

# Varázslók könyve





„A dorani iskola első nyolc éve nem tesz különbséget a tanítványok közt: a mágia alapjait mindenki egyformán tanulja, függetlenül attól, hogy később mely tudományban kíván elmélyedni. A fiatal Alyr, Doran egyetlen félelf tanítványa korán kivívta mesterei elismerését, s ahogy közeledett az Első Kör beavatásának szertartása, úgy találgatták egyre gyakrabban, hogy a félelf melyik tudományt választja majd. Társai közül legtöbben azt gondolták, hogy az Időmágiával, netán az Elemi Erőekkel foglalkozik majd – e két szak örvendett a legnagyobb elismerésnek, s a legnagyobb karrier is e pálya választóira várt. Így azután óriási meglepetést okozott, mikor Alyr bevonult a Szarvtoronyba. Senki sem értette, még maguk a mesterek sem; számtalan találgatásra adott okot döntése, de a valódi indítékra sosem derült fény.”

Alyr Arkhon – Rúna I./7.

## Előszó

A varázsló igen sokoldalú kaszt, főként modern, földi tudással keresztezve. Részben ezért sem szeretik ellenzői, beleértve sok KM-et. Ezt a felét a történekek már *Nyúl* is kifejtette a vonatkozó *Rúna* cikkben: *A Varázsló, avagy „Hozzám nem állhatsz be varázslóval!”*.

Az is egy komoly gondolati érvelés ellenük, hogy klasszikusan, ha a fantasy műfaj gyökereit nézzük, egy tipikusan NJK szerepkör. Valaki, aki a hősi küzdelmeket lefolytató főszereplőktől külön utakon jár, esetleg közvetít vagy egyenesen ő bízza meg őket. Többnyire ül a tornyában, laborjában, a tanácsban, netán az uralkodó mellett, és vagy ellene vonulnak, vagy hozzá fordulnak segítségért a protagonisták, mivel ami más halandónak szinte lehetetlen, azt a varázsló pár bűvigével megoldja, legyen az átokfejtés, varázstárgy vizsgálata, készítése vagy utazás a tér/idő egy távoli pontjára.

Ezzel együtt sokan vagyunk, akik nem csak a hős fegyverforgatót vagy a trükkös tolvajt szeretnénk megformálni. Mi több, nem is valami mágiával megspékelt egyéb alakot, aki tud egy-két hasznos trükköt, hanem magát a nagybetűs Varázslót. Ezzel a művel egyrészt a hasonszórú játékosoknak szeretnék némi segítséget nyújtani azáltal, hogy pár dolgot összeszedek kiegészítőkből, a *Rúna* magazin hasábjairól, illetve próbálok röviden összefoglalni világnézeti kérdéseket, mivel azoknak ismerete a M.A.G.U.S. szemszögéből feltétlenül szükséges a logika megismeréséhez és alkalmazásához. Még akkor is, ha az évek és alkotók sokasága miatt helyenként a rendszer elemei ellentmondásba kerülnek magukkal. Vagy nemes egyszerűséggel az alapok lefektetésekor még nem készültek fel arra, hogy hogyan lesz tovább (pl.: *asztrál* és *mentál szem* utolsó sora az *ETK*-ból kontra *membrán* az *MTK*-ból).

Másrészt pedig, ahogy a bevezető idézettel is utalok rá, szeretnék egy lehetőséget adni a specializált varázslók megjelenítésére. No nem az összes félére, Adron ments! De több játszhatóval szint vinnék a standard varázslók világába. Tartalommal tölteném meg azon homályos fogalmakat, mint elementalista, mentalista vagy démonlovás.

A paletta gazdagsága kedvéért pedig körvonalakban említeni fogok olyan specialitásokat is, amik szerintem nem valók a játékasztalhoz. Ezek általában olyan alkasztok, amiknek amúgy sem zsánere a kalandozás, nem a vérük része a nyughatatlanság, hiszen úgy nem tudnának elképesztő hosszú időket foglalkozni kutatásaik aprólékos, gondosan dédelgetett részleteivel. Nehéz elképzelni a sivatag porát nyelő vagy az erdei sátrat rendszeresen választó tudóst, kinek könyvtár kell és idő benne olvasni, tanulmányozni, vagy a megszállott mágikus tenyésztőt, kinek teremtményeihez hely kell, ellátmány és legfőképp idő, hogy foglalkozzon velük.

Végezetül pedig egy forrásjegyzéket is összeállítottam a kiegészítő végén. Jó olvasgatást!

MagicHorse



## Tartalomjegyzék

Előszó	3
Varázslóiskolák Yneven	5
A varázsló botja	5
Ta Kou, a Hegyi Kristály Iskolája	6
Alluw Al'abyad	7
Az iskolákban elsajátítható tanulmányok	8
A világ felépítése a M.A.G.U.S.-ban	9
Mágiaelméleti és technikai kérdések	11
Specializált varázslók	15
Elementalista	16
Kinetikus	20
Anyagmágus	22
Morfológus	24
Kreátor (NJK)	28
Asztrálmágus	30
Mentalista	32
Jelmester	35
Nekromanta	39
Démonlovás (NJK)	44
Tér- és időmágus	45
Metamágus	48
Forrásjegyzék	53



# Varázslóiskolák Yneven

Hol tanulhat valaki varázslónak Yneven? Maga az első kiadású alapkönyv is rendelkezik ellentmondásokkal ezen a téren, hiszen a kaszt leírásában kijelenti, hogy csak Pyarron és Doran tanoncaként kezdhet játékos karakter varázslóként, ám egyben előre is vetíti, hogy majdan ki fogják dolgozni a kráni és a maradvány godoni iskolákat is. Ehhez mérten midőn megjelent az első két kidolgozott iskola a *Rúna* magazinban, azok csak félig mutattak egyezést az alapkönyvvel, hiszen Pyarron helyett Lar-dor intézménye kapott kiemelt szerepet.

További iskolákról esik szó Ynev leírásában az államoknál, szervezeteknél, valamint részlegesen, minimális szabálmódosítással szó esik a *Rúna I./4.-ben* az elfek varázslóiról és művészetük eltéréseiről. Ha pedig nem lenne elég bő a választék, említésre kerül, hogy léteznek kisebb, kevésbé ismert iskolák és még magányos mesterek is.

Az egyszerűség kedvéért álljon itt lista arról, ahol bizonyosan találhatóak varázslóiskolák. Zárójelbe kerülnek a játékos karakterek számára nem elérhetőek. Megjegyzendő, hogy nem minden tudományt tanítanak minden iskolában, és ennek megfelelően nem is minden specializációt. Valamint egyes iskoláknak lehetnek egyedi, képesség és jellem megkötései a tanítványok felé.

## Észak Ynev:

- Doran
- Eren
- Erigow
- Tiadlan
- Toron

## Dél Ynev:

- Új-Pyarron - *Pyarroni Okkult Tudományok Egyeteme*
- Lar-dor
- Dzsad államalakulatok
- Új-Godon - korábban Gorvik, *Holdkos*
- (Krán)
- (Elfendel)
- (godoni maradvány iskolák)

## Egyéb lehetőségek:

- kisebb, kevésbé ismert iskolák eldugott helyeken, titkos szervezetekben
- magányos mesterek Ynev szerte

## A varázsló botja

A bot az a jelkép, amit Ynev szerte szinte mindenhol a varázslót azonosító tárgyként ismernek. Tradíciója feltehetően a hatodik kezdetéről származik, de biztosat nem tudhatunk e tekintetben. Amit viszont tudunk, hogy a jelen korszakban uralkodó magas mágia iskolájának része és jelképe, valamint bár iskolánként eltérő kinézettel és különleges tulajdonságokkal rendelkezhet, pár dolog általánosan igaz minden varázslóbotra:

- A bot minden esetben a varázsló Személyes Aurájának állandó és elidegeníthetetlen része.
- Függetlenül a bot keletkezésétől és anyagától, a bot tulajdonosa úgy tud rá hatni, mintha I. anyag csoportba tartozna. Azaz ő és csak ő képes rá anyagmágiát alkalmazni.
- A bot mágikus tárgynak minősül, de nem sugároz mágiát.
- Semmilyen fizikai hatás nem pusztíthatja el, legyen az természetes vagy mágikus.
- Azon ritka esetben, ha a varázslónak a mágiához meg kell érintenie a célpontot, a bottal történő érintés is teljes értékű kapcsolatnak számít.

Mivel nem minden varázsló kívánja minden esetben hirdetni mivoltát, mi több főként kalandozóknál fordul elő, hogy egyenesen rejtőzni kényszerülnek, vagy adott esetben szimplán praktikai megfontolásból megesk, hogy anyagmágiával a varázsló transzmutilja botját. Feltehetően innen eredeztethető a varázslói pálcák megjelenése, illetve szélsőséges megoldásként előfordulhat, hogy III. anyag csoportba transzmutilva és átformázva a botot, a varázsló nemesfém ékszerként hordja azt.



Az alábbiakban egy-egy varázslóiskolát mutatunk be kicsit részletesebben, lehetőséget adva, hogy ne csak Doran és a Fehér Páholy álljon a játékosok rendelkezésére forrásként, megközelítésben és mihez tartás szerint.

Arról pedig, hogy a többi, előzőekben emlegetett iskola mely ágazatokkal foglalkozik, ha foglalkozik egyáltalán, illetve milyen egyéb különleges oktatások lehetségesek falaik között egy rövid összefoglalót teszünk közzé a fejezet végén.

## Ta Kou, a Hegyi Kristály Iskolája

Sokaknak nem Tiadlan jut eszébe, ha északi varázsló iskola kerül szóba, pedig maga a nép is, ami az országot alapította, másfél évszázadon át közlekedett a mágia nyitotta átjárókon a keleti szigetvilágból, magukkal hozva kultúrájukat, tudományaikat, köztük a drágakőmágia művészetét is. A tudást pedig ha nem is változatlan formában, de megőrizték, ápolták tovább Ynev földjén letelepedve. Ötvözték a tudást és idomultak a manaháló helyi sajátosságaihoz. Figyeltek és beépítették az országukon túli távoli népek módszereit, természetesen a saját szájuk ízére formálva. A magányos mesterek és kis rendházak helyett így jött létre egy skolasztikus rendszer, ami magán hordozza a szövetséges északi hercegségek strukturális gondolkodását és a nagyobb slan iskolák elementális jegyeit.

A Ta Kou iskola a Köves Elya egy kimagasló, északi oldali hegycsúcsán helyezkedik el, nem messze a Velerian tengertől, nagyjából félúton Ottenby és Sin Veleris között. Elhelyezkedése gondos tervezés eredménye. A korszakok óta szunnyadó vulkán mélyén a tűz, az iskola épülete körül a magasban a szabadon süvítő szél, a hegy maga és a rálátás a tengerre, mind-mind a négy elem erős jelenlétével jár. A mélyben forrongó magmán túl erős manaforrást biztosít számukra a niarei Sárga Menyét hegy és a shuruli Boszorkányerőd közt húzódó manacsatorna is.

Az elemeken túl a káosz kori kapuk maradványai nyomán erősen foglalkoztatja az iskola nagyjait a térmágia, valamint

kulturális örökségként sokkal tudatosabban foglalkoznak lélek tökéletesítésével, mint egynémely pragmatikusabb varázslóiskola. Ők is a lelki fejlődést tűzték ki célul, akár a slanek, csak más az útjuk.

Bár sokat merített az iskola a harcművészek gondolatvilágából, harmóniára épülő szemléletéből, mi több még a meditációik egy része is lágy mozgásformákkal társul, amit laikus akár valami harcművészetnek is gondolhatna, az iskola vezetősége azonban az ország hatalmi hierarchiájában a Duin alá tagozódott be, neki tartoznak engedelmességgel.

Az igen tudatos lelki fejlődés, a gyakorlatias oktatás, ahol nem csak megtanulják a világ felépítését, de aktívan foglalkoztatja is őket a mindennapi probléma megközelítésben annak filozófiája, ez így összességében egy komoly rendszerszemléletet követel meg a tanítványoktól. Az iskolát elvégzők jellemében minden esetben helyet kell, hogy kapjon a Rend jellemvonás. Máskülönbem nem juthatnak el a mestervizsgáig. Valamint a mozgással összekötött meditációk és a testek harmonikus kezelése, azaz, hogy legyen összhangban a karbantartott anyagi, energetikai, asztal és mentál test, azt eredményezik, hogy az iskola tagjai, képviselői általánosan jó fizikai, egészségi állapotnak örvendhetnek. Nem hanyagolják úgy testüket, mint más varázslóiskolák tagjai, ezért Ép alapjuk magasabb, esetükben 4-es.

Tanoncokat nyolcéves korukban hajlandóak fogadni. Úgy tartják ekkor a legalkalmasabb a testbe leszületett lélek állapota a tanulás elkezdésére, erre az életre. Az első években még csak a szellemet és a testet készítik fel a hosszú meditációkra mozgás és mentális gyakorlatokkal. Tizenkét éves korukban merítenek manát a hálóból elsőként. Tizennyolc évesen már minden mágiaiskolával alapszinten tisztában vannak és ha akarnak ekkor indulhatnak el fókuszáltan egy terület felé. Ha pedig végig járják az utat, huszonkét éves korukban mestereik előtt bizonyítják tudományukat, majd a tanács elkíséri őket az iskola alatti barlangba, ahol mindenki választ egy hegyi kristályt, ami majd segít neki megformálni a botját.

Valójában a kristály választja ki a barlangban meditálót magának. Együtt



rezdül vele a külső és belső síkokon, közös harmóniát alkotva az ifjú varázslóval. Miután ez megtörtént, a rend mesterének segítségével egy drágakő foglalatba rakja a varázsló a kristályt, majd egy rituálé során baljával megfogja a kristályt és elkezd eltávolítani jobb tenyerétől. A kövek és a rituálé mágiája segítségével önmaga testeiből ad anyagot a botnak, ami előtűnik. A végeredmény egy egyenes, másfél ujjnyi vastag, valószínűleg sima bot, aminek teteje körül fonja a hegyi kristályt. Hossza a földtől tulajdonosa vállcsúcsáig ér. A bot nem csak a varázsló személyes auráján, de asztrál- és mentáltestén is osztozik. Harmadik szemmel nézve, aki rápillant a botra, a varázsló asztrál- és mentáltestét látja.

A kristály színezetet, mintázatot kap és innentől kezdve mindig tükrözi tulajdonosa lelki állapotát. Lehet például borús, gomolygó vagy meleg, pirosas aranyalatú, szerelmes, de akár átlátszó, kristálytisza, mint a nyugodt tó vize – mindez a varázsló hangulatának megfelelően. Viszont nem csak árulkodik hordozója lelki állapotáról, de egyben stabilizálja is azt, hogy külső hatás ne billenthesse ki belső egyensúlyából. A bot gazdája minden Tapasztalati Szintje után +2-t kap asztrális és mentális Tudatalatti Mágiaellenállására (TME).

## Alluw Al'abyad

A dzsad államalakulatok mindig is a mágia bűvöletében éltek. És habár közel sem annyi valódi csoda tölti be mindennapjaikat, mint szóvirágaik sejtetik a külhoniaknak, varázslóiskoláik nekik is vannak, ahonnan olyan nagy nevű mesterek kerültek ki, mint Abdul al Sahred. Sokszor a történelemben vagy az elfszabásúak terén műveltebbek a dzszennek letéteményeseinek gondolják a dzsadok mágiáját, ám bár kétségtelen, hogy onnan is örökölték tudásmorzsákat és gyakorlatokat, az ismert iskolák valójában a sivatagi nép hatalomvágyának és pénzének terméke, amit csengő aranyakért és drágakövekért hívtak életre az évszázadok és külföldről bérelt tanítók segítségével.

Egy ezen iskolák közül az Alluw Al'abyad, ami a közös nyelven Éjféli Lótuszt jelent, bár megtévesztő módon az iskolát

jelképező szimbólum, ami pecsétjeiken, címerükben megjelenik, az manapság a szikomor fa. A cserét túlélésüket szimbolizálандó szavazták meg az iskolát vezető túlélők. Túlélők, mivel a Manifesztációs háború könyörtelenül elsöpörte és homokkal tette egyenlővé az iskola korábbi, Abadana északi határán fekvő erősségüket. Sokan odavesztek, hogy az az alig több, mint két tucat megmenekülhessen, kimentve magukkal sok tudást, tárgyat, hagyományt. Sok mester elhunyt, sok mestertanítvány lánc megszakadt, így az erre utaló lótuszt elhagyták és helyette, mintegy új korszakot jelképezendő tették meg a szikomort szimbólumuknak. A fát, ami bár képes látszólag teljesen elpusztulni és kiszáradni, de ha az élet csírája ott rejtőzik mélyén, még akár évek múlva is feltámadhat és kivirágozhat látszólagos holtából.

A jelenlegi helyük Hamed-Shaih, El Dzsangi és Gur-Ennaim hármashatáránál helyezkedik el, melyek a háború előtt Sobira, Madoba és Maleniar neveket viseltek. Tudományukat és a hozzá szükséges mágikus energiákat a Sonioni Opálmezők és Ó-Pyarron közt húzódó manacsatorna támogatja. Igyekeztek a béke beállta után minél közelebbi megfelelő helyet keresni az egyenlítőhöz, távol a városok világosságától, hogy látcsöveikkel zavartalanul tovább fürkészhessék a végtelen égbolt csillagait.

Egy elhagyatott kolostort kezdtek el átformálni saját igényeiknek, ami egy sziklaplatón áll, mellette pedig egy sok hadtest vesztét jelentő szűk szurdok, amit manapság már csak a Holtak Völgyeként emlegetnek a környékeliek és utazók. A sok kísértet, nyughatatlan lélek és a tömegsírhalmok viszont az iskola nekromantái számára igazi játszóteret jelentenek, ha valaki al Sahred nyomdokain kíván tovább lépdelni felfedezéseivel.

A kolostor alatt egyik első dolga volt a megmaradt mestereknek, hogy közösen kialakítottál az új termet, ami a fókuszálja a manahálót és táplálja új fáit annak energiáival. Fáit, mivel az iskola tradíciói szerint a teremben csak esszenciálisan tiszta teremtett anyagok vannak, ide érte a tanoncok leendő botjaihoz anyag nyújtó fákat. Ezeknek a fáknak magjait a tanoncok teremtik mestereik útmutatásai szerint, teremtett anyagokkal és gondolatokkal



táplálják a magot, majd a facsemetét. Végezetül, a mestervizsgájuk eljövetelekor pedig a gondolataik nyomán egyedire nőtt fácskát maguk vágják ki, formálják, megint csak tanítóik útmutatásai szerint.

Az Alluw Al'abyad iskola varázslóinak botja különös módon sokkal kisebb Ynev más varázslóinak tradicionális botjainál. Mindössze köldökig ér, teteje tenyérbe illő, gömbölyű, alja pedig hegyes karóban végződik. Alakja, anyaga nem feltétlen emlékeztet elsöre fára, ellenben - ha tulajdonosa elkötelezte magát valami specializáció irányába, akkor az sokszor visszaköszön az éveken át táplált gondolatoknak hála. Az anyagmágusokra a márványos erezetű, az kreátoroknak adott esetben, mint kígyózó indák, csápok, a nekromantáknak pedig gyakran csontszerű a bot megjelenése.

A bot alja teljesen pragmatikus okokból hegyes. Maguk elő a földre letűzve segíti őket meditációjukban. Ilyenkor az ülő varázsló fejelőtti gömb segíti fókuszukat. Ha ily' módon van alkalmuk meditálni szellemi felfrissülésért úgy pszi pontjaik kétszeres sebességgel térnek vissza a normálhoz képest.

Maga a bot rendelkezik egyfajta mentál csírával. Nem teljes mentál testtel, hanem inkább egy lenyomattal. A tulajdonosa pedig egyféle mentális síkon létező raktárként tudja felhasználni, amihez csak ő férhet hozzá. Azaz elhelyezhet benne emlékeket, gondolatokat, képeket, mintha egy mentális napló lenne. Továbbá képes Tapasztalati Szintenként 3 pszi pontot tárolni benne. Ezeket sajátjaiból kell áttöltenie és betételük vagy kivonásuk fizikai kontaktust és alkalmanként 1 kör koncentrációt igényel. Nem képesek a botban tárolt pontok közvetlen felhasználására, nem adódik hozzá maximális pszi pontjai számához. A bot csak,

ha úgy tetszik egyféle mentális „tarisznya”. Viszont amennyiben van benne tárolt pszi pont, úgy a pszit érzékelő mágiák és mentális gyakorlatok ezt érzékelhetik.

## Az iskolákban elsajátítható tanulmányok

**Doran:** minden, de démonlovast leginkább démonvadászatra

**Eren:** általános, kinetikus, asztrál, mentál és metamágia specialista

**Erigow:** általános, anyag, asztrál, mentál és tér-idő specialista

**Tiadlan:** általános, elementalista, kinetikus, asztrál, mentál és tér-idő specialista; valamint drágakőmágia

**Toron:** általános, morfológus, kreátor, jelmester, nekromanta, démonlovast és metamágus

**Új-Pyarron:** minden, kivéve a démonlovast specializációt

**Lar-dor:** asztrál kivételével minden, de démonlovast csak démonvadászatra

**Dzsad:** anyagmágus, kreátor, mentál, jelmester és nekromanta specialista; valamint asztrológiai ismeretek

**Új-Godon:** általános, anyag, kinetikus, mentál, jelmester és meta specialista; valamint tolvaj ismeretek

**Krán:** minden

**Elfendel:** asztrál, mentál, jelmester, démonlovast, de csak démonvadászatra, tér-idő specialisták; anyagi és őselemi mágiát nem tanítanak

**Godoni iskolák:** általános, elementalista, kinetikus, anyag, asztrál, mentál, tér-idő és meta specialista



# A világ felépítése a M.A.G.U.S.-ban

„A Mindenséget Külső és Belső Síkokra oszthatjuk. A Külsők az Istenek, démonok lakhelyei, a Belsőék összessége adja ki a Világegyetemet.

