majd mágikus energiával feltölteni. A kizárás jelének eltávolítására, vagy felülírására nincs mód. A Kizárás jelét egy adott tetováláshoz később is hozzá lehet illeszteni, sőt így van értelme.

A kizárás jelének 5 Mp-ja az adott kapcsolt tetoválás +7 Mp-jához adódik, a továbbiakban nem ürül, hanem a jelbe foglalt varázslat feltöltéséből való kizárásáért lesz felelős. Természetesen sérülés esetén hatása ugyanúgy számít.

## Gát jele

**Mana pont:** +7

**Feltöltés ideje:** 5 perc

**Időtartam:** lásd a leírást

**Sérülési százalék:** +4%

Ez a feltöltő jelek sorába tartozó, kapcsolt tetoválás egy jel automatikus feltöltődésének megkezdését határozza meg. Az alap feltöltő jelek 1 körrel azután lépnek működésbe, amikor a hozzájuk kapcsolt tetoválás kiürül, a benne foglalt varázslat elhasználódik. A Gát jele gátat vet ennek az automatikus folyamatnak, és csak akkor engedi beindulni, amikor a tetoválást viselő életenergiája eléri, vagy meghaladja a tetoválásban meghatározott szintet, amíg ez nincs meg, addig a jel feltöltődése nem kezdődik meg, vagy szünetel. Ilyen módon a Gát jele megóvja a mágikus tetoválást viselő életét.

A Gát jelének feltetoválásakor meg kell határozni, mennyi az a minimum Ép szint, ami alatt a jel nem vonhat el életenergiát a mágikus tetoválás feltöltésére. A Gát jelét minden töltődő tetoválásra külön kell felhelyezni. A Gát jelét egy adott tetováláshoz később is hozzá lehet illeszteni.

A Gát jelének 7 Mp-ja az adott kapcsolt tetoválás +7 Mp-jához adódik, a továbbiakban nem ürül, hanem a jelbe foglalt varázslat feltöltéséből való kizárásáért lesz felelős. Természetesen sérülés esetén hatása ugyanúgy számít.

## *Harci tetoválások*

### Tombolás jele

**Mana pont:** 6 (+7)

**Feltöltés ideje:** 7 perc

**Időtartam:** állóképesség kör

**Sérülési százalék:** 10%

A tombolás jelének tenyéryi, kaotikus mintázatát általában a mellkasra tetoválják. A gondolati parancsra aktiválódó jel energiájával a harcértékeket növeli meg, kirobbanó energia és tenni akarás formájában. A tetoválást viselő harci értékei Ké +10, Té +20 Vé +20 T/k +1 mértékben nőnek, egészen az alkalmazó teljes állóképességével megegyező körig. Az időtartam lejártával a harcra fáradtság lesz úrrá, ugyanennyi körig, amikor is a gyengeség módosítói lesznek rá érvényesek. (Erő:

1/2, Állók.: -2, Gyorsaság 3/4, Ügyesség: 3/4, Ké - 15, Té -20 Vé -25, varázslás lehetséges.)

## Őrült harc jele

**Mana pont:** 8 (+7)

**Feltöltés ideje:** 7 perc

**Időtartam:** lásd a leírást

**Sérülési százalék:** 12%

Az őrült harc tetoválását, amely kéttenyérszerű, kaotikus mintázatú jel, általában a mellkasra, néha a hátra, vállra készítik. Gondolati parancsra aktiválódik, hatására az alkalmazó azonnal a harci láz hatása alá kerül, mintha mesterfokon képzett lenne benne.

Ez a következőket jelenti: Menekülésre, taktikákra nem gondol, csak támad. A következő harcérték módosítók érvényesek rá: Ké+5, Té+20, Vé-20, +1 Sp, 2 T/k. A Pajzs, fegyver Vé-e nem érvényesül, az őrült módon harcoló nem foglalkozik velük. Olyan elszánt, hogy Fp-i elfogytával is harcol, amíg nem győz, vagy meg nem hal. (0-4 Ép között Állóképesség-próbát kell tennie, ha elvétí, elájul) Mentál statikus pajzsa kétszeresére nő (min 10), asztrálmágia alkalmazása esetén először a gyűlöletet kell kioltani elméjében. A jel hatása addig tart, amíg van ellenfél és bír kivel harcolni, vagy amíg el nem pusztul. A harc abbahagyására magától nincs módja.