Ez legutóbbat a hármas összetétel jellemzi. Anyagi Síkból, Asztrál- és Mentálsíkból áll. Anyagi Síknak nevezzük mindazon Belső Létsíkokat, ahol az anyag, mint minőség előfordul. Ezen síkok száma elméletileg és gyakorlatilag végtelen; az, ahol Ynev világa is elhelyezkedik, csak egy közülük. Minden és mindenki, aki Anyagi Testtel rendelkezik (anyagból épül fel), jelen van valamelyik Anyagi Síkon.

Maga az anyag nem elegendő ahhoz, hogy egy lényt teljességében meghatározzon. Az érzelmek és indulatok megnyilvánulásai éppoly színesek és változatosak, mint ahány formát az anyag az Anyagi Síkon ölteni képes. Ezen megnyilvánulások az Asztrálsíkon jelennek meg; hogy miként és hogyan, azt igazán csak a mágia ismerői értik. Legyen itt elegendő annyi, hogy egy lény érzelmi és indulati élete éppúgy meghatározza az illetőt, mint Anyagi teste, ezért azok összességét az ő Asztrálestének nevezzük. Az a lény, aki mentes minden érzelmtől, nem rendelkezik Asztrálesttel, s így nincs is jelen az Asztrálsíkon.

A Mentálsík sokban hasonlít az Asztrálhoz, ám ez a gondolatok, az intellektuális élet hazája. Az

értelmes, gondolkodó lények mindenképpen rendelkeznek Mentálesttel, így jelen vannak a Mentálsíkon. A gondolkodásra képtelen lények nem rendelkeznek Mentálesttel, tehát nem léteznek a Mentálsíkon sem.”

Mágia; A világekép - Első Törvénykönyv



Összegezve *Satralist* hordozó világ csak egy a miriádnyi „Világegyetem”-ek közül.

Egy világegyetemen belül is hierarchikusan sorolódnak be az egyes belső síkok, szépen egymásra épülve. Legfelül a legfejlettebb, a Mentálsík, alatta az Asztrálsík, alatta az anyagi sík, mely a négy Óselemi Sík kivételéből, elemeinek különböző arányú és szintű megnyilvánulásából áll.

Az Ynevet tartalmazó Anyagi Sík elsődleges eleme a víz, lakói túlnyomó többségét főként a Víz Síkjának megnyilvánulása építi fel, ezért is olyan jól sebezhetőek az ellentétes óselem megnyilvánulásával, azaz a tűzzel. Az arányok eltolódására, sőt egyenesen arra is találni azonban példát, hogy az adott Elsődleges Anyagi Síktól idegen fő anyagú lény előforduljon egy létsíkon. Ilyen például a

*Bestiáriumban* szereplő *Mocsárköd*, melynek alapvető eleme a levegő. Bár ilyen formán nem deklarált, de a *Kőevőről* is feltételezhetjük, hogy testében több a föld vetülete, mint a vízé.

A hierarchia azért fontos, mert egyben egy bizonyos erő sorrendet is jelent. Míg az őselemek csak a megnyilvánult világra tudnak hatást kifejteni, kizárólag az Anyagi Síkon és adott esetben az az alatti Őselemi Síkokon tudnak hatást kifejteni, addig az Asztrálesttel rendelkező lények esetében már megjelenik a Személyes Aura, mely vitathatatlanul komoly hatalommal bír az anyagi testük felett. Egy kifejlett Mentálesttel rendelkező lény pedig már képes mágiát gyakorolni és akarata alá vonni az elemeket, az anyagot és a felsőbb síkokhoz tartozó testeket.

Míg a Lélek képességeiről, fejlődéséről és a lélekvándorlásról sok mindent leír a rendszer, maga a nagybetűs Lélek mibenléte nincs pontosan meghatározva. Feltételezhető, hogy a *Névtelen Szerzetes* sem volt még tisztában minden bölcsességgel, mi több minden síkkal sem.

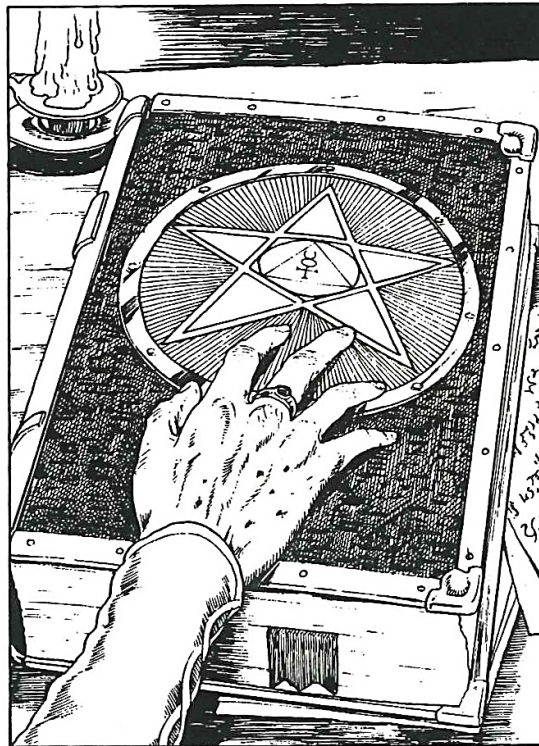
Azok alapján azonban, ahogy a magasabb rendű anyagi síkokkal operáló pszi diszciplínák és mágiák le vannak írva a különböző szabálykönyvekben és cikkekben, a nagybetűs Lelket fölé helyezhetjük a fentebbi felsorolásnak, mintegy vetületként a Felső Síkokról, mely összefogja, felfűzi az egy élethez tartozó testeket. Hasonlóan ahhoz, ahogy az alsóbb rendű síkok megnyilvánulnak egyre haloványabban felfelé haladva a hierarchiában, úgy az egyes Isteni Síkokhoz köthető lelkek is egyre gyengébben, de hatást gyakorolnak az alattuk elhelyezkedő síkokra, ám nem közvetlenül részük azoknak és kötődésük korlátozott. Ezért van az, hogy ki

ki Lelke fölött a saját vallásának Istenei mondanak ítéletet halála után, hacsak valamely Felső Síkról származó erő, szakrális mágia el nem téríti. Ami pedig a gyengülő vetületek szemléltetését illeti, legegyszerűbb a tűzből, mint őselemből kiindulni. Ahogy haladunk felfelé a hierarchiában, az Anyagi Síkon nem kell magyarázni a tüzet. Az Asztrálsíkon a lobogó érzelmek épp úgy érthetőek mindenki számára, a Mentálsíkon pedig akár izzó elszánásról beszélhetünk. A Lélek legnyilvánvalóbb befolyása a mentálestben tetten érhető, ahol akaratát értelmesen ki tudja nyilvánítani. Ha az asztrálestben csúcsosodik ki jelenléte, azt állatias viselkedésként, ösztönös cselekedetként éljük meg. Ennél lejjebb pedig már még kevesebb a kontroll, sokszor a

Léleknek már csak gátlásra, az anyagitest változatlanóságának megőrzésére van ereje a Személyes Aura által. Összefoglalva a Lélek játéktechnikai megnyilvánulása a Személyes Aura.

Egy Lélek egyszerre minden síkon csak egy test felett rendelkezhet, melyekkel tapasztalatot gyűjt azok haláláig. Ezek a tapasztalatok pedig fejlesztik, előre mozdítják a Lelket, ahogy az az *ETK Mágia* fejezetében, „A Lélekről és a Testről” alfejezetben le is van írva. Mi sem bizonyítja ezt jobban,

mint hogy a Lelket csak addig lehet megidézni, amíg szabad, amíg újra le nem születik. Halál után a különböző „finomságú” testek egymás után bomlanak el, ahogy az azokat összekötő Ezüsfonál foszlik széjjel. Előbb az anyagi testet hagyja el, és amíg még rendelkezik az asztrálestével és mentálestével, visszaidézhető, lehetséges vele a kommunikáció. Majd midőn ezen testeinek tapasztalatait is feldolgozta és magába olvasztotta a Lélek lenyomatok formájában, sorsa szerint újra az anyagi világba veti magát, testeket ölt. Ezért nem



emlékszik az egyén, a saját jelenében birtokolt mentáltestével, amely az *emlékközpontot* is tartalmazza, az előző életére, mivel az egy másik mentáltest által hordozott emlékekkel együtt az enyészeté lett.

Az, hogy mit lesz azokkal a Lelkekkel, akik elérték a fajtájuk számára a tökéletességet csak találgatni tudjuk. Sem *slan*, sem *mágus* nem tért még vissza tudomásunk szerint, hogy elárulja, de jelen értekezésünknek nem is célja ennek firtatása.

Ami inkább fontos számunkra, hogy a Lélek tudatos hatásgyakorlása is egy hierarchia mentén értelmezhető, mindig a lehető legmagasabb szinten. Egy *asztrál pajzs* nem emelkedhet fel a mentálsík szintjére, a *mentál pajzs* nem értelmezhető egy alacsonyabb rangú síkon, viszont a Lélek inkarnációjának egészét összefogó egységet körülöleli maga a Lélek, mely megmásíthatatlan *aurával* rendelkezik és kellően fejlett mentáltest esetén képes olyan tudatos burkot is létrehozni, mint amilyen a

*membrán* pszi diszciplína, mely hasonlóan működik, mint az alsóbb síkok pszi pajzsai, de egy magasabb rendű jelenlét, azokat egyben öleli körbe, habár jelzései az adott élet mentális központjaiba, egy alacsonyabb rendű síkba futnak be. Hasonlatosan ahhoz, amint egy mentális inger, egy emlék vagy egy üzenet, egy alacsonyabb síkon vált ki reakciót, az asztráltestben.

A Belső Síkok hozzávetőlegesen párhuzamosak, bennük az idő jelen fogalmaink szerint értelmezhető és azonosan telik természetes körülmények között, azaz amíg egy már mágiával bíró Lélek azt a rendszert felül nem írja, torzítja.

A Felső Síkok tekintetében az időről csak elképzeléseink lehetnek, annak folyása nem feltétlen párhuzamos egy egy Belső Síkéval. Épp ezért tűnnek hol kortalannak az Istenek, hol pedig eltűnnek, meghalnak. És ezért nem lehet megjósolni, hogy egy Lélek meddig időzik a túlvilágon, meddig idézhető.

## Mágiaelméleti és technikai kérdések

A teljesség igénye nélkül tekintsünk át pár jellemzően vitás kérdést a varázslói mágia területéről. Ezekre vagy idővel válaszok születtek az alkotóktól a *Rúna* magazin hasábjain, vagy az ugyanott található

irányelvek mentén alakult ki köreinkben a logikának megfelelő konszenzus.

Elsőként vegyük sorra, hogy milyen iskolái vannak a Magas Mágiának, majd haladjunk e szerint:



- Anyagmágia (Elemi Mágia, Természetes Anyagok Mágiája)
- Asztrálmágia
- Mentálmágia
- Jelmágia (Varázskörök, Varázsjelek, Szimbólumok, Bélyegek, Pentagrammák)
- Nekromancia (Demonológia)
- Időmágia
- Térmágia
- Szimpatikus mágia
- Egyéb mágikus módszerek (Metamágiának)
- Rúnamágia (Rúnamágikus tárgyak, Varázskönyvek)

Pár alapvető dolgot előtte azonban tisztáznunk kell. A varázsló és varázslata



ugyan minden esetben szimpatikus viszonyban áll egymással, ám a rendszer sehol nem említi olyat, hogy ezt a kapcsolatot a mágia létrehozója arra használhatná, hogy megszüntesse a varázslatot. Így, ha rosszul mért fel egy helyzetet, akkor sajnos a varázslat létrehozója is ugyanúgy kárhoztatva van arra, hogy kivárja a varázslatba plántált mágia elfogytát, mint bárki más. Vagy esetleg destruálhatja.

Szintén félreértés szokott lenni a varázslók azon képességével kapcsolatban, hogy megérzik a zónájukon belül a leplezetlen mágia jelenlétét, valamint más varázslók zónáját. Ez a képesség nem automatikus, hanem összpontosítást követel, ahogy azt a *Rúna II./4.*-ben, a *Harmadik Szem* bekezdésben *Nyúl* leírta. Kivételt képeznek a varázskörök és a Jelmágikus rajzolatok, melyeknek hatóterületére belépve azokat a varázsló azonnal megérzi.

Elemi Erő esetén hiányos az alapkönyv leírása, amire később útmutatást a *Rúna I./6.*-ban kapunk. Az ETK-ban csak a kitörésben való alkalmazás van egzakt módon leírva, amit logikailag csóvára is alkalmazhatunk. A nyíl forma sebzése viszont csak körvonalazva van. Erre született javaslat a *Magisztérium 2.* cikkben, amit tovább szöve az alábbiakat állapíthatjuk meg. A nyíllá formázott Elemi Erő erősségtől függően sebez:

- 5E erősségű k6/2 Sp-t
- 8E k6 Sp-t
- 10E 1k10 Sp-t
- 12E 2k6 Sp-t
- 15E 2k10 Sp-t

A köztes erősítések kitalálása a KM feladata. Ha nem is a legoptimálisabb, de egyszerűség szempontjából a legjobb az erősítésenként +1 Sp. A közönséges fegyvereket utánzó Elemi Erővel lehetséges túllütni és vonatkozik rá az *Íjász szabály*. Kötelező Ép veszteség pedig az íjakhoz hasonlóan 5 Fp-nként okoz.

Fontos megjegyezni, hogy az Elemi Erő nem képes mágikus tárgyakra hatni, így a belőle képzett Aura sem véd sem az anyaguknál fogva mágikus, sem a mágiával átítatott, illetve áldott fegyverek ellen. Az őselemekből létrehozott aurák viszont erősségüknek megfelelő SFÉ-vel rendelkeznek, hiszen kavargó anyaguk védelmez nyújt. De ne feledjük, hogy ha a varázsló nem saját magára mondja az aurát, az mindenki mást gátol az érzékelésben.

Meg kell jegyeznünk, hogy amint a *KKUK*-ban is megtalálható ábrázoláson látható, a nyíl formázás nem egy pontos nyílvevesszőt takar, inkább egy alaktalan sugarat, lövedéket. Logikus is, ha belegondolunk, hogy egy *szegmens* alatt nehéz lenne mágikusan pontosan megfogalmazni egy kidolgozott nyíl formáját, valamint teljességgel fölösleges is.

Fontos pont tud még lenni a paraelemek kérdése, melyek leírásuk alapján megjelenésükkor azonnal kifejtik hatásukat mindenben. Ez egyben azt is jelenti, ahogy azt a készítők meg is erősítik a magazinokban, hogy a paraelemek ellen nem védenek a páncélok és pajzsok, mivel azokon is ugyanúgy haladnak át, hatásuknak megfelelően az áthaladás pontján lehűtve vagy felmelegítve őket. Ez egyben amúgy igen látványos is tud lenni, például egy Elemi Fagy nyíl esetében, ahogy a lövedék elhaladtában dér csíkot húz a levegőben, ahogy kifagyasztja a páráit.

A Természetes Anyagok Mágiája kapcsán sokan el szokták felejtetni, hogy az mágikus tárgyakra nem hat. Ezáltal egy varázsló vagy egy varázsló által készített tárgy nem képes légiesség vagy láthatatlanná tenni mágiával átítatott tárgyakat, kivéve ahol ezt a tárgy leírása külön megengedi. Azaz a Szent Szimbólumok, áldott fegyverek, betárazott gyógyitalok, Hatalom Amulettek, abbit fegyverek és a többi, mind mind látható marad. Más a helyzet az szakrális mágiával, de nem ez az egyetlen, ahol az isteni hatalom áthágja az ynevi mágiatörvényeket. Továbbá a boszorkány és a bárd láthatatlansága sem az anyagra hat.

Asztrál- és Mentálmágia esetében a hatást létrehozó és a hatás alanya között





mindig létrejön az asztrál- illetve a mentálfonál, melyet értő szem a megfelelő metódus használatával felfedezhet és amennyiben a látóterében van mindkét végpontja a szálnak, be is azonosíthat, hogy honnan hova vezet. Tehát ha mondjuk valaki Asztrálszem diszciplinát alkalmaz egy teremben, ahol valakin eluralkodik a rettegés, ha annak okozója ott tartózkodik, láthatja a hozzávezető asztrálfonalat, legyen az varázsló, egy falra festett Asztrálszimbólum, vagy bármilyen más mágiahasználó.

Amennyiben egy Jelmágiával készült Szimbólumról van szó, ami aktív figyelmet igényel az azt felrajzoló varázslótól, úgy a fonál a festménytől tovább fut a varázsló irányába. Például egy Gondolatolvasás Mentálszimbólum egy belső tárgyaló szoba falán kapcsolatban kell legyen az alkotójával ahhoz, hogy haszna lehessen és valóban közvetítse az előtte állók gondolatait.

Ugyanígy amennyiben valaki másnak épít *Membránt*, mivel a diszciplína leírása értelmében a készítő értesül a jelzésekről, a hordozó és a készítő között mentálfonál fog feszülni.

A jelmágia a varázslók alapvető tananyagának része. Ahogy az az egyik *Rúnában* is megfogalmazásra kerül. Logikus is, hiszen már az alap meditációs kört is Jelmágiával képesek csak felrajzolni. A félreértés onnan ered, hogy az alapkönyv egy helyen tévesen jelmágikus tárgyként hivatkozik a Rúnamágikus tárgyra. Viszont már az alapkönyv leírásai, illetve a későbbiekben megjelent játéktechnikai leírások is sorra ellentmondanak a két iskola összemosásának.

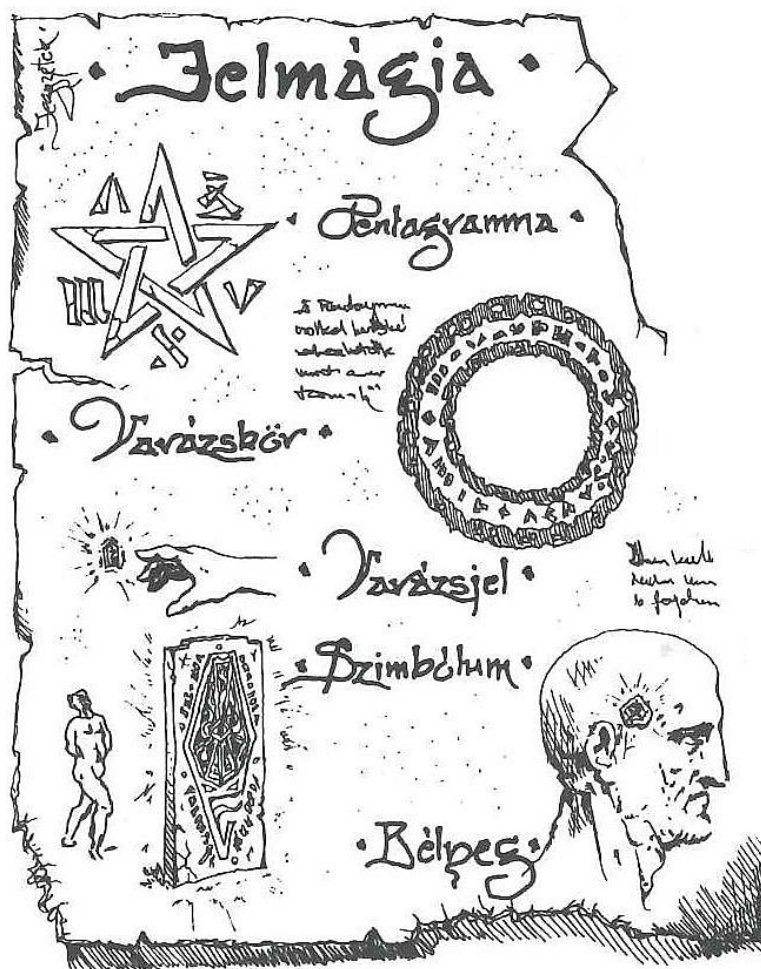
A Jelmágia az előzőekben, zárójelben felsorolt, különálló jeleket foglalja magába. Az egyes típusok a *KKUK*-ban ábrázolva is vannak.

Ezzel szemben a Rúnamágikus tárgyak hatását a rúnák nyelvén leírt, megfogalmazott nyelvezet határozza meg, ami feliratot a befoglaló ábra fog össze és a Mágikus Aura Varázsjel terjeszti ki hatását a teljes tárgyra.

Az Jelmágia fejezete, illetve a *Rúna* varázstárgyaival foglalkozó cikkei alapján a Jelmágia nem áll szimpatikus viszonyban a létrehozójával (kivéve a Személyes Aura Varázsjelet), a Rúnamágikus tárgyak viszont

mindig szimpatikus viszonyban állnak a készítővel (*Rúna – Varázslói varázstárgyak*). Jelmágiára nem alkalmazható az Időmágia, Tértmágia és a Szimpatikus mágia (*ETK*). Ezzel szemben rúnamágikus tárgyából ismertek mind Tér-, mind Szimpatikus mágian alapuló tárgyak.

Jelmágiát csak varázsló képes alkalmazni. Am ahogy a Mágiahasználat képzettség a varázslói tárház egy részletét elérhetővé teszi másoknak, hasonlóképp a Rúnamágia képzettség is így tesz egy kisebb területtel. A magazinokban megjelent cikkek és példatárgyak alapján is rúnamágikus



tárgyat képes bárki készíteni, akinek van elég Manája és Rúnamágia képzettség mesterfoka, azaz beszéli a rúnák nyelvét: „Ismeretében a karakter varázstárgyakat alkothat.” (*ETK - Képzettségek*) Ilyenek például a tűzvarázslók által készített Sogron pallosa, a főpapok által készített gyűrűk és tekercsek, és a nem varázslók által írt, rúnákkal rótt Grimóriumok.

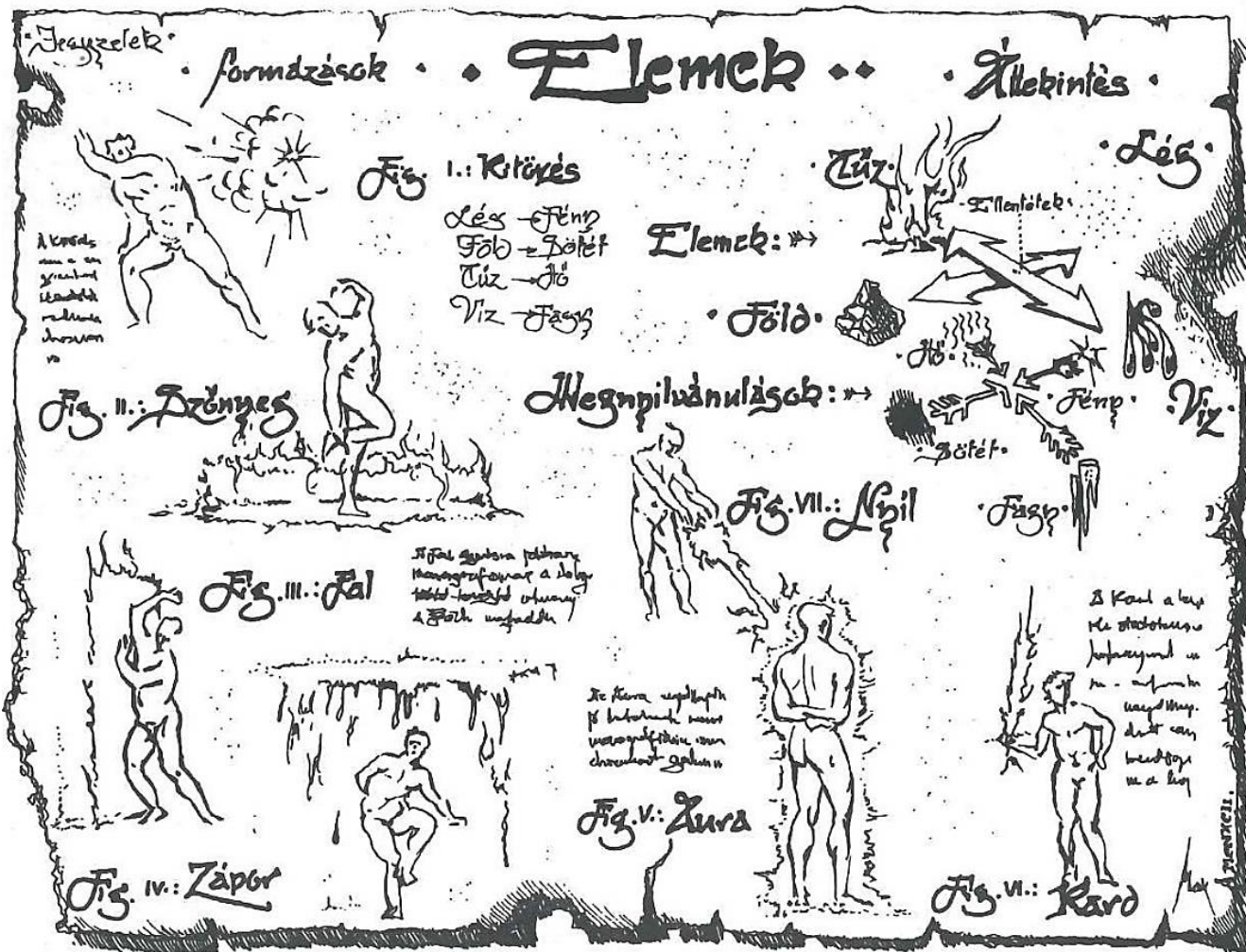


Végezetül érdemes megjegyezni, hogy az alapkönyvben nem szerepel az összes, jelenkorban ismert és alkalmazott mozaik. Ahogy az alkotók az első *Rúnában* fogalmaznak, ami az alapkönyvben szerepel azok a legáltalánosabban, Ynev minden szegletén, minden varázslója által ismert mozaikok, ám azokon felül még számtalan kevésbé közismert varázslatkomponens van. Így valóban a varázsló a legrugalmasabb mágiahasználó, pusztán nincs minden formulájuk kidolgozva a publikum számára. Elképzelhetjük, hogy az amúgy is sok olvasást és megértést igénylő kaszthoz önállóan is külön könyvet lehetne kiadni, ha minden előforduló varázslatot leírnánk hozzájuk.

Szintén érdemes tudni, bár a KM-el való egyeztetés nélkül nem igazán kerül

játékba, hogy a varázslatok hatásfoka javítható, ha egy tradíció kellően sok időt és energiát fordít annak tökéletesítésére. Erre a legjobb példa némely, az évezredek alatt kialakult profánmágia hatásossága, melyek ugyanabból a Manahálóból, ugyanazon világ szabályszerűségei szerint varázslónak. Lehet egy, a mágia törvényeit ismerő mágusnak ez rövidebb idő alatt is menne, ám ez már semmiképp sem kalandozó varázslói lépték.

A másik hatást elősegítő vagy épp gátló tényező a különböző asztronómiai együtt állások hatása. Említve többször is vannak a cikkekben, ám részletes leírásuk megint csak fölösleges és játékeret korlátozó lenne. Figyelembevételük viszont szerves részét képezheti egy egy kalandnak vagy kampánynak.



## Specializált varázslók

Amint azt kezdő idézetben is láthattuk, jellemző a varázslókra, hogy az alapok elsajátítása után specializálódnak. Ezen alapok a különböző iskolák leírásai, valamint említései alapján öt és hét év közötti időt jelentenek, melynek során a tanonc elsajátítja a mágia alapjait, tanul eredetéről, gyakorolja a pszit, valamint a mana tárolását. Csak ezek után kezdenek bele minden iskola tanulmányozásába, begyakorlásába. Hatalmas tudástár, melyen át kell rágniuk magukat és joggal feltételezhetjük, hogy nem mindenki mélyed el egyformán az összes ágban. Miközben nem csak két új nyelvet – a levegőbe írt rúnákét és a mágikus szavak pontos hangsúlyát és kiejtését – kell hibátlanul, mondhatni „akcentus” nélkül megtanulniuk, egy teljesen más, nem evilági gondolkodásra is rá kell állniuk ezen életük és az adott világegyetem szerint.

A specializált varázslókkal az a cél, hogy lehetőséget adjunk a JK-k számára, hogy egy egy tudományágnak hangsúlyt adjanak, ezáltal játszassanak igazi elementalistát vagy épp asztrálmágust. Természetesen a mágus csak idézőjeles lehet, hiszen ahogy az alapkönyv is fogalmaz, az már a lelki tökéletesség állapota, amit általában egy varázsló 16. Tapasztalati Szinten ér el.

Egyúttal viszont a hosszas tanulás és az eltolódott hangsúlyok eredményeként az is szintén joggal feltételezhető, hogy azon iskolák melyeket épp csak addig gyakorolt, amíg megtanulta vizsgáira, nem maradnak meg évek távlatából is azon nyomban, pontosan felidézhető formában, így restriktiókat vezetünk be a specializált varázslóknál. Ezzel elkerülhető, hogy – választott ágazatától eltérően – egy specializált varázsló az első adandó alkalommal más, külső szemlélő szempontjából egyszerűbb eszközökhöz nyúljon, miközben a karakter gondolkodása évek óta saját szakterületére fókuszál, így a problémákat is elsősorban azzal igyekszik megoldani. Ahogy a mondás is tartja, akinek

kalapács van a kezében előbb vagy utóbb mindent szögnek néz.

Tehát ha valaki eltolja az egyensúlyt, akkor lehet valamiben kiemelkedő, de ennek ára van. Az, hogy bizonyos energiacsatornákra jobban rá van hangolódva és azokat hatékonyabban, másoknál ügyesebben használja azt is jelenti, hogy a lehető legtöbb feladatot az adott iskolával oldja meg, valamint adott esetben bizonyos tanokat teljesen elhanyagol.

**Amennyiben egy specializált varázsló rendszeresen nem a saját szakterületének mágiáját alkalmazza, a Kalandmester dönthet úgy, hogy elkezd eltávolodni azon energiáktól, amikben kiemelkedő volt. Ekkor elveszít minden játéktechnikai bónuszt, ami nem tanult!**

Azaz az egyedi mozaikokat és pszi diszciplínákat továbbra is ismeri és használhatja, de az egyéb, gyakran Tapasztalati Szintjétől függő bónuszokat és megoldásokat már nem.

Tisztán a játék színesítése érdekében bemutatunk pár olyan specializációt is, ami a KM-ek tárházát bővítheti, de idő, erőforrás, valamint helyigényük miatt nem igazán alkalmasak a kalandozó létre. Valószínűleg ezért is nem jellemző, hogy ezen szakokat a nyughatatlan lélekkel megáldottak válasszák. Ezzel együtt kár lenne kihagyni őket, hiszen nyomaik újra és újra felbukkannak a művekben. Erre példa a *Bestiáriumban* szereplő Claennar leu Selinor nevű, elf varázsló, kinek fajából eredő hosszú élete is kevés volt utolsó megbízása befejezéséhez, így kénytelen-kelletlen élőholtként zárta le a megrendelést.

*A játék gördülékenysége érdekében a mágia alapvető működését az alábbiak nem befolyásolják, nem kívánunk meg jelentős többlet tudást a KM-től, hiszen a cél nem a bonyolítás, hanem a színesítés!*

## Elementalista

„Az elementalista nem sokáig örülhetett diadalának, mert hajója a következő pillanatban átbukott a kürtő peremén, és eszeveszett rohanásba kezdett a meredek vízfalon. A vizet alig érintő, óriási ugrásokkal rohanó káoszbestia habozás nélkül követte. Gardar az örvény vakon bömbölő káoszában is megérezte a hullámok felett tornyosuló pokoli ragadozót. Visszafordult a hajóorrban és szétterpesztett ujjakkal, lobogó hajjal ordított a tölcsér peremén sötétlő óriás árnyalak felé. Az egyre valóságosabb, egyre sűrűbb, éjfélete gigász megrázkódott az egekből lesújtó, vakító villámpöröly csapása alatt, és bömbölve vetette magát prédája után, az örvény torkába.

Gardar újabb rikoltására éhes-fehér tajtékgyűrű hasadt le a kürtő pereméről hajók tucatjait szórva szét, mint őszi orkán az avart. A conjurator belesápadt, mikor a lángoló háromárbcost láthatatlan erő ragadta ki a racallói hajórajból. A sánta mágus szavának engedelmessé hullámóriás hátára kapta Cápa Lancha füstfellegbe burkolózó hajóját és rohant vele befelé, a feneketlen, egyre táguló kürtőbe, melynek meredek belső falán már Gardar dereglyéje járta halálos körtáncát.”

*Kék éjszakák árnyai – Alan O’Connor*

A világ felépítésében elsősorban az alsóbb, alapvető anyagi építőelemeket tartalmazó Őselemi Síkok ismerője az elementalista. Fő területe az Elsődleges Anyagi síkon megjelenő őselemi vetületek formázása, kontrollálása és idézése, valamint a kötődő síkok ismerete.

Talán a legismertebb specialista varázslónak tekinthető, közvetlen a nekromanta mellett. Míg utóbbit a szóbeszéd és a borzongás teszi híressé, addig az elementalistákat hírnevét látványos tevékenységük öregbíti. Valamint az a kétségtelen tény, hogy a problémákat az egyszerű halandó számára a legpragmatikusabb módon, számukra is felfoghatóan, tiszta anyaggal manipulálva oldják meg, nem pedig a színpalak mögött, varázsigéket mormolva, a szellemre ható mágiákkal.

Léteznek állítólag egzotikus, kevert elemekkel operáló varázslók, mágusok is, kik például az Őslég és Őstűz elegyeként villámot

idéznek, ám ők most nem képezik e kiegészítő tárgyát.

Az elementalisták bizonyos szempontból az anyag rajongói. Előszóval utaznak egy elem uralta területre, hogy kutatásaik, kísérleteik szempontjából minél ideálisabb helyet találjanak. Például egy legendásan viharos hágó fölötti sziklaszirthez egy síkkapu nyitására a Levegő síkjára. De olyan is akad köztük, ki képességeit későbbi anyagi jólét reményében bocsájta áruba. Egy tengerjáró hajó is, de akár egy kisebb zsoldosereg is sokat tud profitálni az alábbi materiális megnyilvánulásokból.

Az elementalisták kevesebb gyakorlattal rendelkeznek a magasabb rendű síkok manipulációjában, így ritkán nyúlnak az asztrál- és mentálmágia eszközeihez. A külső síkok lényével meg szinte nem is foglalkoznak, helyettük viszont jobban ismerik a belső síkok lakóit.

Az elementalista varázsló képzettségei első szinten a következők:

Képzettség	fok/%
1 fegyverhasználat	Af
pszi	Kyr-metódus
2 nyelvtudás	Af 5. 4.
ősi nyelv ismerete	Af
alkímia	Mf
írás/olvasás	Af
legendaismeret	Af
történelemismeret	Af
rúnamágia	Af

További szinteken az alábbi képzettségeket kapja:

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	sebgyógyítás	Af
6.	rúnamágia	Mf
7.	legendaismeret	Mf
8.	történelemismeret	Mf

### Játéktechnika:

A necrográfiába sorolt lények neveit és a hozzátartozó rituálékat nem tanulják meg fejből az elementalisták. A litániákat nem is ismerik, bár felismerik azok mibenlétét, ha látják, hallják. Helyettük a lentebb leírt módon képesek a belső, Őselemi síkok lakóit megidézni.





E	Tűz elem	Víz elem	Föld elem	Levegő elem
0	Gyertya	Pohárnyi v. korsónyi víz	Kavics / marék föld	Sűrű füstös levegő
1	Fáklya	Vödörnyi víz / köd	Fejnyi szikla / vödör föld	Poros, koszos levegő
2	Kandallótűz	Fürdődézsányi / forrás / trópusi pára	Szék nagyságú kő / földkupac	Tiszta, álló levegő
3	Tábortűz	Medencényi víz / patak / szemerkélő eső	Asztal méretű szikla / normál talajon állva	Enyhe fuvallat
4	Jelzőtűz	Kis tó / várások / kis folyó / esőzés	Szekér méretű kő / sivatagban	Erősebb légmozgás
5	Máglya	Nagyobb vagy mélyebb tó / nagy folyó / monszun	Batár méretű kő / pincével körülvéve / homokviharban	Erős szél
6	Kisebb háztűz	Tenger öböl vagy partközeli sekélyebb rész	Háznyi szikla / barlang bejáratában / kútban	Viharos szél / magas torony tetején
7	Háztűz	Nyílt tenger	Nagy háznyi kő / barlangban	Orkán erejű szél / alacsonyan repülve
8	Tűzvész	Óceáni árok közelében	Mélyen a hegy gyomrában	Tornádó közepén / magasan repülve

A fent található táblázat szerint, ha egy elem dominánsan vagy koncentráltan jelen van a környezetében, akkor az azon elemhez tartozó őselemet vagy az őselem paraelemét könnyebben tudja megidézni az elementalista. Az elem koncentrációja lehet mágikus eredetű is, ha az idézett őselem kitar és jelen van az varázslás végéig. A teljes varázslat költségéből az elementalista levonhatja a táblázat szerinti, adott elemhez tartozó E-t. A levonás csak az elem idézésére vonatkozik az varázslaton belül alkalmazott mozaikok közül és a végeredmény nem lehet kevesebb, mint 1 Mp.

*Első példa:* a sivatag közepén állva az elementalista port akar hinteni újász ellenfele szemébe, távolbahatással. Ténne ezt 1E-s Őselemi Földdel csóvába formázva, 10 Mp Távolbahatással. Ez neki 14 Mp (1E őselem +



távolbahatás) helyett 11 Mp-jába fog kerülni, mivel bár 4 MP-t vonhatna le a varázslata költségéből, de az őselem idézésének költsége nem mehet 1 alá.

*Második példa:* a nyílt tengeren egy elementalista úgy dönt a menekülni próbáló mentőcsónakot evezőkkel együtt egy fagy szőnyeggel megbénítja és a hajójuk oldalához fagyasztja. Egy 2 méter sugarú, 2-es átlag E-vel rendelkező fagyszőnyeg 8 Mp (4E osztva 2 méterrel) helyett számára, mindössze 1 Mp lesz.

Az elemek beavatottja, ha van hozzá elég manája, képes a Térkapu varázslattal átjárót nyitni az Őselemi síkokra. Ebben az esetben, amennyiben a környezetben uralkodó elem síkjára nyíló kaput nyit, annak táblázat szerinti E-je levonódik a manaköltségéből, ha ellentéset, az viszont hozzáadódik.



## Gömb

Az őselemeket tanulmányozók, bár a Külső Síkok lényeit nem képesek elérni, azonban az Elemi Síkok lakóinak megidőzésében járatosak. Ehhez ugyanúgy Idéző Pentagrammát kell felrajzolniuk *transzban*, mint a többi varázslónak. Az ott leírtakkal ellentétben azonban idéző gyertya csak az *Elementálurakhoz* kell, akiknek már számunka is értelmezhető az intelligenciájuk. Minden esetben szükség van azonban az időzéshez a megfelelő elemből a pentagramma közepén annyira, amennyi átjáróként szolgálhat az elementál számára. Ez igazából főként a tűz és a víz esetében tud problémát jelenteni, ahol vagy tűznek, vagy nagy mennyiségű víznek kell jelen lennie a jel közepén. Föld és levegő esetében elégséges, ha a föld vagy kő talajon, illetve tiszta levegőben történik az időzés, és az idézni kívánt *elementál* fel tud bukkanni a jel közepén, a rajzolatok megsértése nélkül.

Az idéző litánia minden egyes szava 1 Mp-ba és 1 szegmensbe kerül, hasonlóan a külső lények időzéséhez. Egy *szolga* hívása 30 Mp és 3 kör az előkészületek után, egy *harcos* hívása 60 Mp és 6 kör, míg egy *úr* hívása már 100 Mp és 10 kör. A nem emberi mércével intelligens lényeket a litánia köti, azok engedelmeskednek a varázsló utasításainak, melyeket elég gondolatban elküldenie feléjük. Az e világba kényszerítő energiák az idéző varázsló Tapasztalati Szintje x 10 percig tartják itt az alacsonyabb rangú lényeket, míg az urakat már az idéző gyertya által közvetített energiák marasztalják így, ha a gyertya kialszik, visszatérnek síkjukra. Érdemes megemlíteni, hogy egy Légúr környékén nehéz megőrizni a gyertya lángját. Az elementálok értékeit és nem mellékesen méretét a *Bestiárium* taglalja.

Továbbá a fentebb felsoroltakon túl rendelkeznek még a következő Szabad Elemi formával, illetve elemeket befolyásoló mozaikkal is:

**Időtartam:** 3 kör

Az időzés során a formázott elem egy 1 láb átmérőjű golyó formát vesz fel, mely a varázsló zónáján belül eső, tetszés szerinti ponton jelenik meg. A varázsló a gömböt tetszés szerint mozgathatja, mely körönként 20 lépésnyi távolságot képes megtenni. Ha valaki megérinti, az idézett elem hatása alá kerülhet. Félreugrani sikeres gyorsaságpróbával lehet. A tűz éget, a sötét fényeket képes eltakarni, egy fénygömb világítani tud, egy levegő gömb pedig képes elsodorni embereket. A terület távolbahatással kiterjeszhető.

Az idézett E mana költségének kiszámításához az őselem vagy paraelem manaköltségének 1,5x-ét kell venni, azaz a tiszta őselem E-je 6 Mp, paraelem E-je pedig 3 Mp. Amennyiben domináns környezeti elemről van szó, természetesen a levonás érvényesül.

### Őselem észlelése

**Mana-pont:** 3

**Erősség:** 1

**Időtartam:** egyszeri

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

Az elementalista a varázslat segítségével meg tudja állapítani, hogy a zónájában egy adott őselemből vagy paraelemből hány E van jelen. Ez vonatkozik a leplezett formákra is, de csak a nem természetes, többnyire idézett elemekre.