## Az elérhetetlen fegyver jele

**Mana pont:** 6+ 2/kg (+7)

**Feltöltés ideje:** 5 perc

**Időtartam:** 1 kör

**Sérülési százalék:** 5+2/kg %

A féltényérszerű mágikus tetoválást a szokás szerint a csuklóra, alkarra készítik. A gondolati parancsra aktiválódó jel segítségével egy, jól látható (ez jó látási viszonyok mellett maximum 100 láb - lásd pszi), a jelre fordított Mp-oknak megfelelő súlyú fegyver - vagy akár más tárgy - vonzható oda az alkalmazó kezéhez. A fegyver maximum egy futó ember sebességével fog mozogni, akár a levegőben is. A tárgyat folyamatosan látni kell, és a műveletre az alkalmazónak koncentrálnia kell, amennyiben ez megtörik, a tárgy helyben marad, leesik, és a jel alkalmazása véget ér, azt csak újabb feltöltés után lehet újra aktiválni. Mivel a varázslat elméleti

szempontból az elemi erő alkalmazásával rokon, mágikus tárgyakra, fegyverekre nem fejt ki hatását!

## Egyéb mágikus tetoválások

### A rettegés jele

**Mana pont:** 8 (+7)

**Erősség:** 7+ Tsz.

**Feltöltés ideje:** 7 perc

**Időtartam:** lásd a leírást

**Mágiaellenállás:** Asztrál-próba

**Sérülési százalék:** 10%

A rettegés jelének kaotikus, szerteágazó mintáig legtöbbször az arc és a nyak valamelyik részére tetoválják, a tenyérszerű jelben sokan megelevenedő démonokat látnak táncolni. A tetoválás gondolati parancsra aktiválódik, és időtartama alatt félelmet kelt a jelet viselő maximum Tsz (a boszorkánymesteré) számú ellenfelében. A félelemkeltés erőssége 7 + a tetoválást készítő boszorkánymester Tsz-je. Az áldozatok egyenként Asztrál-próbára jogosultak a tetoválást viselő felől hullámokban támadó félelmet keltő érzelemhullámok ellen, siker esetén a jel nem hat rájuk, míg a próba sikertelensége esetén rettegni kezdenek a tetoválást viselőtől, és a Harc félelem alatt módosítóival kénytelenek harcolni ellene a próba vétésnek kétszerese, plusz a tetoválást viselő Tapasztalati szintjének megfelelő számú körig.

### Nyugalom jele

**Mana pont:** 10 (+7)

**Erősség:** 7+ Tsz.

**Feltöltés ideje:** 7 perc

**Időtartam:** maradandó

**Sérülési százalék:** 6%

A nyugalom jelének tenyérszerű tetoválásának harmonikus mintáit bárhová elhelyezhetik, mégis általában a fej, a nyak, esetleg a test felső részére szokták festeni. A gondolati parancsra aktiválódó jel erősségének megfelelően, ami 7 + a tetoválást készítő boszorkánymester Tsz-je, nyugalmat ad alkalmazójának, visszazökkenti érzelmeit,

gondolatait a normális kerékvágásba, idegességét, félelmét, érzelmi vagy gondolati kilengéseit okozza bár mágia vagy mérge, harci hevület vagy csak természetes indulatok. Természetesen a jel ereje akkor hatásos, ha erőssége meghaladja az érzelmi-gondolati kilengést okozó hatás erősségét. A tetoválás elmét nyugtató hatása maradandó, a hatás egy rohamát szünteti meg. Amennyiben azonban újból jelentkezik a nyugalmat megzavaró hatás, úgy ismételt alkalmazásra van szükség.

### A frissesség jele

**Mana pont:** 9 (+7)

**Feltöltés ideje:** 7 perc

**Időtartam:** maradandó

**Sérülési százalék:** 6%

A kétarasnyi méretű, hosszúkás alakú tetoválást általában a test bal oldalára, vagy a hátra helyezik, úgy, hogy elérje a szív környékét. A gondolati parancsra aktiválódó jel viselője fizikai frissességét, kipihenségét, harcra készségét állítja vissza. Legyen bármily fáradt is, amit okozhat alváshiány, hosszú, kimerítő fizikai igénybevétel, akár harc is, vagy valamely ajzószer, varázslat mellékhatása, a frissesség jelének a hatására az megszűnik, és az alkalmazó frissen és kipihenten vághat neki újabb cselekedeteinek, minden fáradságra utaló számlálást újra kezdve.

### Követés jele

**Mana pont:** 11 (+7) (x2)

**Erősség:** Tsz + Ép

**Feltöltés ideje:** 7 perc (x2)

**Időtartam:** Tsz óra

**Sérülési százalék:** 4%

Az alig féltényérnyi, szimmetrikus jelet a test bármely részére tetoválhatják, sajátossága, hogy önmagában nincs értelme, csak jelpárban, amit egy-egy személyen helyeznek el. Az nem szükséges, hogy ez egyszerre történjen, a lényeg, hogy mintázatuk ugyanolyan legyen - így alkotva jelpárt - ám az egymagában létező jel párja

elkészültéig semmire nem jó. A követés jelét viselője gondolati paranccsal aktiválhatja, amittől kezdve tapasztalati szintjének megfelelő órán keresztül érezni fogja, hogy a jelpár viselője él-e, és azt, hogy merre tartózkodik. Ez pontos irányt, és a hozzávetőleges távolságot jelenti, így gond nélkül képes megtalálni a jelpár viselőjét. A követéshez elegendő csak az aktív oldal jelét elhasználni, hiszen ott történik mágikus aktivitás, a fogadó oldal jele akár üres is lehet. (természetesen a jelet összetartó 7 Mp benne lesz.) A hatás - amennyiben a jelet újra töltik mágikus energiával - mindaddig bármikor aktiválható, ameddig a jelpár mindkét tetoválásának vonalai épek.