Másik felhasználása módja, mikor egy konkrét, számára létező és ismert őselemi varázslatra mondja rá az Őselem észlelést, a varázslatok célzásának normál megkötései mellett. Ekkor az abban a varázslatban megkötött elem mennyiségével, E-jével lesz tisztában.

### Támadás természetes elemmel

**Mana-pont:** 3 / E

**Erősség:** 1

**Időtartam:** 2 szegmens

**Varázslás ideje:** 1 szegmens



Kiválóan alkalmas meglepetés szerű csapásra felkészületlen célpont esetén, mikor az elementalista az környezetben jelenlévő elemet támadásra használja. Fegyvert, pajzsot használni az elemek ellen esélytelen, így a támadás élő célpont esetén az alap Védő Érték ellen megy, amihez legfeljebb az ugrásból származó módosító járulhat hozzá. Kiragadni a környező elemből a csapáshoz csak nem szilárd elemek esetén lehet. Azaz jégből, téglafalból nem tud kiszakítani egy kis darabot. Vagy megmozdítja az egészet, vagy nem változik semmi. Folyékony vagy légnemű közegből azonban mozgósíthat annyit amennyit manája és a jelenlévő mennyiség engedélyez. Azaz hiába akar 3 E vizet valakinek a nyakába ugrasztani, ha csak egy vödörnyi áll rendelkezésre.

Megjegyzendő, hogy mivel Ynev víz alapú létsík, a természetes elemek közül csak a tűz az ami E-nként  $k6$  Sp-t sebez. A többi csak  $k6/2$  Sp-t. Ezzel együtt a másodlagos hatás, például egy hirtelen lezuhanó, súlyos szikla, vagy a tenger, ami lemossa a fedélzetről a célpontot, így is jelentős lehet. Irányadónak nagyságrendileg úgy kezelendő, hogy a megmozgatott elem mennyiség (E) szorozva az elemtől függő számmal erejű lökés éri a célpontot. Levegő esetén a szorzó 2x, víz és föld esetén 3x. Például, ha egy csónak fedélzetén csap át egy 5 E-s hullám hirtelen, akkor a sebzés mellett az ott állók egy  $3 \times 5 = 15$ -ös erő ellen kell, hogy ellenpróbát tegyenek, mintha egy 15-ös erejű ember taszította volna meg őket.

A cél lehet élettelen is, mint egy tavon lágoló kis hajó fedélzete. Mennyiséget tekintve egyszerre E/2 célpont támadható. A támadó dobáshoz a varázsló a fegyver nélküli TÉ-je használható +40-es módosítóval, valamint jó eséllyel a meglepetés módosítójával is.

Előfordulhat az is, hogy a varázsló csak ijesztgetési vagy egyéb kevésbé ártalmas céllal a környezetből a paraelemet ugrasztja a célpontra. Nem hatékony ugyan mana mennyiség tekintetében, ám kétség kívül hatást gyakorolhat a babonásabb népekre vagy az állatokra ha például az összes árnyék rájuk veti magát.

## Idézett elem uralása

**E:** 1

**Mana-pont:** 6 / E

**Időtartam:** 1 kör

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

Ezzel a mozaikkal az elementalisták képesek egy már megidézett őselem vagy paraelem felett átvenni a hatalmat, bárki is idézte. A varázslat végén az adott elem az általuk ismert formázások valamelyikébe rendeződik ott, ahol az idézett elem éppen van. Amennyiben az új formázás időtartama pillanatnyi, mint egy nyíl vagy kitörés, úgy az elem átformázás után el is tűnik. Ha nyíl az új forma, azt úgy kell kezelni, mintha távolbáhatással hozta volna létre az elem helyén.

Két sarkalatos pontja van a műveletnek, amennyiben nem a saját maga által idézett elemet kíván ezzel átformálni a varázsló. Az egyik, hogy nem tudhatja mennyi az adott elem E-je. Ha túl kevés energiát fordít rá, úgy varázslata hatástalan, nem tudja megtörni az elemet béklyóba verő mágikus formát. Ha túl sokat, úgy egyszerűen elvész a fölösleges mana a hálóban.

A másik, amit nem tud az alkalmazó más által idézett elemek esetén, hogy meddig van jelen az adott elem, hiszen azt az idézéshez használt mágia szabja meg. Lehetséges, hogy az elem előbb eltűnik, minthogy az elementalista elérné vele célját. Ugyanakkor az is elképzelhető, hogy tovább jelen marad, mint az uralás által rákényszerített új forma időtartama. Ekkor az elnyomott, eredeti mágikus formázó akarat fog visszatérni, ha még jelen van az elem.

*Például egy tűzvarázsló által idézett tűzlény, egy tűzkígyó tart szint + 6 körig. A támadó lényt a csapat elementalistája megzabolazza, 5 körre a harcok kardja köré kényszeríti kard formába, viszont miután lejár az 5 kör, a tűz ismét megelevenedik és kígyóalakot ölt. Természetesen ha a tűzvarázsló nem készül erre, akkor koncentráció hiányában az ETK a mérvadó. Ha kitöréssé formázta volna, az elem már nem lenne jelen.*

## Kinetikus

„A Világegyetemet különleges energia itatja át, egyfajta Elemi Erő. A varázsló képes arra, hogy ezt - akárcsak az Óselemeket - kivonja a világból, és céljai érdekében felhasználja. Az Elemi Erő segítségével anyag érzetét keltheti ott, ahol valójában nincs semmi. Azaz gátat vethet a fizikai hatásoknak, mozdulatlanságra kárhoztathat egy tárgyat, melynek egyébként a fizika törvényeit követve mozognia illenék. Ha a varázsló fordítva cselekszik, és az Elemi Erő segítségével megmozdít egy tárgyat, ami egyébként nyugszik, nos akkor telekinézisről beszélünk...”

*Mágia; Elemi mágia - Első Törvénykönyv*

Létezik az elementalistáknak egy mondhatni alfaja, akik nem az egyes anyagok háttérben megbúvó őselemek odaadó tanulmányozásába fogtak, hanem az Elemi Erőnek nevezett különleges energia mesterei. Őket nevezzük kinetikusoknak. Nem összekeverendőek a Pyarroni Egyetem, Mechanika és Kinetika tanszékén tanulókkal, akik a mozgást inkább anyagi oldalról közelítik meg, habár az egyetem foglalkozik varázslók képzésével is.

A kinetikusok a mágikusan keltett mozgás, az Elemi Erő legkifinomultabb felhasználói. Körülöttük mondhatni könnyedén megelevenedik a világ.

Ritka közülük a kalandozó szellemű, mivel tudományuk gyakorlásának nincsenek speciális környezeti igényei és egy területet leszámítva szolgáltatásaikat sem keresik túlzottan. Ez a terület pedig a mágikus építészet.

A kinetikusok kevesebb gyakorlattal rendelkeznek a magasabb rendű síkok manipulációjában, így ritkán nyúlnak az asztrál- és mentálmágia eszközeihez. A külső síkok lényei velük meg szinte nem is foglalkoznak.

A kinetikus varázsló képzettségei első szinten a következők:

Képzettség	fok/%
1 fegyverhasználat	Af
pszi	Kyr-metódus
2 nyelvtudás	Af 5. 4.
ősi nyelv ismerete	Af
alkímia	Af

írás/olvasás	Af
legenda ismeret	Af
történelem ismeret	Af
rúnamágia	Af
mértan	Af
építészet	Af

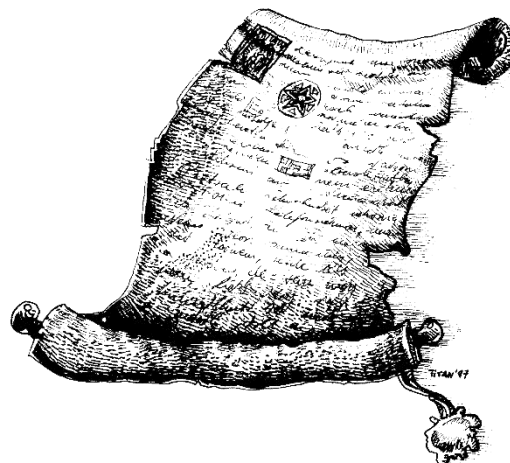
További szinteken az alábbi képzettségeket kapja:

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	sebgyógyítás	Af
5.	építészet	Mf
6.	rúnamágia	Mf
7.	legenda ismeret	Mf
8.	történelem ismeret	Mf

### Játéktechnika:

A kinetikus minden idézett Elemi Erő manaköltségéből levonhat Tapasztalati Szintjének megfelelő manapontot, de az idézett Elemi Erő így sem kerülhet kevesebbe, mint 1 Mp. Bár a Természetes anyagok Mágiájánál kerül felsorolásra, a Telekinézis is Elemi Erőn alapul!

Amennyiben Telekinézis mozaikot használ, a kinetikus képes a manapontok megfelelő többszörözésével gyorsabban mozgatni a megragadott tárgyat vagy személyt. Azaz míg alap esetben sétáló ember sebességével (15 láb/kör) mozgat a Telekinézis, háromszor annyi manáért már rohanó ember (90 láb/kör), ötször annyi mana-pontért pedig már vágató ló (150 láb/kör) sebességével képes megmozdítani valamit. Ez saját maga reptetése esetén már utazósebességnek is tekintélyes, felkapott tárgyak esetén pedig úgy 3x Mp esetén a tárgy eredeti sebzésének felét okozza, 5x Mp esetén pedig a teljes sebzés, amennyiben fegyver. Amennyiben pedig nem harci eszköz, úgy kocsmái harc tárgyaihoz hasonlóan a KM





feladatköre sebészskódot meghatározni. Nem érdemes túlgondolni, cél a szórakozás és a hangulat!

Támadó dobást a varázsló a fegyvertelen TÉ-je +40-el hajthat végre, az egészen valószínűtlenül mozgatott tárgyakkal, ám a korábbi Gömb formázástól eltérően itt már használhat a védekező fél fegyvert, pajzsot.

A kinetikus az alábbi különleges, csak rá jellemző mozaikokkal is rendelkezik:

### Katapultálás

**E:** 1

**Mana-pont:** 1 / kg

**Sebzés:** mint a tárgy

**Időtartam:** egyszeri

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

A kinetikus egy, a zónájában található tárgyat egy általa meghatározott irányba meglök. A tárgy pedig, mintha elhajították volna, nagy sebességgel elindul a varázsló szándéka szerint. Az indító impulzus után a tárgy valóban egyszerű elhajított tárgyként viselkedik, azaz a továbbiakban a mozgása nem kontrollálható.

Amennyiben fegyverről van szó, úgy sebzése is annak megfelelő, mintha hajították volna. Támadást a varázsló fegyvertelen TÉ-je +30-al dob, valamint esélyesen megkapja még a meglepetés módosítóját is.



Ha nem elégséges a befektetett energia a teljes tömeg azonnali kilövésére, úgy arányosan kisebb a gyorsulás. Azaz például 10 Mp-ból, nem lehetséges elhajítani egy teli kondért, de arra elég lehet, hogy lendületesen felborítsa anélkül, hogy bármi mást érintene az Elemi Erő.

### Láthatatlan inas

**E:** 1

**Mana-pont:** 1 / kg

**Időtartam:** 1 kör + pszeudo

**Varázslás ideje:** 3 szegmens + pszeudo

Egy igen hasznos, valamint külső szemlélő számára bámulatos varázslat, melynek előkészületi igénye van. A varázsló az MTK szerint létre kell hozzon egy *Pszeudót* pszi segítségével, 3 pontnyi Intelligenciából. Az így létrehozott Pszeudo, amennyiben nem hagyja el a varázsló mágikus akaratának kivetülését, azaz a Zónáját, úgy csak percecenként veszít 1  $\psi$ -pontot. A Pszeudo létrehozása után el kell varázsolnia eme mozaikot, aminek során meghatározza, hogy mekkora lesz a maximális erő, amit az „inas” ki fog tudni fejteni.

Az így telekinetikus képességekkel rendelkező pszeudó képes megalkotója utasításainak követésére. Azaz végezheti az alkímista laborban az alapműveleteket, mint keverés, anyagok összeöntése, vagy éppen tollat, tintát és pergament ragadva követheti megalkotóját, szorgalmasan jegyzetelve szavait.

## Anyagmágus

Ki ne hallott volna már a Bölcsék Kövét kereső alkímistákról, kiknek célja, hogy ólmot arannyá változtassanak? Nos, ha alkímiával nem is, mágiával ez lehetséges, bár nem túl gazdaságos, valamint nem maradandó hatású.

Ugyanakkor az anyagmágusok nem ilyen szűklátókörűek, nem a pénzszerzés motiválja őket legfőként, hanem az otthonukat képző Elsődleges Anyagi Sík minél alaposabb megismerése és határainak feszegetése. Főként a természetesanyagok mágiájának eszközeivel. Megjegyzendő, hogy anyagmágusnak csak a köznyelv hívja őket, hiszen lelkiileg még nem érték el a mágus szintet. A többi varázsló leginkább a



materialista címmel illeti őket.

Ezzel együtt szolgáltatásaik nagyon is keresettek, a tehetősek közül sokan szeretnék igénybe venni az anyagmágusok eszköztárát, mivel a hétköznapi emberek lehetőségeihez

mérten bámulatos megoldásokat tesznek lehetővé. Lehet szó agyag szerűen gyúrható márványszoborról egy művész kezei közt, vagy edzett kardpengéről, mibe ideiglenesen az ecsetvonás is nyomot hagy, olyan lággyá válik, így egyedi, nemesi megrendeléseket végezhet a festő, kinek kinek cicomás igénye és erszénye súlya alapján. Ugyanígy elképzelhető függöny egy jólmenő szerencsejátékos barlang ajtajában, ahol a belépő és a ruha áthalad, de a hely tulajdonosának szabályait segítve vagy minden fém, s ezzel fegyver, vagy csak minden mágikus tárgy (és drágakő) megakad, meglibbentve a drapériát.

Határt jóformán csak a fantázia és az ügyfél anyagi lehetőségei szabnak. No meg az anyagmágia csoportjainak törvényei.

Ha kalandozásra is adják fejüket, sokszor a világ különleges anyagainak megismerése végett teszik, ha pedig áruba bocsájtják tudásukat, azt is gyakorta ritka materiákért cserébe teszik, vagy később maguk váltják arra a megkeresett aranyakat.

A kinetikusok kevesebb gyakorlattal rendelkeznek a magasabb rendű síkok manipulációjában, így ritkán nyúlnak az asztrál- és mentálmágia eszközeihez. A külső síkok lényei velük meg szinte nem is foglalkoznak.

Az anyagmágus varázsló képzettségei első szinten:

Képzettség	fok/%
1 fegyverhasználat pszi	<i>Af</i> <i>Kyr-metódus</i>
2 nyelvtudás	<i>Af</i> 5. 4.
ősi nyelv ismerete	<i>Af</i>
alkímia	<i>Mf</i>
írás/olvasás	<i>Af</i>
legendaismeret	<i>Af</i>
történelemismeret	<i>Af</i>
rúnamágia	<i>Af</i>
ásványtan	<i>Af</i>

További szinteken az alábbi képzettségeket kapja:

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	sebgyógyítás	<i>Af</i>
6.	rúnamágia	<i>Mf</i>
7.	ásványtan	<i>Mf</i>
8.	történelemismeret	<i>Mf</i>



### **Játéktechnika:**

A necrográfiába sorolt lények neveit és a hozzátartozó rituálékat nem tanulják meg fejből a materialisták. A litániákat nem is ismerik, bár felismerik azok mibenlétét, ha látják, hallják.

Egy anyagmágus hozzá adhatja Tapasztalati Szintjét az Átformázás, Átalakítás, Deformálás, Átváltoztatás, Visszaváltoztatás, Transzmutáció, Dezintegráció, Faragás, valamint Teremtés mozaikok esetén az egységnyi kezelt anyag mennyiségéhez. Azaz, ha egy 3. Tapasztalati Szintű anyagmágus fát, acélt vagy ezüstöt kíván manipulálni, adott mana mennyiségből már 3-al több kg / fél kg / g anyagot képest megváltoztatni.

A Légiesség és Láthatatlanság varázslatok esetén a mozaik erősségéhez adódik hozzá a materialista Tapasztalati Szintje, ezzel igen nehéz feladattá téve a felfedést, mikor ő lényegit át valamit.

Fontos megjegyezni, hogy bár a Telekinézis is a természetesanyagok mágiáinál van felsorolva, leírása alapján működése Elemi Erő alapú, és mint ilyen, nem élvezi az anyagmágus specializációjának előnyeit.

Az anyagmágus az alábbi, csak általuk ismert mozaikok alkalmazására képes:

### **Anyagvizsgálat**

**E:** 1

**Mana-pont:** 10 / 25 / 40 / 60

**Időtartam:** azonnali

**Varázslás ideje:** 3 kör

A varázslat segítségével megállapítható egy anyagról annak pontos csoportja, szerkezete, amennyiben nem mágiával átítatott tárgyról van szó. A természetükből adódóan mágikus, azaz a IV. anyagcsoportba tartozó matériákat a varázslat felismeri, például a drágaköveket vagy az abbitot. Ilyenkor az ötvözés aránya illetve a drágakő tisztasága is világossá válik a varázsló számára. Azonban a direkt, teljes egészében mágiával átítatott anyagokat nem.

A tanulmányozott anyagot utána a varázsló által ismertnek kell tekinteni a

Természetesanyagok mágiája szempontjából. A manapont igény anyagcsoport kategóriánként növekszik.

### **Megelevenítés**

**E:** 1

**Mana-pont:** 3 / 1 kg vagy 1/2 kg vagy 1 g

**Időtartam:** 3 kör

**Varázslás ideje:** 1 kör

Csak szilárd halmazállapotú, alap esetben merev anyagokra alkalmazható a deformálás varázslat sokban emlékeztet az Átformázás mozaikra, ám működését és végeredményét tekintve mégis inkább az Átalakítás és az Átformázás keresztezéseként lehetne értelmezni. Alkalmazása közben a mágiával átítatott anyag szinte életre kel. Azon helyeken, ahol a varázsló úgy akarja, meghajlik, máshol pedig eredeti keménységét adja, miközben formáját az őt uraló materialista szerint változtatja. Mivel valóban hajlik az anyag a varázslat időtartama alatt, nem pedig csak a formáját kényszeríti a mágia, utána pedig valóban megdermed eredeti formájában, ezért a varázslat lejárta után tárgy megtartja az abban a pillanatban rá érvényes formát.

A mozaik alkalmas lehet arra, hogy egy vasrúd hernyóként araszolva, majd nyújtózva rátekeredjen egy kétszárnyú ajtó kilincseire, vagy hogy egy kis kőszobor lelépjen talapzatáról és lassú tánkra perdüljön. De az is elképzelhető, hogy egy bokor vagy egy fácska, mely növényként még nem rendelkezik Személyes Aurával, különleges formába rendezze magát és utána úgy maradjon. Utóbbinál figyelembe kell venni súly szempontjából, hogy a gyökérzet is a növény egészének része.

A mozgó anyag sebessége nem gyorsabb egy sétáló ember tempójánál, harcra önmagában nem alkalmas.

### **Faragás**

**E:** 1

**Mana-pont:** 2 / kg vagy 1/2 kg vagy 1 g

**Időtartam:** örökkévalóság

**Varázslás ideje:** 1 kör

Tulajdonképpen a Dezintegráció egy speciális, részleges válfaja. Bár a teljes tárgyra



ki kell fizetni a manaköltséget, azonban legalább a tárgy térfogatának fele, illetve a varázsló akaratának megfelelően annál több is meg fog maradni belőle. A többi azonban mintegy porként perog le a tárgyról, s egy lábnyi szabad esés után teljesen eltűnik a semmiben, megszűnik létezni.

Ezzel az anyagmágus képes képzeletének és mágikus akaratának erejével egy kör alatt megfaragni egy botot, megélezni egy tört vagy épp elképesztően összetett, térbeli mintákat megálmodni egy kötömbbe, aminek végeredménye egy szobor lesz, mit vésővel szinte lehetetlenség lenne leutánozni.

### Testsúly csökkentés és növelés

**E: 1**

**Mana-pont:** 1 / 5 kg

**Időtartam:** 5 kör

**Varázslás ideje:** 1 kör

A kyrek birodalmának anyagmágusaitól maradt a mai kor kitartó, kutatóira ez a két, egymással ellentétes

## Morfológus

*„Az nem zavartatta magát és kezeit feltartva ráfogott a súlyra, pedig úgy tűnt magának a rúdnak a súlya behorpasztaná a tüdejét. Ehelyett azonban teste hihetetlen változáson ment keresztül, izmai virtustáncot jártak, végtagjai megnőttek majd elernyedtek, arca kinyúlt majd felpuffadt. Mikor az átalakulás végbe ment egy csupa izom és természetellenes testfelépítésű alak feküdt a padon, majd iszonyatos gyorsasággal és erővel kezdett el súlyokat emelni. Axel és Alucardo elismerően néztek össze a mutatványon, majd amikor az Inmettiel fiú végzett és felült a padon elégedetten elmosolyodott.note*

*– Ezt az alakot napokig fent tudom tartani, minden létező fizikai képességem többszörösen meghaladja egy földi halandóét – karvastagságú ujjak teli kezét nyújtotta feléjük – Egyébként pedig csak hívjatok a HEGY-nek.”*

*Virágkapuk ostroma – Szilágyi János*

Szinte minden nép, ahol az intrika és a hatalmi harc felütötte fejét, idővel kifejlesztette a maga módszerét a kémek és

mozaik, melyet a *Lyenmarák* is használnak, habár lényükből fakadóan sokkal hatékonyabban.

A varázslat segítségével a kiszemelt tárgy tömege csökkenthető le vagy növelhető meg a mágia időtartamára. Ezzel egyes tárgyak könnyebben szállíthatóak lesznek vagy pedig épp kinézetüket meghazudtolóan elnehezülnek. A varázslat sajátossága, hogy a tömegcsökkentésnek nincs lefelé határa, azaz egy tárgy teljes egészében tömeg nélkülivé tehető. Természetesen ekkor felemelkedik és elszáll, mert a levegőnél sokkal könnyebb lesz.

Fölfelé módosítás esetén a tárgy tömege nem haladhatja meg az eredeti tömegének tízszeresét.

Az anyagmágus erre a mozaikra nem tudja kihasználni Tapasztalati Szint bónuszát, valamint a tömeg módosítás alatt álló tárgyra nem képes természetes anyagok mágiájával hatni, mivel mágia itatja át azokat.

árulók bejuttatására. Nem volt kérdéses ez a Pyarroni Titkosszolgálat számára sem, akik az Okkult Egyetem segítségével, évszázados kutatómunkával kifejlesztették a morfológusokat, azaz az alakváltó varázslókat. Bár az egyetem elsősorban nem varázslóképzéséről híres, ám a méltán neves és erkölcsös Fehér Páholy, bár helyi varázslóiskola, ilyen alattomos eszközökhöz valószínűleg nem is adta volna a nevét.

Annyit tudunk biztosan, hogy nem csak kísérletezésből állt a munka, hanem ősi tanulmányokra is támaszkodtak, különösen a varázsló Személyes Aurájának uralma terén, de hogy honnan származhattak azon régi fóliánsok, csak találgathatni tudunk. Így nem zárható ki teljes bizonyossággal, hogy egyéb iskolák, akár a godoni, rejtőző maradvány iskolák, akár Toron magitorai rendelkezhetnek hasonló tudással.

Az automorfológia még a többi anyagi mágiával foglalkozó ághoz képest is különlegesnek számít, mivel nem pusztán egyedi mozaikjai és az adott irányú mágikus energiák minél tökéletesebbre csiszolt, energiahatékony felhasználása különbözteti





meg őket, hanem kifejezetten sokat foglalkoznak a Felsőbb Síkokról származó Lélek megnyilvánuló, rendező akaratával, a Személyes Aurával, amely lehetővé teszi számukra, hogy saját testükkel, aurájukkal és zónájukkal akaratuk szerint rendelkezzenek.

Tudásuk, bár féltve őrzött kincs volt sokáig, de mint tudjuk pénzzel, hatalommal, zsarolással vagy ha más nem csókmágiával mindig lehetett kettős ügynököket, árulókat szerezni. Nem kizárt, hogy a nagyobb politikai játékosok egynémelyike rátette kezét a tudásra. Más kérdés, hogy ki mennyire meri elengedni drága ügynökét kalandozni, mikor kerülhet elő a diákévek alatt begyűjtött hajtincs a patrónus utasítására.

Bár ki tudja? Maga ez a létezés forma is merész, kalandkereső jellemet feltételez és sokszor kalandozóként lehet a főbb világmozgató események közelébe kerülni.

A morfológusok kevesebb gyakorlattal rendelkeznek az elemi síkokkal, paraelemekkel, mivel elsődlegesen saját anyagi testükkel foglalkoznak. Amúgy is azok olyan látványos eszközök, amikkel sokszor csak lebuktatnák magukat, így alkalmazásukhoz általában csak szélsőséges helyzetekben nyúlnak.

A morfológus varázsló képzettségei első szinten:

Képzettség	fok/%
2 fegyverhasználat	Af
pszi	Kyr-metódus
3 nyelvtudás	Af 5. 5. 4.
színészet	Af
emberismeret	Af
írás/olvasás	Af
sebgyógyítás	Af
élettan	Mf
politika/diplomácia	Af
történelemismeret	Af
rúnamágia	Af
hangutánzás	Af

További szinteken az alábbi képzettségeket kapja:

TSZ	Képzettség	fok/%
4.	hangutánzás	Mf
4.	álcázás/álruha	Af
6.	rúnamágia	Mf
7.	politika/diplomácia	Mf
8.	történelemismeret	Mf

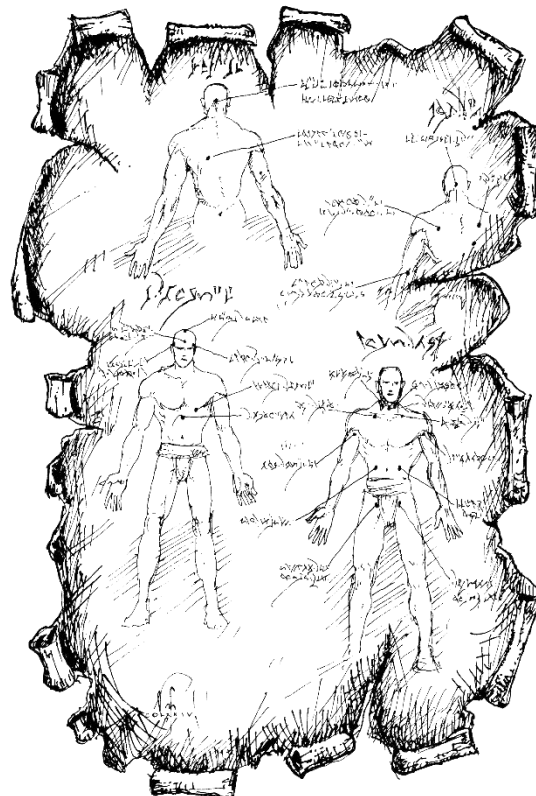
Bár varázslókról beszélünk, amennyiben beépülő ügynök, egyáltalán nem ritka, hogy mágiaforgató létükre szokatlan képzettségeket tanuljanak meg legalább alapfokon a hitelesség kedvéért. Ez lehet szexuális kultúra, hogy jó csábítók legyenek, de akár nehézsérviselet, hogy ne tűnjenek egy felvett páncélban ügyetlenek.

#### Játéktechnika:

A morfológusok mesterien képesek akaratukat érvényesíteni a Személyes Aurájukon keresztül saját anyagi testeikre. Ez azt jelenti, hogy az Átváltoztatás mozaikot saját magukra harmad annyi manából képesek megvalósítani, azaz 1 Mp-ért nem egy, hanem három kg anyagot formázhatnak meg.

Szintén a saját anyaguk feletti, felsőbb rendű akarat uralma által tovább képesek fenntartani megváltoztatott formájukat, azaz Átváltoztatás és saját egyedi mozaikjai esetén ráolvasott időmágiáknál a plusz körök vagy percek tízszeres, a plusz órák vagy napok pedig háromszoros időtartammal nyújtják meg a varázslatukat. Tehát például 13 Mp-ért 20 perccel, 25 Mp 3 órával képesek megtoldani az átváltozás idejét.

Továbbá amennyiben saját testére hat bármely anyagmágiával, legyen az Átváltoztatás, Légiesség, Láthatatlanság





vagy saját egyedi mozaikjai, úgy az a varázslat a varázsló minden két Tapasztalati Szintje után 1 E-vel lepezve is van, nehezebb érzékelni.

Mivel a saját Személyes Aurájukat tudatosan használják, képesek az eredeti alakjukba visszatérni 1 kör alatt, mindössze koncentrációval, ezzel megszüntetve az Átváltoztatás vagy a Fizikai tulajdonság növelése varázslatot. Ez viszont csak a Személyes Aurájukon belüli anyagra érvényes így, ha ruházatukat is átváltoztatták, átformálták, úgy az a belé ültetett mágia végezetéig úgy fog maradni.

Képesek mágikus akaratuk megtestesülését, azaz zónájukat behúzni teljes egészében aurájukba. Ekkor legfeljebb a manaháló durva változásait érzékelhetik, illetve azt a mágiát, amivel közvetlen érintkezésbe kerülnek, megérintik és nem lepezett. Más varázslók zónáját ilyenkor nem tudják felfedezni, ellenben az övéket sem lehet. Más varázsló legfeljebb akkor fedezheti fel a morfológus mágikus akaratának kivételését, ha *Auraérzékeléssel* legyőzi annak mentális és asztrális mágiaellenállását is. A zóna behúzása és kiterjesztése egyaránt 1 kör koncentrációba kerül. Értelemszerűen behúzott zónával nem képes érintési távon túl mágiát alkalmazni, legfeljebb Távolbahatással. Az *Auraérzékelés* mindössze azért lehet tényleg reális veszély rájuk nézve, mert jellemzően nem bástyázzák körbe asztrál- és mentáltestüket kirívóan és feltűnően hatalmas pajzsokkal, ha nem muszáj, így egy alapos fürkésző tekintet utat találhat.

A morfológusok az alábbi egyedi mozaikok valamint pszi diszciplina ismerői. Ezek a mozaikok csak varázslatként ismeretesek, nem létezik belőlük varázsjel vagy -bélyeg, valamint csak saját magára tudja őket alkalmazni az egyedi Személyes Aura uralása révén:

### Fizikai tulajdonság növelése

**E:** 1

**Mana-pont:** 5 / + 1 fizikai tulajdonságok

**Időtartam:** 3 kör

**Varázslás ideje:** 1 kör

Ahogy az *ETK*-ban és a *Rúna Magisztériumában* is kifejtésre került, alapesetben az átváltoztatott személy tulajdonságai formától függetlenek. Azonban igencsak feltűnő lenne például egy palotaőr, aki alig bírja el a mellvértet és az alabárdot, vagy adott esetben más oka is lehet annak, hogy szükséges a morfológus számára a sajátját meghaladó képességek birtokába kerülni.

Ez a mozaik átmenet az Átváltoztatás és a Teremtés varázslatok között, hiszen a belé plántált mana mennyiségtől függően akár komoly plusz tömeget is jelenthet a varázsló számára.

Minden 5 Mp után a varázsló +1-et kap az Erő, Gyorsaság, Állóképesség, Egészség és ezzel együtt a maximális Ép értékeire. Ügyességre nem, mivel az inkább egy fejlesztett és veleszületett képesség, sem mint fizikai adottság. Megjegyzendő, hogy legfeljebb +3-as értékek érhetők el méretnövekedés nélkül és amennyiben bármely tulajdonság a varázsló faji maximuma fölé menne, annak mind méretében, mind izomzatában látható jelei lesznek. Tehát elképzelhető egy 25-ös erejű monstrum, ám ő már megjelenésében is inkább egy félóriásra fog hajazni.

Valamint hiába a ragadozókat idéző izomkötegek, egy idő után a súlynövekedés miatt nem tud gyorsabban mozogni az alkalmazó, ezért a maximális Gyorsaság, amit így elérhet a morfológus 22-es. A másik három fizikai tulajdonság legnagyobb értékének csak az alkalmazó manapontjai száma szab határt.

*Első példa:* egy morfológus, miután ártalmatlanná tett egy palotaőrt, igyekszik felvenni vértzetét és fegyverzetét. Hogy a díszes félvért súlyát elbírja 20 Mp + időmágiával szert tesz +4 Erőre és vele együtt +4 Gyorsaságra, Állóképességre, Egészségre és Ép-re. Valamint, mivel meghaladja a +3-as limitet, picit vállasodik, vastagodik, talán még picit nő is eredeti méretéhez képest.

*Második példa:* mivel egy igen komoly kőlap zárja el a csapat útját, a varázsló úgy dönt, hogy ide bizony óriások erejére van szükség, ezért ha rövid időre is, de sok energiát felhasználva fel is veszi egy óriás méretét 3 körre, valamint hogy ruháit ne szaggassa le az átváltozás, Átalakítás mozaikot is szó mágiájába. 70 Mp-ért a fentebbi mozaikkal valóban szó szerint hatalmasra nő,



+14-et kapva Erejére, Állóképességére, Egészségére és Ép-ire, ám Gyorsaságára legfeljebb annyit, amennyivel eléri a 22-es maximumot, mivel saját hatalmas tömegét is mozgatni és a mértan ismervei alapján a térfogat és ezzel a tömeg növekedése köbös, így a súly gyorsabban gyarapodik, mint az azt mozgató erő.

### Részleges átváltozás

**E:** 1

**Mana-pont:** 5 / szerv vagy páros szerv

**Sebzés:** nincs

**Időtartam:** 3 kör

**Varázslás ideje:** 1 kör

Ezzel a mozaikkal egy egy szervét képes önmagában megváltoztatni a varázsló. Kihasználva, hogy saját és más humanoidok élettanát mesterien ismeri, képes olyanokra, hogy csak az adott szervet változtassa meg, más képességeket, vagy új tulajdonságokat ráruházva. Ez lehet például a toroka a hangszálakkal vagy az elfekéhez hasonló szem infralátással. Mivel a változás valóban fizikailag megtörténik, ezért ez akár látványos is lehet. Elképzelhető, hogy farkasokhoz hasonló éjszakai látást varázsoljon magának, ám szemei ragadozókéra emlékeztető színt öltenek és csillognak a sötétben. Lehet mély, öblös férfi hangja, de ez megfelelő méretű ádámcsutkával is fog járnai, akkor is, ha női alakot hord éppen.

Fontos még megemlíteni, hogy ezt a mozaikot csak akkor tudja alkalmazni, ha saját alakjában van. Ha egyébként Átváltoztatással változtat magán, nem is lenne értelme külön erre plusz manát fordítani, megcsinálhatja a módosításokat az egész átváltozás keretén belül. Amennyiben viszont már átváltozott, testét a Természetesanyagok mágiája értelmében

mágia itatja át, még ha leplezett is. Így további anyagmágiának csak az után lehet alanya, hogy visszaváltozott eredeti formájába.

### Aurahamisítás

**Ψp költsége:** 2 Ψp

**Erősítés:** 1

**Időtartam:** fenntartás

**Hatótáv:** önmaga

**Meditáció ideje:** 1 szegmens

Amely személyeket a diszciplína alkalmazója Auraérzékeléssel megvizsgált, azoknak az auráját képes mímelni és felvenni – természetesen csak látszólag.

Amikor az alkalmazó auráját valamilyen diszciplína vagy varázslat segítségével vizsgálják, az Aurahamisítás Erősségét le kell vonni annak Erősségéből, vagy a próba értékéből, amennyiben valamilyen képzettséggel, képességgel vizsgálódik valaki. Az Aurahamisítás diszciplína Erőssége 2 Ψ-pontonként 1. Ha valaki átlátott volna a morfológus pajzsain, de az így lecsökkentett Erősség már nem lenne elég, az alkalmazó aurája helyén a lemásolt aurát látja. Azok, akik nem gyanakszanak és ezért nem tesznek fürkésző próbákat, mindenképp a lemásolt aurát látják, amennyiben képesek aurát érzékelni.

Fenntartása nem igényel több koncentrációt, mint a *Dinamikus Pszi Pajzsok* fenntartása.

Ennek a diszciplínának igazán akkor van szerepe, ha az alkalmazó valakivel Telepatikus kapcsolatot kezdeményez más nevében – Telepátiánál ugyanis az Aura lenyomata alapján ismerik meg egymást a résztvevők.

## Kreátor (NJK)

„A füstből hamarosan két alak bontakozott ki. Nem emlékeztek semmilyen ismert élőlényre: leginkább egy kráni ló és egy sárkány frigyéből született korcsokra hajztak. Sötét pikkelyes testük két hátsó lábukon támaszkodott. Izmos, hegyes végű farkuk segítette őket az egyensúlyozásban. Nyakuk hajlékony kígyónyak, fejük holmi örült mágus lidércálma, kobracsuklyásval egybegyűrt, szívforma madárfej. A csörszerű szájból ülő tépőfogak résein át olykor villás nyelv csapott elő. Ha az ember sokáig szemlélte őket, úgy érezte, átlát rajtuk, mint a füstös üvegen – gyanítani kezdtem, hogy pompásan kivitelezett illúzióval van dolgunk.

Az egyik lovag közelebb léptetett, mire a lények sziszegő hangot hallattak, és figyelmeztetőn kitárták griffkarmokban végződő ujjait.

Sötét zarándok – Ray O’Sullivan

Bár már a *Bestiárium* is telis tele van olyan lényekkel kreatúrákkal, amiket kifejezetten, célzott igény szerint tenyésztettek ki, azok egy része viszont, a tapasztalati mágia korlátozott eszköztárának köszönhetően, csak hosszú generációk nevelése, kísérletei és keresztezései által kezdték el közelíteni a kívánt eredményt.

Velük ellentétben állnak a kreátorok, az első olyan specializáció, melyet „szakmájuk” gyakorlásának szükségletei révén nem tarthatunk számon a kalandozó varázslók között és mint ilyen NJK-knak minősülnek.

A teljesség igénye nélkül, az alábbi nevekkel találhatunk hozzájuk köthető lényeket az említett kiegészítőben:

- Csendes ebek
- Kráni csataló és harci kutya
- Majomhiéna
- Panthen
- Lathran

- Varthon
- Galrex
- Quintarha

Őket is elsődlegesen az anyag mágia letéteményeseiként kezelhetjük, ám bár sokuk képzett praktikai okokból az idomítás és állatismeret terén is, alkotásaik kontrollálása vagy megzabolozása érdekében gyakran nyúlnak az asztrál illetve mentál mágia eszközeihez. Ugyanakkor kevésbé jellemző rájuk a térmágia vagy a külső síkok lényeiének ismerete.

Kreátor is van megannyi féle. Az egyszerű homonkuluszt már mindegyikük meghaladta, de van ki húsgólemekkel, van ki növények létrehozásával, van aki új állatfajok megalkotásával tölti laborjában éveit. Ki saját tudás vagy becsvágyból, ki pedig megrendelésre.

Olyanok is akadnak közöttük akik az élettelen anyagok anatómiai tökéletesítését tűzték ki célul, erősebb, gyorsabb, minden téren tökéletesebb gólemeket vagy épp homonkuluszokat alkotva. Netán ragadozó állatoknak igyekeznek a sérülékeny hús és vér helyett márványba álmódott testet alkotni, amiben szinte elpusztíthatatlanok.

A lény, amit egy kreátor megalkot szinte bizonyos, hogy valamiként különleges lesz. Újdonság, amit Ynev még nem vagy már legalább is korszakok óta nem látott, hiszen lehet, hogy egy elvetemül tudós csak egy legendás, már eltűnt lényt

próbál visszahozni és nem élőhalottként.

Az általuk létrehozott lények értékei széles skálán mozoghatnak. Az általuk alkotott gólemek pedig sokszor sokkalta gyorsabbak, ügyesebbek vagy erősebbek annál, mint amire egy általános, nem specializált varázsló által megalkotott, hasonló konstrukció képes.





„...Az élőlények mind bírnak lélekkel, legyenek emberek, állatok, rovarok, vagy akár növények. Természetesen ez utóbbi két csoportba tartozó teremtmények lelke rendkívül kezdetleges; úgy is fogalmazhatnánk: nem több lélekcsíránál. A Lélek ugyanis nagy utat jár be, akár a test. Megfogam - az Istenek által - kialakul, megszületik, fejlődik, talán még öregszik is. Ám soha el nem pusztul: a LÉLEK HALHATATLAN.

Eleinte valamely tudattalan, kezdetleges létformában nyilvánul meg. Fejlődése során Anyagi teste növényi életek sokaságán át, később a rovarlét különféle állomásain keresztül válik egyre bonyolultabb, egyre kifinomultabb alkotmánnyá. A nagybetűs Lélek megszületése az állattá válás pillanatára tehető, mikor már nem pusztán Anyagi, de Asztrális Teste is jelentősnek, kialakultnak mutatkozik.

Állomások hosszú sora követi egymást ezután is, míg végül felépül a Mentális Test. megszületik a Tudat, és vele az Emberi Lélek, mely tucatnyi porhüvelyben ölt testet. Ekkor már minden szempontból felnőttnek tekinthető. Anyagi megnyilvánulásai egyre emelkedettebb, egyre intelligensebb emberek. A varázslók, méginkább a Mágusok, már öreg lélekkel bírnak.

A Lélek aggkorára nézvést csak találgathat az emberi elme. A legközelebb talán akkor járunk az igazsághoz, ha így valljuk: elfekben lakozik.

Íme a lélekvándorlás:

A Lélek akkor lesz képes a Személyes Aura kisugárzására, mikor Asztrális Teste már kialakul - ez az állati és annál fejlettebb létformákra igaz. Ettől kezdve megvédi Anyagi Testét a közvetlenül rá ható mágiáktól. Ezért nem lehet a tárgya a Természetes Anyagok Mágiájának, vagy a testen belülré irányított, fizikai rombolásoknak.

Attól kezdve, hogy a Lélek Mentáltesttel bír, közvetlenül a Tudatra gyakorolt asztrális és mentális hatásoknak is ellen tud szegülni; mi több, képessé válik arra, hogy másokra hasonló hatást gyakoroljon. A csiszolt elmével bíró ember megtanulta, miként fokozhatja és emelheti tudatossá a lélek eme tudatalatti képességét... "



Mágia; A Lélekről és a Testről – Első Törvénykönyv

## Asztrálmágus

Megint csak a köznapi nyelv nevezi őket mágusoknak, hasonlóan az anyagmágusokhoz, bár tudományuknál fogva ők közelebb állnak a Lélek tökéletesedésének megismeréséhez. Szakterületük az élők asztrális testének ismerete és befolyásolása.