A jelpár mágikus hatása a szimpatikus mágián alapul, erősségének számítására csak akkor van szükség, amennyiben ilyen hatást kizáró jelenségek állnának útját. A tetoválás pár erőssége a készítő boszorkánymester tapasztalati szintje plusz a fogadó oldal jelét viselő személy aktuális életerő pontjainak száma.

### Elmék összekapcsolásának jele

**Mana pont:** 20 (+7) (x2)

**Erősség:** Tsz + Ép

**Feltöltés ideje:** 10 perc (x2)

**Időtartam:** Tsz x 10 perc

**Sérülési százalék:** 9%

A kétarasnyi, szimmetrikus jelet a fejre tetoválhatják, sajátossága, hogy önmagában nincs értelme, csak jelpárban, amit egy-egy személyen helyeznek el. A tetoválás hatása gondolati parancsra aktiválódik, és időtartamára mentál-fonalat hoz létre a két jelet viselő elméje között. Hatására - a mentál-fonalra vonatkozó szabályokon túl - lásd MAGUS, mentálmágia - az időtartam alatt a viselők képesek egymással mentális kommunikációt folytatni, akárha telepátiát alkalmaznának, noha a psziben egyáltalán nem kell képzettnek lenniük, még annak minimális tulajdonságkövetelményei sem számítanak.

Az elmék összekapcsolásához elegendő csak az aktív oldal jelét elhasználni, hiszen ott történik mágikus aktivitás, a fogadó oldal jele akár üres is lehet. (természetesen a jelet összetartó 7 Mp benne lesz.) A hatás - amennyiben a jelet újra töltik mágikus energiával - mindaddig bármikor aktiválható, ameddig a jelpár mindkét tetoválásának vonalai épek.

A jelpár mágikus hatása a szimpatikus és a mentál mágián alapul, erősségének számítására csak akkor van szükség, amennyiben ilyen hatást kizáró jelenségek állnák útját. A tetoválás pár erőssége a készítő boszorkánymester tapasztalati szintje plusz a fogadó oldal jelét viselő személy aktuális életerő pontjainak száma.

## Hatalom jele

**Mana pont:** 8 (+7)

**Erősség:** 7 + Tsz

**Feltöltés ideje:** 5 perc

**Időtartam:** azonnali

**Mágiaellenállás:** Asztrál-próba

**Sérülési százalék:** 8%

Az alig tenyérynyi tetoválást általában az arcon, nyakon, homlokon, vagy a fej más részén helyezik el. A viselő gondolati paranccsal aktiválja jelben tárolt energiát, és közben fennhangon elsorolja nevét, címeit. A jel hatására a közelben állók, akik 30 láb sugarú körben figyelnek a tetoválás viselőjére, tisztába kerülnek a hatalmát kinyilatkoztató személy valódi hatalmával (tapasztalati szintjével, harcértekeinek hozzávetőleges - de nem pontos - nagyságával, amennyiben legendák, híres tettek kapcsolódnak hozzá, úgy tudatára ébrednek kilétének). A jel hatásának semmi további kényszerítő ereje nincsen, ám könnyen befolyásolhatja mások cselekedeteit, akik ezután akár el is állhatnak a tetoválást viselő bajnok elleni szándékuktól, vagy éppen ellenkezőleg, elszánt ellenségekre, vagy barátokra tehet szert vele az alkalmazó. A jel hatása ellen az áldozatok Asztrál-próbát tehetnek, ahol a tetoválás mágiájának erőssége 7 + a tetoválást viselő tapasztalati szintje.