Ugyan a Fehér Páholy varázslói alsóbb rendű tudománynak tartják az asztrálmágiát, messzire mennünk nem kell, hiszen már a városban található Okkult Egyetemen is foglalkoznak ezen tanok mélyebb megismerésével.

Közbélépésük – a teljesen nyilvánvaló érzelmi változásokat és a tömeges hatásokat leszámítva – ritkán feltűnő. Amúgy pedig a feltűnés kerülése jellemző is rájuk, kis játékaikra, hiszen nehéz lenne tanulmányozni az emberi pszichét, mások viselkedését zavartalanul, ha tudná a környezetük, hogy éppen manipulálják őket. Arról nem is beszélve, hogy az emberek többségének szabad szelleme nem szereti, ha befolyásolják, így nem egyszer jogosan tarthatnának a megtorlástól. Az intó jeleket általában időben felismerik, mivel a lélek és az emberi viselkedés alapos ismerői. Bár inkább utóbbi, az arcra kiülő érzelmek, pillanatnyi lelki állapot, amit jobban észrevesznek, amiben járatosabbak.

Társasági személyek, akik szívesen mozdulnak ki a nagyvilágba a népek közé. Elvégre nehéz az embereket és az érzelmeket tanulmányozni egy csendes könyvtárba bújva. Akkor már inkább a bálók táncterme, szerelmi drámák helyszíne, vidám fogadót és dühös késdobálók az ő kutatóterük!

Az asztrálmágusok nem szívesen nyúlnak az anyaggal manipuláló varázslatokhoz, legyen az őselemi vagy anyagi. Ha mégis, azt inkább a kevésbé feltűnő Elemi Erővel oldják meg. Ritka az, hogy látványos tűzijátékkal hívják fel magukra a figyelmet, mikor sokkal hatásosabb módját is ismerik egy jó belépőnek.

Az asztrálmágus képzettségei első szinten:

Képzettség	fok/%
1 fegyverhasználat pszi	<i>Af</i> <i>Kyr-metódus</i>
2 nyelvtudás ősi nyelv ismerete	<i>Af</i> 5. 4. <i>Af</i>
emberismeret	<i>Af</i>
írás/olvasás	<i>Af</i>
sebgyógyítás	<i>Af</i>
lélektan	<i>Af</i>
legenda ismeret	<i>Af</i>
történelem ismeret	<i>Af</i>
rúnamágia	<i>Af</i>

További szinteken az alábbi képzettségeket kapja:

TSZ	Képzettség	fok/%
4.	emberismeret	<i>Mf</i>
6.	rúnamágia	<i>Mf</i>
7.	legenda ismeret	<i>Mf</i>
8.	történelem ismeret	<i>Mf</i>

### Játéktechnika:

Elsődleges erősségük az Asztrálsík hatékony használata, ami annyit tesz, hogy minden általuk használt asztrál mozaik és *Asztrál Szem* erősségéhez hozzá adhatják a Tapasztalati Szintjüket, de nem kötelező.

Képesek továbbá Személyes Aurájukat forrásként felhasználni és feltölteni, hasonlóan ahhoz, mint amikor egy Asztrál szimbólumba (Jelmágia) sűrítének bele a varázslatot. Ilyenkor a varázslási idő 3 szegmens helyett 1 kör, az időtartam azonban változatlan. Minden másban működését tekintve úgy kell kezelni, mintha az asztrálmágus helyén egy Asztrál szimbólum lenne látható. Azaz aki ránéz, arra kifejti hatását. A hatás alapesetben csak a varázsló zónájában jön létre, de Távolbahatással kiterjeszthető egészen a pszihez hasonlóan addig, amilyen távolról normál látással a személy felismerhető. Ez emberi, nem javított látás esetén 100 ynevi láb. A hatás nem válogat, barátokra, szövetségesekre ugyanúgy kifejti hatását. Az alkalmazás lehet jóformán észrevétlen, mint mikor 1 E Undorral tölti fel Auráját és távolartva magától minden állati lényt, akiknek kezdetleges lélekcsírájára a mágia törvényei szerint automatikusan hat. Nem fogja összeszórózni a dörgölődő macska és nem fanyalodik rá egy moszkító sem. Vagy lehet egészen látványos is, mikor egy terembe

belépve, miután minden szem rászzegeződött, egyből mindenki mondhatni a rajongója és szerelmese lesz.

Képes az kyr psziből az *Asztrál Szem* diszciplína alkalmazására úgy, hogy csak

megfogásának pillanatában létezik asztrál fonál. Azaz még értő tekintettel sem követhető vissza a mágia keltette érzelm forrása. Legalább is az asztrális síkon nem.



alaperősítést használ, viszont az időtartam nem azonnali, hanem 1 kör. Ekkor nem lát át pajzsokon, akkor sem, ha az alaperősítés +TSz elegendő lenne, ellenben az időtartam alatt szabadon szemlélődhet a látóterében az Asztrál Síkon. Közben az Elsődleges Anyagi Síkkal kapcsolatos cselekedeteire a jelentős hátrány módosítói érvényesek (MTK 52.o., -25 KÉ, TÉ, VÉ, CÉ), érzékelés próbáit pedig -3-al. dobja Közben képes követni asztrális fonalakat a látóterében. Az időtartam a pszipontok többszörözésével kitolható.

Képes a psziből a *Képességjavítás* alkalmazására az Asztrál tulajdonságára.

Egy asztrálmágus az alábbi egyedi mozaikokkal rendelkezik:

#### **Asztrál fonál elvágása**

**Mágiaellenállás:** nincs

**E:** 1

**Mana-pont:** 3

**Időtartam:** végleges

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

Ha a varázsló ezzel a kiegészítéssel varázsol el egy asztrális mozaikot, akkor a varázslat alánya és közte csak a varázslat

#### **Kondíció**

**Mágiaellenállás:** mentális

**E:** 1

**Mana-pont:** 15 + 1 / E

**Időtartam:** lásd leírás

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

Elsőre furcsa lehet, hogy egy mentális mozaikot látunk az asztrálmágus kelléktárában, de ez a mozaik valójában nem használható önmagában. Egy speciális időzítés varázslatról van szó, amely egy egyszerű kondíciót plántál az áldozat emlékközpontjába. Ez lehet egy mondat, amit hall, egy kép vagy arc, amit meglát vagy egy szövegrészlet, amit elolvas. Mikor ez a kondíció teljesül, a csatolt asztrális varázslat aktiválódik és kifejti hatását. Ha a kondíció nem teljesül egy kerek esztendőig, az asztráltestbe juttatott mágia szertefoszlik.

Amennyiben a célpont mentális mágiaellenállása sikeres volt, úgy az asztrális mozaik azonnal, a varázslat megfogantakor kifejti hatását, késlekedés nélkül. Asztrálmágus csak asztrális befolyást tud csatolni a kondícióhoz.

## Mentalista

Nagyobb hírnévvel rendelkeznek – ha nem is minden esetben örülnek ennek – az úgynevezett mentalisták. Az ő szakterületük az elmék síkjának, a Mentál Síknak az ismerete, mások mentális központjainak befolyásolása.

Alkalmazzák őket ártó gondolatok keresésére, ellenőrzésre, kémkedésre, vallatásra és még az Istenek tudják mi mindenre. Egy biztos, ha mentalista jár a közelben, az ember már abban sem lehet biztos, hogy mire emlészik vagy mit lát éppen. Különösen akkor, ha azok az emlékek nemrégiben jutottak eszébe!

A előzővel ellentétben a pyarroni varázsló iskolák kifejezetten híresek arról, hogy mentalista képzettségekkel foglalkoznak, és büszkéik is erre, noha távolról sem ők az egyetlenek a kontinensen.

Míg az asztrálmágusok a pillanatnyi érzelmeket olvassák jobban, mondhatni jó az emberismeretük, addig a mentalisták erősebbek a tudatalatti döntéseinek, a rejtett traumák és motivációk hatásának, a lehetséges hosszútávú hatások kimenetelének tanulmányozásában. Erre Yneven a lélektan képzettség használatos.

Bár ők is gyakran kimozdulnak a nép körébe, ám asztralista társaikkal ellentétben ők ritkábban helyezkednek el a forgata közepén, az érzelmek tengerében, inkább a partvonalról figyelnek és avatkoznak be ha kell. Sok esetben képességeiket bérbe is bocsájtják, így találni fontosabb védelmi vonalaknál, térkapuknál ártó szándékot fürkésző mentalistákat, természetesen csengő arany bérezésért.

A mentalisták nem szívesen nyúlnak az anyaggal manipuláló varázslatokhoz, legyen az őselemi vagy anyagi. Ha mégis, azt inkább a kevésbé feltűnő Elemi Erővel oldják meg. Ritka az, hogy látványos tűzijátékkal hívják fel magukra a figyelmet, mikor a háttérből tevékenykedve sokkal hatásosabbak is tudnak lenni.

A mentalista varázsló képzettségei első szinten:

Képzettség	fok/%
1 fegyverhasználat	<i>Af</i>
pszi	<i>Kyr-metódus</i>

2 nyelvtudás	<i>Af 5. 4.</i>
ősi nyelv ismerete	<i>Af</i>
emberismeret	<i>Af</i>
írás/olvasás	<i>Af</i>
sebgyógyítás	<i>Af</i>
lélektan	<i>Af</i>
legendaismeret	<i>Af</i>
történelemismeret	<i>Af</i>
rúnamágia	<i>Af</i>

További szinteken az alábbi képzettségeket kapja:

TSZ	Képzettség	fok/%
4.	lélektan	<i>Mf</i>
6.	rúnamágia	<i>Mf</i>
7.	legendaismeret	<i>Mf</i>
8.	történelemismeret	<i>Mf</i>

### Játéktechnika:

Itt elsőként ki kell térnünk a mentálfonalak tulajdonságaira és sokaságának korlátaira. Alap esetben egy mentálfonál fizikai szem számára láthatatlan pókhálóként feszül a varázsló és áldozata között, passzívan. Viszont, ha ezen a fonalon keresztül információ áramlik akármelyik irányba, akkor azt aktív fonalnak nevezhetjük. Azaz, míg egy bármely mentális központra alkalmazott Bénítás vagy Kábítás mentális mozaik nem igényel semmilyen figyelmet, addig egy írás már legalább szakaszos, egy olvasás pedig egyenesen folyamatos figyelmet igényel. Egy óvatlan varázsló, túl sok Olvasás mentális operációt fenntartva könnyen az örület határára sodorhatja saját magát. Képzeljünk el egy varázslót, aki egyszerre érzi a saját teste összes érzékszervét, lát, hall, tapint, rendelkezik egy madár minden érzékszervével, próbál nyeregben maradni saját mozgásközpontjával, miközben a rejtőző banditák közül egynek az emlékeiben olvas, többnek a gondolataiban, ahogy próbálja kideríteni ki a vezér és netán még az előző varázslatok lejárta előtt megpróbál néhányuknak gondolati parancsokat, akaraterő átviteli utasításokat is adni. Ezért azt a szabályt hozzuk, hogy egy varázsló egy egy mentálközpont típusból (beszéd, érzék, emlék, mozgás, akarat) annyi aktívát használhat, amennyi az Intelligenciájának tíz fölötti része osztva hárommal és felkerekítve. Ha több aktív mentális varázslata élne még, akkor ezt a számot meghaladó szálakat





passzívan kell hagynia, mondhatni üresen lógva az éterben. A szálak között 1 szegmens alatt váltogathat, de egyszerre nem használhat ennél többet.

*Első példa: A varázsló, kinek Intelligenciája 12, azaz 2/3 kerekítve 1, egyszerre minden mentális központ típusból egy egyre tud figyelni. Tehát képes megőrizni tartását, ülni vagy nyeregben maradni (mozgás központ), akár beszélni is (beszéd központ), miközben saját érzékeire támaszkodik (érzék központ) és valakinek az emlékei között kutakodik (emlék központ). De ekkor furcsa mód saját emlékeivel azokat nem tudja összevetni, hacsak nem vált vissza.*

*Ugyanez a varázsló képes arra, hogy mondjuk egyhelyben üldögél, viszont sajátja helyett egy kémlelésre használt madár akarat és érzék központjaival tartja az aktív kapcsolatot, miközben arról fogalma sincsen, hogy a teste körül mi történik. Társai legfeljebb pszi üzenetben érhetik el.*

*Második példa: Egy mentalista egy számára gyanús társasággal beszélget. Korábban észrevétlenül betört elméjükbe, míg azok közeledtek a hely felé. A varázsló Intelligenciája 18, aminek 8/3 kerekítve 3 a mérvadó értéke. Ez lehetővé teszi, hogy az összes saját mentális központja fölött kontrollt gyakoroljon, miközben a tárgyalók közül kettőnek a felszínes gondolataiban olvas (akarat központ), a hátsó kettőnek, akik meg egymással sutyorognak idegen nyelven, a szavait értse (beszéd központ).*

A mentalisták hozzáadhatják Tapasztalati Szintjüket az általuk alkalmazott mentális mozaikok és *Mentál Szem* erősségéhez, ha akarják.

Képesek továbbá Személyes Aurájukat forrásként felhasználni és feltölteni, hasonlóan ahhoz, mint amikor egy *Mentál szimbólumba* (Jelmágia) sűríténék bele a mentál varázslatot. Ilyenkor a varázslási idő 1 szegmens helyett 5 szegmens, az időtartam azonban változatlan. Minden másban működését tekintve úgy kell kezelni, mintha a mentalista helyén egy mentál szimbólum lenne látható. Azaz aki ránéz, arra kifejti hatását. Ilyen módon a mentalista Kábító, illetve Bénító mentál mozaikokat képes korlátozás nélkül alkalmazni, illetve korlátozott, előre meghatározott információkat tud Írás mozaikkal kombinálni. Azaz aktív mentálfonalat nem tud felépíteni. Korlátozott írási utasítás lehet például emlékközpontra, hogy mindenki felejtse el, vagy hasonló érzékközpontra, a

boszorkányéhoz hasonló láthatatlanságot létrehozva. Lényeg, hogy nem lehet összetett, csak valami egy mondatban leírható hatás, amit az adott mentálközpont feldolgoz. Ez a hatás alapesetben csak a varázsló zónájában jön létre, de Távolsághatással kiterjeszthető egészen a pszihez hasonlóan addig, amilyen távolról normál látással a személy felismerhető. Ez emberi, nem javított látás esetén 100 ynevi láb. A hatás nem válogat, barátokra, szövetségesekre, állatokra ugyanúgy kifejti hatását.

Képes az kyr psziből a *Mentál Szem* diszciplína alkalmazására úgy, hogy csak alaperősítést használ, viszont az időtartam nem azonnali, hanem 1 kör. Ekkor nem lát át pajzsokon, akkor sem, ha az alaperősítés elegendő lenne, ellenben az időtartam alatt szabadon szemlélődhet a látóterében a *Mentál Síkon*. Közben az Elsődleges Anyagi Síkkal kapcsolatos cselekedeteire a jelentős hátrány módosítói érvényesek (MTK 52.o., -25 KÉ, TÉ, VÉ, CÉ), érzékelés próbáit pedig -3-al dobja. Közben képes követni mentális fonalakat a látóterében. Mentálfonalat nem csak mágia, de pszi is hozhat létre, például a *Telepátia*. Az időtartam a pszipontok többszörözésével kitolható.

Képes a psziből a *Képességjavítás* alkalmazására az Intelligencia és az Akaraterő tulajdonságokra is.

Egy mentalista a következő egyedi mozaikokkal rendelkezik:

### **Mentál fonál elvágása**

**Mágiaellenállás:** nincs

**E:** 1

**Mana-pont:** 3

**Időtartam:** végleges

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

Ha a varázsló ezzel a kiegészítéssel varázsol el egy mentális mozaikot, akkor a varázslat alanya és közte csak a varázslat megfogadásának pillanatában létezik mentális szál. Ebből adódik, hogy csak passzív fonalakra, azaz Kábítás és Bénítás mentális operációkra alkalmazható. Ezáltal a mentális befolyás forrása nem követhető vissza a *Mentál Síkon*.



### Kondíció

**Mágiaellenállás:** mentális

**E:** 1

**Mana-pont:** 15 + 1 / E

**Időtartam:** lásd leírás

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

Egy speciális időzítés varázslatról van szó, amely egy egyszerű kondíciót plántál az áldozat emlékközpontjába. Ez lehet egy mondat, amit hall, egy kép vagy arc, amit meglát vagy egy szövegrészlet, amit elolvas. Mikor ez a kondíció teljesül, a csatolt mentális varázslat aktiválódik és kifejti hatását. Nem lehetséges Olvasási mentál

operáció, kivéve egy, az alany saját emlékei közé tartozó emlék felidézése a célpont számára. Nem lehet továbbá Írás mentális operáció. Mikor ez a kondíció teljesül, a csatolt mentális varázslat aktiválódik és kifejti hatását. Ha a kondíció nem teljesül egy kerek esztendőig, a mentálestbe juttatott mágia szertefoszlik.

Amennyiben a célpont mentális mágiaellenállása sikeres volt, úgy a többi mentál mozaik azonnal, a varázslat megfogantakor kifejti hatását, késlekedés nélkül.

## Jelmester

„...A rajzolatok uralmat adnak a Világegyetem felett - nem különbek és nem hitványabbak a mágikus igéknél és holminknál. Talán csak annyiban különböznek, hogy bizonyos mágikus operációkhoz már elfeledtük a szavakat, míg a jelek ránk maradtak az elődöktől. Kutatjuk tartalmukat, igyekezünk szétboncolni őket, hogy beljüket lássunk, egészen a vázat adó csontokig, akár a gyógyító teszi az emberi testtel. Állítom, semmit sem tudunk még alapvető titkaikról... ”

„...A mágikus szempontból tökéletes rajzolatot a varázsló csak transzban képes megalkotni. Mivelhogy a Jelmágia nem pusztán a rajzolatból áll, hanem abból a transzban végrehajtott műveletből is, melynek során a varázsló lelkének lenyomatát, egy lényéből kipattanó apró szikrát is elhelyez a vonalak között.

Ez az a parányi szikra, melytől az életre kél... ”

*Mágia; Magica Graphica - Első  
Törvénykönyv*



Talán sokan ismerni vélik Ynev szerte a jelmestereket, ám valójában gyakran összekeverik őket a rúnák tudoraival, kik könyvtárak tucatján rágták már át magukat, ősi rúnák és azok értelmezése után kutatva, nyelvészetileg beillesztve rendszerükbe. A rúnamesterek azok, akik elsődlegesen felelősek a rúnatárgyak, kastélyokat,

hadigályákat védő rúnatermek készítéséért. Az ő helyük könyveik közt, valamint műhelyükben van, ahol a szükséges szakmákat, kovácsolást, kőfaragást, ötvösséget gyakorolják szüntelen.

A jelmesterek szerepe más! Ők az alapvető jelmágikus rajzolatok, a Varázsjelek, Varázskörök, Szimbólumok, Bélyegek és Pentagrammák mesterei. Tudásuk eredete, történelme már a homályba vész, amint azt Moress Nobren is felvázolta a fentebb idézett műben, ám ezen tudás letéteményesei igenis köztünk élnek és szolgáltatásaikat kínálják csengő aranyakért.

Tehetik ezt jóval bátrabban, hiszen ahogy azt az ETK is megállapítja, Jelmágiára nem alkalmazható szimpatikus mágia, azaz nincs szimpatikus kapcsolatban alkotójával, ellentétben a rúnasorokkal. Igaz, bizonyos tekintetben hatalmuk is sokkal korlátozottabb, merevebb, mint a rúnák leíró nyelve. A lélek lenyomata pedig, amire a régi mester is utal *Magica Graphica* című művében, valószínűleg a hordozó által uralt és irányított mana.

Speciális, ez irányú tanulmányaiknak köszönhető képességük gyökere ugyanabból a jelenségből fakad, mint amikor a varázslás során a bal kézzel levegőbe rajzolt rúnák hatást gyakorolnak, holott matéria nem, csak akarat köti össze a vonalakat.

A jelmester képzettségei első szinten:

Képzettség	fok/%
1 fegyverhasználat pszi	Af Kyr-metódus
2 nyelvtudás	Af 5. 4.
ősi nyelv ismerete	Af
alkímia	Af
írás/olvasás	Mf
festészet/rajzolás	Af
legenda ismeret	Af
történelem ismeret	Af
rúnamágia	Af

További szinteken az alábbi képzettségeket kapja:

TSZ	Képzettség	fok/%
4.	herbalizmus	Af
5.	mértan	Af
6.	rúnamágia	Mf
7.	legends ismeret	Mf
8.	történelem ismeret	Mf

alkotják meg a fizikai rajzolatot, hanem annak pontos, ideális képét idézik fel elméjükben, és nem a fizikai korlátokba öntik át a mágikus energiát, hanem a varázslás balkezes gesztikulációjához hasonlatosan, az akaratuk által formált mintába rendezik, ezért nem szükséges a *Transz*, valamint sokkal gyorsabban is elkészülnek egy



#### Játéktechnika:

Művészetük lényegéből fakadóan el is utasítják a csak szavakkal történő varázslást és nem is rendelkeznek benne gyakorlattal, azaz a többi varázslóval ellentétben a jelmesterek nem hagyhatják el bal kezük gesztikulációját a varázslás során.