## Hordozó jel

**Mana pont:** 14 + varázslat (+7)

**Feltöltés ideje:** 7 perc

**Időtartam:** lásd a leírást

**Sérülési százalék:** 10% +2/Mp

A változó nagyságú tetoválást általában hatáshoz társítható testfelületre tetoválják a boszorkánymesterek. A hordozó jelbe bármilyen mintázatot foglalhatnak, az képes tetoválás formájában rögzíteni bármilyen boszorkánymesteri

varázslatot, amit a tetoválás készítője ismer. Az így tetoválássá alakított varázslat gondolati parancsra aktiválódik, és a leírásának megfelelően, de tetoválás formájában fejt ki hatását. A tetoválás Mp igénye 14, amihez hozzáadódik a belé foglalt varázslat Mp igénye, és természetesen a jelet mágikussá tevő szokásos +7 Mp is, amelyeket egyszerre, a készítéskor szükséges a jelbe tölteni. A tetoválás utólagos feltöltéséhez már csak a benne foglalt varázslat Mp igénye lesz szükséges, és a jel üres állapotában hordozza a 14 Mp-t is! A tetoválás mérete is a belé foglalt varázslatnak megfelelően változik, a 10%-nyi sérülési százalékhoz a belefoglalt varázslat minden Mp-ja után +2% adódik.

## Életerővel manipuláló tetoválások

### Erő szívó jel

**Mana pont:** 20 (+7)

**Feltöltés ideje:** 10 perc

**Időtartam:** lásd a leírást

**Sérülési százalék:** 15%

A kéttenyérynyi, kaotikus mintázatú, hosszúkás jelet az alkaron, kézfejen kell elhelyezni, praktikus okokból sokszor az ujjakra is rálóg. A gondolati parancsra aktiválódó jel, amelynek ilyenkor egy részét élőlény friss sebébe kell mártani, áldozatától életenergiát szív el, amit a tetoválás viselőjének ad. A jel alkalmazójának izmai megduzzadnak, erei kidagadnak, arca kipirosodik, tekintete erővel telik meg. Az elszívott életerő minden 1Ép-ja után +6 Hm-t, míg minden Fp-ja után +3 Hm-t kap a jel viselője, kirobbanó, frissítő energia formájában, ezeket szabadon oszthatja el, de csak amikor megszerzi. A tetoválás az áldozaton ejtett seb nagyságának megfelelő mennyiségű Ép-t (és kétszeres Fp-t) képes egy kör alatt elszívni, egészen addig, amíg az áldozat ki nem fogy az életenergiából. A legyőzött ellenfél erejének elszívásából származó többletenergia azonban nem áll örökké a tetoválás alkalmazójának rendelkezésére, ugyanis annak idegen mivolta okán az folyamatosan elszívárog, méghozzá 2Hm/kör sebességgel, egészen elfogytáig (ez

csak az elszívott erőből keletkező Hm-ekre vonatkozik!).

## Életerő szívó jel

**Mana pont:** 30 (+7)

**Feltöltés ideje:** 10 perc

**Időtartam:** lásd a leírást

**Sérülési százalék:** 15%

A kéttenyényi, kaotikus mintázatú, hosszúkás jelet az alkaron, kézfejen kell elhelyezni, praktikus okokból sokszor az ujjakra is rálóg. A gondolati parancsra aktiválódó jel, amelynek ilyenkor egy részét élőlény friss sebébe kell mártani, áldozatától életenergiát szív el, amit a tetoválás viselőjének ad. A jel alkalmazójának izmai megduzzadnak, erei kidagadnak, arca kipirosodik, tekintete erővel telik meg. Az elszívott életerő a tetoválás viselőjének aktuális életerejéhez adódik hozzá. Gyógyulni csak akkor fog tőle, ha mágikus életerő veszteséget okozó sérülései vannak, fizikai sebek begyógyítására a tetoválás nem képes! Esetlegesen keletkező új sérülései azonban már e többlet életerőt fogyasztják. A tetoválás az áldozaton ejtett seb nagyságának megfelelő mennyiségű Ép-t képes egy kör alatt elszívni, egészen addig, amíg az áldozat ki nem fogy az életenergiából. A legyőzött ellenfél erejének elszívásából származó többletenergia azonban nem áll örökké a tetoválás alkalmazójának rendelkezésére, ugyanis annak idegen mivolta okán az folyamatosan elszívárog, méghozzá 1 Ép/kör sebességgel, egészen elfogytáig (ez csak az elszívott Ép-okra vonatkozik!).

*Az Arshuri boszorkánymester az alap boszorkánymesteri kaszt egy különleges, Arshur városára jellemző alkasztja. Olyan játékosoknak ajánlom, akik szeretnék kipróbálni a boszorkánymesterek különlegességeit, esetleg vonzódnak a sajátos tetoválásmágiához, vagy csak helyi mágiahasználó karaktert szeretnének megszemélyesíteni.*

## Felhasznált irodalom

- Arshur (Szabó Péter és Magyar Gergely)
- Rúna I/5, Tetoválások (Csigás Gábor és Kovács Adrián)
- Rúna IV/4, Boszorkánymesteri tetoválások (Novák Csanád)

2014.05.31.

Szerző: Magyar Gergely

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:  
magyargerhely@kalandozok.hu

A cikk kivonata, A Sangorik mágikus tetoválásai külön cikként is megjelent.