A jelmesterek legfontosabb képessége, hogy megidézhetik a semmiből az általuk ismert jelmágikus rajzolatokat a körülöttük található felületeken. A felületen derengő, fénylő festményre hajazó alakzatok formájában tűnik fel a rajzolat, amennyiben elégséges az egybefüggő terület. Például egy erkélyen állva könnyen lehet, hogy nem fér ki egy Varázskör. Mivel nem aprólékosan

megidézett rajzollal. Fontos kitétel, hogy élőlényekre legfeljebb érintés hatótávval képes bélyegeket idézni.

Azonban mivel nincsenek fizikai keretek, amik az Elsődleges Anyagi Síkhoz kössék az energiát, az így felidézett rajzolat nem állandó és nem lehet végtelen erősségű. Azaz egy asztrál- vagy mentálbélyeg erősítése csak annyi, amekkora erősségű a belefoglalt mozaik. Az így idézett vonalak fokozatosan halványodnak, majd egy idő után elveszítik tartásukat és a mana, vele együtt pedig a mágikus hatás elillan. Az, hogy ez mennyi idő, függ a megidézésre, az imaginációra használt idő mennyiségétől és az esetlegesen szükséges felül befektetett energiától.



Az így megidézett rajzolatokat a jelmester képes a Leplezés mozaikkal is kombinálni. Amennyiben nem mágikus kisugárzását, hanem a látványát leplezi a varázsló, úgy a megjelenéskor csak felvillannak az idézett rajzolatok, majd el is tűnnek a szem elől. A továbbiakban már csak a Leplezés erősségét meghaladó Fürkészéssel vagy hasonló felderítő módszerekkel látható.

A megidézés manaköltsége ugyanannyi, mintha hagyományosan rajzolta volna a vonalakat a jelmester, valamint ezt kombinálhatja Idómágiával. Azaz lehetséges hatását kitolni, időzíteni, de akár örökkévalóvá is tenni, ha rendelkezésre áll a manamennyiség az alkalmazó elméjében. Bár jelmágiáról van szó, az így idézett rajzolat, mint élő varázslat, varázslat-varázsló szimpátiában áll megalkotójával.

Az idézés ideje, mint már említettük, aránylik a kívánt hatóidővel. A Jelmágia fejezetben leírt rajzolási időt perc helyett szegmensben alkalmazva a rajzolat mindössze annyi körig létezik, amennyi a jelmester Tapasztalati Szintje. Azaz egy sebtiben, 5 szegmens alatt idézett Térgát varázsjel, egy 3. Tapasztalati Szintű jelmester esetén 3 körig fogja védeni a környezetet a Térmágiától. Ami nem hangzik soknak, de például sokan szeretnének bizonyos szituációkban mondjuk 20 szegmensért, azaz 2 körért cserébe védelmet szint függvényében akár egy-két percre is például démonoktól.

Ha az idézés idejében a perccet körökre cseréljük, azaz például egy 20 perces Védő varázskört elméjében gondosan felépítve a jelmester 20 kör alatt alkot meg, akkor a rajzolat TSz x 10 percig marad jelen.

Varázskörök esetén az idézett kör sugara nem lehet nagyobb, mint a jelmester TSz-e valamint, ha egy rajzolat kilógna a varázsló zónájából, úgy Távolbahatást kell rá varázsolnia.

A rajzolatokat, lévén fizikailag nem léteznek, nagyon nehéz megtörni. Ha egyszer már megjelentek a felületen, akár szakadékot is lehet alatta nyitni, a jelek ugyanott fognak világítani a levegőben, ahol voltak. Viszont normál varázslatokhoz hasonlóan lehetséges megszüntetni a hatást például Destrukcióval.

*Első példa: észreveszik, hogy lángol egy kis ház. Már túl van azon a szinten, hogy könnyen el lehessen oltani, de egy 5. TSz-ű jelmester nekiáll Körbezáró varázskört idézni köré, 5 méteres*

*sugárral, 20 kör alatt, ami kicsivel több, mint 3 perc. Ha addig vizes vödörrel, lepedőkkel kordában tudják tartani a tüzet, utána 50 percig minden környező épület védve lesz egy tüzeztől védő varázskör által.*

*Második példa: lidércek támad a csapatra és mágikus fegyver híján egész addig csak védekezni van módjuk, míg a jelmester Mágikus Aura Varázsjelet nem idéz 5 szegmens alatt a harcok kardjára. Nem fog sokáig fennmaradni, de az a 4+ kör bőven elég lehet egy rutinos fegyverforgatónak, hogy legyőzze a légies lényeket.*

A jelmesterek ismernek pár olyan rajzolatot is, ami nem képezi a szélesebb réteget repertoárjának részét:

### **Manacsapda varázsjele**

**E:** speciális

**Mana-pont:** 15 / 50 ynevi láb sugár

**Időtartam:** amíg a rajzolat töretlen

**Rajzolás ideje:** 5 perc

A varázsjele a PPL 1. 161.o. szerinti statikus negatív gócpontot hoz létre. Leggyakoribb alkalmazása a mágikus védelem, az esetlegesen ártó szándékú varázshasználók hatalmának korlátozása.

Minden 15 Mp-ért cserébe 50 lábbal növekedik azon terület sugara, amiről a jel szívja fel és emészti el a manahálót a környéken. Ezen a területen körönként csökkent egy kategóriával a manasűrűség, azaz egy közepesen sűrű manahálóval rendelkező területet 3 kör alatt manamentes területté redukál a varázsjele.

Erősítése alap esetben 1-es. Viszont minden egyes körrel növekszik az ereje, azaz egy 5 perce aktív manacsapda már 60-as erősségű. Maximális erőssége 500, amikor is már az újabb energiákat szinte mind arra fordítja a jel, hogy az addig begyűjtötteket kordában tartsa. Ebből látható, hogy tartósan Leplezni nem lehetséges, hiszen az erőssége idővel meghaladja a Leplezés mozaik erősségét. Ha más nem, eltakarni azonban szokták, mivel nem csak az erőssége, hanem a megjelenése is árulkodó. Maga a jel, akár idézett, akár fizikailag rajzolt, minden perccel egyre fényesebben világít. Játéktechnikailag az első perc után 1 E Elemi Fényt áraszt, majd percenként növekszik a fény erőssége,



ahogy folyamatosan emészti fel a környéken a manahálót.

Ha fizikai rajzolatról van szó, megtörése igen veszedelmes cselekedet. Az aktuális erősségének fele Elemi Fény, fele pedig Elemi Erő kitörésben sül ki az anyagi síkon.

Ha a jelmágiához értő személy töri meg, megfelelő elővigyázatossággal, vagy jelmester által idézett rajzolat ideje jár le, a felgyűlt energia hirtelen visszaáramlik a környező manahálóba, ideiglenesen koncentrált manasűrűséget létrehozva, ami köröként csillapodik, amíg el nem éri a terület a természetes manasűrűségét.

Vakító fényessége miatt többnyire a jel hordozására fa tárgyat szoktak választani, ami távolról mágiával elpusztítható. Amennyiben ez nem opció, úgy általában bekötött szemmel, óvva szeme világát, a készítő varázsló szokta megtörni a jelet, miközben a fénytől független *Abszolút látás* diszciplínát alkalmazza.

## Feltöltés varázsjel

**E:** 1

**Mana-pont:** +10

**Időtartam:** amíg a rajzolat töretlen

**Rajzolás ideje:** +5 perc

Ezzel a varázsjellel a jelmester az egyszerűhasználatos jelmágikus rajzolatokat teheti többször hasznosuló rajzolatokká. Azaz a Végrehajtó varázskört és a Kisugárzó varázsjelet. Az eredeti rajzolatok manaköltségéhez kell hozzáadni a feltöltő jel 10 Mp-ját és rajzolási idejét. Az eredeti jelet, illetve bélyeget körülölelő plusz rajzolat apránként újra feltölti manával a fő rajzolatot. Óvatosan, körönként 1 Mp sebességgel látja el a fő motívumokat a feltöltés a manahálóból, azaz például egy eredetileg 60 Mp-os Végrehajtó varázskör 60 kör, tehát 10 perc alatt újra teljesen működőképessé lesz.

## Nekromanta

„A lovasok tempósan közeledtek. Gorduin e pillanatokban már-már szánta őket. Ezeknek a nomádoknak sosem volt alkalmuk megtanulni a legalapvetőbb szabályt: Soha, semmilyen körülmények között ne támadj magányos, netán kis csoportban utazó kalandozókra! Ha pedig mégis úgy hozza a sors, hogy meg kell tenned... Nos, akkor készülj fel a legrosszabbra! A pyarroni mágiájának természetével nem volt tisztában, a nekromanta körül formálódó aura azonban életenergiával manipuláló varázslatra vallott, s ez megborzongatta. Az elf nem csupán életüktől képes megfosztani áldozatait, hanem még a halál nyugalmától is!



A kántálás egyre erősödött. Alyr előhúzta a minap zsákmányolt kézfejet - kékes derengés övezte, akár magát a zöldköpenyest...”

*A halál havában – Wayne Chapman*

Talán a legismertebb specializált varázsló. A többséget hidegrázós borzongás fogja el, ha arra gondol, hogy valaki a halálon túl is utána tud nyúlni, lelkét börtönbe verheti, oszladozó tetemébe bilincselheti. És valljuk be, a legtöbb esetben valóban rászolgálnak hírnevükre, habár nem mindegyikük Fekete Mágus.

Igen, valóban képesek az előbb említettekre, sőt még többre is, de rosszhírukért talán épp annyira okolhatjuk azt a pár elvetemült alakot, mint a megannyi boszorkánymestert, kik maguk is egész jól elboldogulnak ebben a tudományágban. Mert tudomány ez is, bármely dorani varázsló megmondhatja! Ők már csak tudják, hiszen az egyik leghíresebb nekromanta iskola az övék, a Szarv Torony.

Mágiaelméletileg megközelítve a nekromanták a túlvilág teremtményeinek négy kategóriájából hárommal foglalkoznak, azaz élőhalottakkal, kísértetekkel és lelkekkel. Démonokkal nem paktálnak.

Tudományuk lényegesen túlmutat az egyszerű ijeszgetésen és halott testek

mozgatásán, túlvilági lelkek zargatásán. Nem csak idézni és utasítani tudják a túlvilági lényeket, és evilági, élettelen testeket, de el is tudják pusztítani vagy a túlvilágra úzni őket. Náluk jobban senki nincs tisztában a lelkek körfogásával és az egyes itt ragadt, vagy ide idézett szerencsétlenek gyengéivel. Az már inkább sokuk gyakorlatias megközelítése, hogy sokszor ideiglenesen marasztalnak maguk megsegítésére egy egy lelkecskét. Amolyan tűzzel tűz ellen megközelítés, vagy csak kényelmi szempontok szerint. Ám mindig ügyelnek arra, hogy a börtön ne legyen maradandó. Ha konzerválják is gyógynövényeikkel a testet, általában azt a részt, ami a Lélekcspada bélyeget tartalmazza, kihagyják így, ha kis lemaradással is, pár száz év után a csont elgyengül, bomlik, a rajzolat sérül és a Lélek megtérhet saját Istenéhez.

Holtak, nyughatatlan lelkek felderítésében és feléjük való közvetítésben sincs párjuk. Már ez sokaknak megér rengeteg pénzt vagy befolyás felhasználását. Ha pedig harcra kerül a sor, ismereteik a mozgó hullák és lidércek ellen életmentőek lehetnek.

Tudományuk korlátozottan alkalmazható az egyetemek falai között, ahol kevés a halott és nem is igazán preferálják a tetetlen lelkek jelenlétét. Eppen ezért sokszor kelnek útra, nem egyszer célzottan régi sírok, romvárosok, legendás csatatermek felkutatásáért, hogy az ősök maradványait tanulmányozzák, faggassák. Olyan nekromanta is akad, ki azért kel útra, hogy Ynev hírhedt kontinensét tisztogassa a nem evilági teremtményektől.

A nekromanta képzettségei első szinten:

<b>Képzettség</b>	<b>fok/%</b>
1 fegyverhasználat pszi	Af Kyr-metódus
2 nyelvtudás	Af 5. 4.
ősi nyelv ismerete	Af
herbalizmus	Af
írás/olvasás	Af
élettan	Af
legenda ismeret	Af
történelem ismeret	Af
rúnamágia	Af
élőholt ismeret*	Af



További szinteken az alábbi képzettségeket kapja:

TSZ	Képzettség	fok/%
4.	herbalizmus	Af
5.	élőholtismeret*	Mf
6.	rúnamágia	Mf
7.	legendaismeret	Mf
8.	történelemismeret	Mf

\*A HGB-ből állat ismeret képzettségének speciális változata az élőholtismeret, melynek keretén belül, ahogy a nekromanta egyre többet gyakorolja tudományát, egyre tapasztaltabb lesz, több és több necrográfiai osztályba sorolható lényt ismer meg. Minden Tapasztalati Szinten a játékosnak vagy a KM-nek meg kell neveznie 3 olyan élőholt félé, amiről a karakter tudja, ami a *Bestiárium* szöveges részéből tudható és ami ellen a következő módosítókkal szállhat harcba: KÉ +3; TÉ +10; VÉ +5. Ha pedig eléri a mesterfokot a módosítói is javulnak: KÉ +3; TÉ +15; VÉ +10.

#### Játéktechnika:

A nekromanta képes megérezni, ha zónájában élőhalt vagy testetlen lélek tartózkodik, hasonlóan ahogy más varázsló zónáját vagy leplezetlen mágiát képes észlelni. Azaz ez pillanatnyi koncentrációt igényel.

Idéző és űző litániák manaköltségéből levonhatja Tapasztalati Szintjét, de a kántálás idejéből nem. Az utolsó szavakért nem kell már manát fizetnie.

Ha *transz* diszciplínát használ, a nekromanta képes kommunikálni a holtakkal, hasonlóan mintha a boszorkánymesteri *Halottak nyelve* varázslatot alkalmazná az *ETK*-ből.

Varázslóbotjában életerőt raktározhat, mégpedig maximum Tapasztalati Szintje x 3 Ép-t. Tehát egy 5. TSZ-ű nekromanta 15 Ép-t képes botjában elraktározni. Az így tárolt életerőhöz mágiával férhet hozzá, ha botját kezében fogja. Felhasználhatja a különböző életerővel manipuláló varázslataihoz vagy teremtett élőhaltak életerővel való feltöltéséhez.

Képes *Kisajtolás* diszciplínával mana helyett közvetlenül életerőt gyűjteni, amit irányíthat egy frissen teremtett élőholtba, amihez hozzá kell érnie, vagy pedig a botjába. Figyelem, amennyiben élőn alkalmazza, ezen diszciplína Feketemágiának minősül, annak minden következményével és nyomával együtt. Minden így szerzett 5 Mp helyett 1 Ép-nyi életenergiát szerezhet ezen módszerrel.

Valamint képes a *Kisajtolást* zónája helyett botjára alkalmazni, felélve a benne tárolt életenergiát. Így minden egyes  $\Psi$ -pontért 5 Mp-ot nyer és 1 Ép-t veszít botjából.

Azon életerővel történő manipulációk, amiket élőhaltakon hajtanak végre, nem minősülnek Feketemágiának.

A nekromanták más varázslókhöz képest az egyik leggazdagabb egyedi repertoárral rendelkeznek:

#### Állati lélekcsapda bélyeg

E: 1

Mana-pont: 27

Időtartam: ameddig a rajzolat töretlen

Rajzolás ideje: 5 perc

Mint a neve is mutatja, ez a rajzolat arra szolgál, hogy az állati lelkeket, melyek még csak mentál csírával és gyengébb mágikus akarattal bírnak, olcsóbban béklyózhassa meg a varázsló.

#### Állati lélekcsapda varázsjel

E: 1

Mana-pont: 24

Időtartam: ameddig a rajzolat töretlen

Rajzolás ideje: 3 perc

Teljes mértékben megegyezik a sima Lélekcsapda varázsjellel az alkalmazása, ám az előző bélyeghez hasonlóan ez is csak állati lelket megragadásához használható.







## Holtak megelevenítése

**E:** 1

**Mana-pont:** 30

**Időtartam:** 10 kör

**Varázslás ideje:** 1 kör

A varázslat segítségével rövid időre uralmat nyerhet a nekromanta a környezetében található holtak teste fölött. Zónáján belül minden halott testet mozgásra kényszerít válogatás nélkül. A testek lassú mozgással követik a parancsait, s zombiként harcolnak (*Bestiárium* 97.o.). Ha a varázslat időtartama lejár, a testek a földre rognak, minden mágia elhagyja tagjaikat.

Amennyiben 10-nél több holttestet kíván felkelteni, minden további test 2 Mp-jába kerül. Ha nincs elég manája az összes test mozgatásához, akkor a varázslóhoz legközelebbe eső testek kelnek fel. A nekromanta dönthet úgy, hogy 10-nél kevesebb hullát kelt fel, de az alapvarázslata nem lesz olcsóbb.

## Életerősítés

**E:** 1

**Mana-pont:** 15

**Időtartam:** egyszeri

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Hatótáv:** érintés

Ezzel mások életerejét csökkentheti vagy élőholtak mozgó energiáit szipolyozhatja el, utóbbi nem minősül Fekete Mágiának. Ha az érintéshez botját használja, akkor az energiák azon keresztül áramlanak, vagy akár elraktározásra is kerülnek abban.

A varázslat Erősítésenként 1k6 Ép elszívására képes. A manapontok többszörözésével erősíthető. Távolbahatással nem lehet kombinálni, ellenben Szimpatikus mágiával, olyan lényel szemben, akiben már nincsen meg az Élet Princípiuma, igen.

## Életerő átadás

**E:** 1

**Mana-pont:** 2 / Ép

**Időtartam:** végleges

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

A varázslatot kétféle képen alkalmazhatja a nekromanta. Élők esetén csak saját magára, mikor a botjában tárolt életenergiát saját testébe építi be, sérüléseit gyógyítva. Amennyiben kisebb sebeket forraszt be, azaz Fp sérüléseket, úgy 1 Ép-t 4 Fp-re válthat be.

A másik alkalmazási módja, mikor botjával megérint egy anyagi, nem mágikus testtel rendelkező élőholtat és abba áramoltatja át a felhalmozott energiát. Utóbbi elsősorban saját teremtményeik megerősítésére szokták használni.

## Élőholt teremtés

**E:** 1

**Mana-pont:** 10

**Időtartam:** 10 kör

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

Varázslatával a nekromanta ideiglenesen új „életet” lehelhet egy halottba. Pontosabban a test mozgatásához elegendő energiával látja el a holttestet és annak irányítására egy korlátozott mentális konstrukciót alkot. A teremtménybe a varázsló egyetlen egyszerű parancsot plántálhat, ez lesz a lény „életcélja”. Értelme, tudata ezen egyetlen alapparancsra korlátozódik, a maga határtalanul ostoba módján pedig mindent megtesz ennek végrehajtása érdekében. A parancs ilyen lehet: „Ölj!”, „Örizz!”, „Senki nem léphet be az ajtón!”. Látni kell tehát, hogy a megfogalmazás lehet több szavas is, de nem lehet összetett. Remek ellenpélda a „Szolgálj!”, mely utasítást nem képes teljesíteni.

Az így, ideiglenesen mozgatott test az élőhalottak I. csoportjába tartozó tudattalan élőhalott. Értékeit a *Bestiáriumban*, a zombi kifejezés alatt találni.

## Élőholt szólítás

**E:** 1

**Mana-pont:** 8

**Időtartam:** 10 kör

**Varázslás ideje:** 2 kör

A nekromanta zónáján, vagy Távolbahatás esetén a kiterjesztett területen belül magához szólíthat minden élőhalottat.

Azok köré gyűlnek, de csak akkor engedelmessé válnak parancsainak, ha önálló akarattal nem rendelkeznek. A varázslat maximum annyi élőholtra fejt ki hatását, amennyi a nekromanta TSz-e x 2.



### Élőholt parancsnoklás

**E:** 1  
**Mana-pont:** 2  
**Időtartam:** egyszeri  
**Varázslás ideje:** 4 szegmens

A varázslattal a nekromanta két szavas utasítást adhat a kiszemelt élőholtnak. A parancs a Halottak Nyelvén hangzik el. A félintelligens, vagy még ostobább élőhalottak Mágiaellenállás nélkül teljesítik a parancsot, az intelligensek mentál ME-re jogosultak. A személyiséggel rendelkezőkre a varázslat nem hat, esetükben a hasonló hatás csak tiszta Mentálmágiával érhető el.

### Csontészlelés

**E:** 1  
**Mana-pont:** 3  
**Időtartam:** 5 perc  
**Varázslás ideje:** 3 kör

A varázslattal elhalálozott, mélyen föld alatt nyugvó csontokat, maradványokat fedezhet fel a varázsló. Ha nem fekszenek

zóna határánál mélyebben, elegendő elhaladnia felettük, miközben a varázslat tart. Képes lesz megmondani az elhunyt faját, illetve, hogy halálakor idős vagy fiatal volt-e.

### Bomlás megfékezése

**E:** 5  
**Mana-pont:** 10  
**Időtartam:** 7 nap  
**Varázslás ideje:** 6 kör

A varázslat egy bármilyen állapotban lévő holttestet vagy tetemet, illetve annak nedveit és sóit őrzi meg épségben, a hatóidőre felfüggesztve a bomlás folyamatát. A varázslat időtartamának lejártakor a bomlás fokozott sebességgel játszódik le a testen, bepótolva a természet elvesztegetett idejét. Azaz egy pár napos hullá, csak kellően bűdös és puffandó lesz, ha egy hétig tartósítják. De ha egy időmágiával évekig megfékezett élőholtról foszlik le a mágia, elképzelhető, hogy rohamosan lefoszlik róla a hús és már nagyobb részt csak a csontok és inak maradnak.

Az időtartam lejárta előtt lehetséges preparálni, alkemista oldatokkal, megfelelő növényi tinktúrákkal tartósítani a holttestet.

### Mozgatás

**E:** 1  
**Mana-pont:** 2  
**Időtartam:** 1 kör  
**Varázslás ideje:** 2 szegmens

Ezen varázslattal a nekromanta egy olyan testet képes mozgatni, ami nem tartalmazza az Élet Princípiumát. Az irányítás hasonlatos a Mentálmágia mozgás központ írásának műveletéhez, de hordoz annyi energiát, hogy akár megmozdítsa a teljesen élettelen testet is. Ha azonban nem élőholtra alkalmazza, nincs semmiféle központ, amit irányítson, így problémás életszerűen mozgatni egy tetemet. Nincs, aki álljon például a varázsló tudata helyett. Legtöbbször arra elegendő, hogy egy test odébb hengeredjen, kúszon, vagy megragadjon valamit.

Más a helyzet a tudattalan élőholtak testével. Esetükben, ha a varázslat erősítése



meghaladja az élőholt pillanatnyi Ép-inek számát, a varázsló teljes mértékben az említett mentál mozaikhoz hasonlóan irányíthatja, mozgathatja.

Tudattal rendelkező élőholtakra ez a mozaik hatástalan.

### **Beszéltetés**

**E:** 1

**Mana-pont:** 1

**Időtartam:** 2 kör

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

A nekromanta egy holttest szájával szólhat, amennyiben a test még rendelkezik ehhez megfelelő tüdővel, hangszálakkal, egyéb hangképző szervekkel. A varázslat közben – ahogy a hangképző szervekre koncentrál a varázsló – nem ritkán maga is mondja a kiejteni kívánt szavakat, ha nem is feltétlen hangosan.

Amennyiben tudattalan élőholtat kíván megszólaltatni, úgy az előző varázslathoz hasonlóan le kell győznie az azt mozgató energiákat.

Tudattal rendelkező élőholtakra ez a mozaik sem alkalmazható.

## Démonlovás (NJK)

„Gorduin egy vörösén lüktető pentagrammába hátrált. Alyr magasra emelte botját, iszonytatót kiáltott - s arca megvonaglott a hirtelen támadt fájdalomtól, mikor a beható formát öltött barátjával szemben.

A lénynek; mert nem volt tapintható anyagi teste, nem volt teljes a hatalma sem. Némi aljassággal és szerencsével talán elpusztíthatta: volna azokat, akik megidéztek, de nem ezzel a szándékkal érkezett. Egyszerű üzletet kívánt lebonyolítani ezen a síkon, egy üzletet, melynek feltételeit a korábbi találkozások során apróra kidolgozták már.

Alyr Arkhon remegő kézzel, fegyverként tartotta botját. Segítőtársai a földre szegezték tekintetüket, s mert nem akarták, nem kellett hallaniuk a bárd szavalt.

- Lighut-Get, Bast démona! Nem először, de utoljára fordulok hozzád, mielőtt visszajuttatnálak oda; ahonnét mások szólítottak elő, hogy erődöt kihasználva a hasznodat vegyék. Halld hát: megtettem, amire te nem voltál képes megszereztem a gyűrűt, mely ehhez a nyomorúságos szférához köt. Megkaphatod, ha te is szavadnak állsz, ha elbocsátod a nő lelkét, aki az Éji Vadász új manifesztációját, Felice-t szolgálta, és akit valaha szerettem. Elbocsátod őt, hogy tovább emelkedhessen a maga választotta síkra - többé nincs. hatalmad felette. Elbocsátod, azután elkotródsz mindörökre!”

*A bárd és a démonok – Wayne Chapman*



Talán a nekromanták után a legrettegettebb, bár kevésbé ismert varázsló fajta, aki a túlvilági teremtmények negyedik csoportjával, a Külső Síkok lakóival foglalatoskodni, kivéve az Isteni Síkokat. Utóbbiakhoz, hogy a halhatatlan hatalmak uralta síkokra kiterjesszék befolyásukat, még az ő hatalmuk is kevés. Bár nem egy közülük megpróbálta öntelt gőgjében, ám sikerről nem igen számolnak be a történelem fóliánsai.

Ők a démonlovások, a második azon specializált varázslók közül, kiket inkább színesítés céljából írunk le és csak NJK-k lehetnek. Annál is inkább, mivel tudományuk gyakorlásához nem csak hogy rengeteg idő, kutatás és előkészület szükségeltetik, hanem sok sok mágikus hatalom, mana. Azaz jellemzően a démonlovások magas szintű NJK-k.

Bár a Démonikus Ó-Birodalom és a Ryeki Démonsászárság rég összeomlott és elenyészett, tudásuk morzsái újra és újra felbukkannak. Régi kőtáblát, mágikus könyveket, ide börtönzött Lelkek vagy a Külső Síkokról érkezett, netán visszaérkezett lények, mind mind újra Ynevre juttatják a tilalmas tudást. S bár tilalmas, ám árnyakban suttogják, hogy a különböző Inkvizíciós szervezetek is képeznek démonlovásokat, habár ők leggyakrabban a bebörtönzés és űzés formuláit alkalmazzák. Űzés, hiszen az idéző litániák visszafelé elmondva az űző litániák.

Bárhogy is legyen, e misztikus iskolák beavatottjai műveltek, jellemzően több ősi nyelven értenek, képesek megérezni aurájukban a démonokat, illetve a démoni energiákat, szerafistákat. Gyakran pedig ők a közvetítők egy egy paktum megkötésekor. Természetesen sosem ingyen, bár ritkábban pénzért, mint egyéb hatalomért, démonok felé is fizetésre alkalmas értékekért, lelkekért cserébe, arra az esetre, ha Térkaput nyitnának egy Külső Síkra.

## Tér- és időmágus

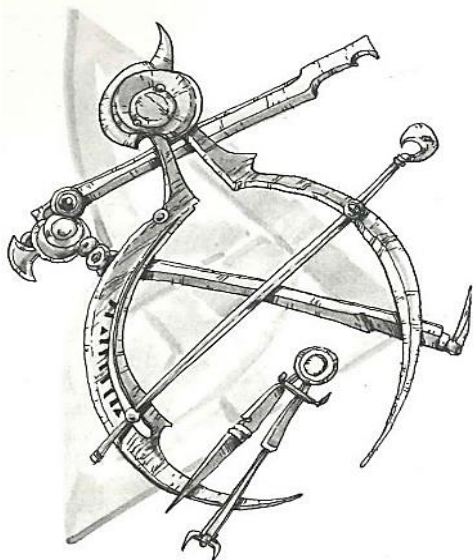
„A varázstudó végzett, óvatosan kihátrált a jelekkel borított tisztásról, de a talpa alatt szétmorzsolódó virágokkal már mit sem törődött. Toronyiránt gázolt a trónus felé.

...

Aztán elérkezett az idő...

Az irtás felett megremegett a levegő, bántó csattanással meghasadt a tér. A lökéshullám letarolta a közeli virágokat, földet szórt az elöl ülők arcába, s minden tribünön meglöbögatta a színes selymeket. A Sóhajok Kertjének közepén komor kőkapu jelent meg; tömör, sűrű tömbje, s a boltív körül körbefutó misztikus rajzolatok éles ellentétben álltak a Palota épületével.”

A renegát – Dale Avery



Az ő tudományukat sokan ismerik, elismerik és csodálják. Főként területük első tárgyát, a térkapuk tudományát. Magukat a tér- és időmágusokat viszont annál kevesebben, bár ez is egy olyan iskola, amit számtalan kultúra kifejlesztett a maga szája íze szerint.

Utóbbi mi sem bizonyítja jobban, mint hogy újra és újra bukkannak fel, fedeznek fel elfeledettnek hitt térkapukat, kapuhálózatokat. A felbukkanás pedig olykor a legjobb szó, hiszen mivel a két terület rokon, egyáltalán nem biztos, hogy egy ilyen varázsló alkotása egyenletesen, folyamatosan létezik az idő tengerében is. Lehet az újonnan felfedezett kapu tegnap tényleg nem volt ott!

Tekintve, hogy az idő homályában sok-sok tudás elveszett, valamint Ynev tele

van érdekesebbnél érdekesebb romokkal, ezen tudás felfedezése sokszor vár a Tér- és Időmágia beavatottjaira.

Általában gyakorlottan mozognak a térben, ami körülveszi őket, ám jóval kevesebbet foglalkoznak a magasabb síkokkal, már ha nem kaput kell oda nyitni. Nem jellemző rájuk az asztrális és mentális manipuláció, habár tanulni ők is megtanulták az alapokat.

A tér- és időmágus képzettségei első szinten:

Képzettség	fok/%
1 fegyverhasználat pszi	Af Kyr-metódus
2 nyelvtudás ősi nyelv ismerete	Af 5. 4. Af
mértan	Af
írás/olvasás	Af
térképészet	Af
legendaismeret	Af
történelemismeret	Af
rúnamágia	Af

További szinteken az alábbi képzettségeket kapja:

TSZ	Képzettség	fok/%
4.	térképészet	Mf
6.	mértan	Mf
6.	rúnamágia	Mf
7.	legendaismeret	Mf
8.	történelemismeret	Mf

### Játéktechnika:

Egy idővel foglalkozó varázsló mágikus akarata olyannyira összefonódott az Idő és Tér fogalmával, hogy időérzékük mondhatni emberfeletti, valamint mindig tudják pontosan merre van észak. A páratlan időérzéke nem kis előny! Például a legtöbb varázslatnál adott, hogy mennyi ideig hat, amivel a varázslók persze tisztában vannak. Az egyetlen problémát az okozhatja, hogy az idő múlása felől csak találgathatnak a legtöbben. Nem így egy időmágus!

Ezen specializált varázslók hozzáadhatják Tapasztalati Szintjük felét, lefelé kerekítve, a Tér- és Időmágiákhoz tartozó mozaikok és rajzolatok erősségéhez. Ez közvetlen hatásban ritkán érvényesül, ellenben például nehezebben állnak ellent nekik az ilyen mágiákat gátló varázslatok, rajzolatok.



Ha egy varázslat hosszát Időmágiával megnyújtják, az *ETK* táblázataiban feltüntetettekhez képest kétszer annyival hosszabbodik meg a mozaikok hatóideje.

Egy kör koncentrációval képesek kiterjeszteni mágikus akaratukat, azaz Zónájukat, méghozzá + TSz x 2 méterrel. Ugyanígy egy kör koncentrációt igényel a visszahúzása is.

A tér- és időmágia mesterei, az *ETK*-tól eltérően, ingyenesen varázsolhatnak Zóna varázsjelek környezetébe, ami a mana igényt illeti, és a varázslás időtartama is csak 5 szegmenssel nő meg számukra egy kör helyett.

A tér- és időmágusok társaikhoz képest az alábbi egyedi mozaikokkal rendelkeznek:

### **Térgát**

**E: 1**

**Mana-pont: 20**

**Időtartam: 5 kör**

**Varázslás ideje: 5 szegmens**

Hatása megegyezik a Térgát varázsjel hatásával, itt viszont rajzolat helyett a zónáját itatja át Térmágiát gátló energiákkal a varázsló. Alap esetben az erőssége 1 (+ az alkaszt TSz/2 módosítója), mely a teljes zónára értendő. MP többszörözéssel erősíthető.

### **Tércsapda**

**E: 1**

**Mana-pont: 25**

**Időtartam: 5 kör**

**Varázslás ideje: 5 szegmens**

Hatása szintén azonos a Tércsapda varázsjelével, területe a varázsló zónája. Hogy hova érkezzen a területre célzott Térmágia, azt a varázslat elmondásakor kell meghatározni a varázslóhoz képest. Ha ez nem lenne lehetséges, mert például, akár elmozdulásból adódóan, a varázslóhoz képest a tér azon pontján akadály lenne, akkor – ha a Térmágia hatása Személyes Aurával védett, azaz élőlény – az aura hatása miatt az akadály mellett fog megjelenni.

### **Térablak**

**E: 1**

**Mana-pont: 17**

**Időtartam: 1 perc**

**Varázslás ideje: 5 szegmens**

A Térkapu varázslat kistestvéréről van szó. Minden szabályában követi a nagyobbát, viszont csak egy fél ynevi láb átmérőjű, kerek átjáró nyílik.

### **Nagyobb térkapu**

**E: 1**

**Mana-pont: 136**

**Időtartam: 5 perc**

**Varázslás ideje: 2 kör**

A Térkapu varázslat nagyobb verziója, ami mindenben követi az eredetit, kivéve a méretét. Létrejötté után egy 4 láb sugarú, hatalmas, félkör alakú boltívet alkot az átjáró a térben.

### **Vízió**

**E: 1**

**Mana-pont: 5**

**Időtartam: 1 perc**

**Varázslás ideje: 3 szegmens**

A fentebb található Térablak varázslat kistestvéréről van szó. Egy fél ynevi láb átmérőjű, kerek átjáró nyílik, amin csak és kizárólag a fények és hangok hatolnak át, de azok mindkét irányba. Anyagot, mágiát nem lehet átjuttatni rajta. Amennyiben a látványát leplezi a varázsló, úgy csak a hangokat továbbítja.

### **Múltbéli vízió**

**E: 1**

**Mana-pont: 15**

**Időtartam: 1 perc**

**Varázslás ideje: 3 kör**

Az előbbi vízió varázslat kombinálása időmágiával. Egy fél ynevi láb átmérőjű, kerek átjáró nyílik az előbbi varázslatnál leírtak szerint, ám két fontos különbséggel. Egyfelől az ablak csak a varázsló saját



zónájában lehet a jelenben és a tér azonos pontján a múltban. Másrészt az idő törvényei értelmében a kapcsolat egyirányú. Mágusok ismernek formulákat arra, hogy ily módon üzenetet juttassanak a múltba, de kevesen mernék megkockáztatni, hogy az idő óreinek haragját magukra vonják.

A múltból érkező érzetekbe történő betekintés folyamatos. Nem lehetséges ugrálni a visszatekintés idővonalán. Mivel az órák elterjedése hiányában nagyon nehéz pontosan behatárolni egy múltbéli időpontot, sokszor nehéz megtalálni a keresett történelmi mozzanatot is, hacsak valaki nem szánja rá az időt, hogy egészen hosszan merengjen a múltba.

### **Időgát**

**E:** 1

**Mana-pont:** 10

**Időtartam:** 5 kör

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

A mágia ismételten a varázsló zónáját itatja át. Amennyiben Időzített varázslat aktiválódna a zónán belül, úgy azt a varázslat elnyomja, egészen addig, amíg le nem jár az Időgát hatóideje, vagy amíg a területről tovább nem halad a varázsló zónája. Persze csak akkor, ha az Időgát erősítése nagyobb, mint az Időzítés erősítése.

Ezen felül a hatás területére nem lehet más idősíkból hatni, hacsak a hatás E-je nem győzi le az Időgát E-jét. Ideértve mindent, ami más időből érkezne. Például Múltbéli víziót, Időugrás, de akár a bárdok Élő történelmét is.

### **Időcsapda**

**E:** 1

**Mana-pont:** 10

**Időtartam:** azonnali

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

Ha a varázsló zónájában valahol időzített varázslat van, és az Időzítés erősítése kevesebb, mint az Időcsapda erősítése, akkor függetlenül attól, hogy mennyi idő lenne még hátra, a varázslat azonnal aktiválódik.

### **Végtelen pillanat**

**E:** 1

**Mana-pont:** 7 / kg

**Időtartam:** 1 kör

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

Tulajdonképpen az Öregítés mozaik ellentétének tekinthető és egyben egy szélsőséges Lassítás mozaik ez az időtörési forma. A varázslat alanya számára extrém módon lelassul az idő. Ha egy kör telik a célpont számára, a környező 1000 évet halad az időben. Ebben az állapotában az alany gyakorlatilag szinte sebezhetetlen az erős idősíktörés miatt, valamint mozgása is halandó szemmel nézve megszűnik.

Mínthogy az alany fizikai behatásokra, elmozdításra immunis, gyakorlatilag csak olyan mágiákkal lehet rajta változtatni, amik azonnali hatással rendelkeznek, mint például a dezintegráció vagy a teleport. De például egy tűzkitörés ellen már védett, hiszen számára a hőhatás kevesebb ideig hat, mintha áthúzná az ember az ujját a gyertyalángon. Ha egy elhajított tárgyra mondják a mágiát, az megáll a levegőben, majd a varázslat lejártá után folytatja röppályáját. Minden tekintetben az *ETK* Lassítás és Gyorsítás mozaikjainál leírt időtörés jelenségei a mérvadóak.

### **Fenntartás**

**E:** 1

**Mana-pont:** 3

**Időtartam:** speciális

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

A varázsló ezzel a hozzáfűzött mozaikkal módosítja a végjelet. Az így lezárt és létrehozott varázslat, amennyiben az időtartama lejárna és a létrehozója elméjében van elég manapont, automatikusan meghosszabbodik. Az időmágus levonja ismét a Fenntartás mozaik nélküli, teljes manaköltséget és a varázslat az eredeti időtartamot újratekzdve tovább él.

A fenntartott varázslat akkor szűnik meg, ha a varázsló egy szegmens koncentrációval megszakítja a folyamatot vagy ha manapontjai már nem elegendőek a teljes varázslat további meghosszabbítására.

## Metamágus

„...A Világegyetemet uraló törvények egyik kevésbé ismert válfaja a Szimpátián alapuló vonzás elve. Mielőtt bárki tévesen értelmezné a megfogalmazást, a Szimpátia jelen esetben nem asztrális érzelmet jelent, hanem vonzást, vonzóerőt összetartozó tárgyak, lények között... ”

Mágia; Szimpatikusmágia – Első Törvénykönyv

Bár páran tévesen elméleti varázslóknak szokták titulálni őket, talán végeláthatatlan fejtegetéseik, elmélkedéseik miatt, hogy mi a mana, hogyan épül fel a mana háló és milyen relációban áll az Elsődleges Anyagi Síkkal, és tulajdonképpen mi is az a varázslat, hogyan működik... tulajdonképpen távolabb nem is igazán lehetnének a valóságtól. A metamágusok ugyan valóban hajlamosak a fentebbiek boncolgatására, és nem csak más mozaikmágusokkal történő eszmecsere során, hanem bárkivel, akinek van fogalma a manáról, netán használja is valamilyen formában. Ezzel együtt, bár részletesen le lehet írni bármely táncot, megérteni, átérezni csak azt lehet, amit maga is táncol az ember. Így van ez a mágiával is.

A kissé lekicsinylően csak egyéb mágikus módszereknek titulált mozaikokat veszük górcső alá e terület specialistái és mivel ezen mozaikok sokszor önmagukban nem sokat érnek, netán egyenesen arra irányulnak, hogy más iskolák mozaikjaira, esetleg tapasztalati mágiákra irányítsák őket, ezért a metamágusok mondhatni minden irányzatban naprakészek. Ugyanakkor idejük jelentős részét leköti a saját és lehetőség szerint mások mágiájának tanulmányozása, rendszerezése, ami elsősorban a többi képzettségük, pontosabban azok hiánya vagy lassabb elsajátítása terén ütközik ki. Hol érdekli őket az aktuálpolitika vagy nemzetek történelme, mikor az ynevi manaháló térképeknek vannak még vak foltjai, illetve olyan területei melyek az elmúlt évszázadokban bizonyosan változtak? Kinek van ideje aprólékosan rúnakölteményeket fogalmazni és transzban vésni a fémekeket piciny ékszerész vésőkkel, mikor még van vagy ezer módja a mana megkötésének, amit az elődök ismertek, de újra felfedezésre várnak?



Ők azok, akik lelkesen kutatják a tapasztalati mágiák gyökereit, hogy új és új mágikus összefüggéseket, elfeledett formulákat fedezzenek fel. Ha találnak egy rég elfeledettnek hitt tárgyat, tekercset vagy kaput, szinte elsősként kelnek útra, hogy a tárgy- vagy mágiaszimpatikus szálakat követve felkutassák az elbukott magiokrációk hagyatékait, ha kell a hegyek alól kiasva azokat. Mondhatni egyaránt megszállott mágiarégeszek és egyben kutató pionírok.

A metamágus képzettségei első szinten:

Képzettség	fok/%
pszí	Kyr-metódus
2 ősi nyelv ismerete	Af
mágiaismeret*	Af
írás/olvasás	Af
legendaismeret	Af
rúnamágia	Af

További szinteken az alábbi képzettségeket kapja:

TSZ	Képzettség	fok/%
4.	mágiaismeret*	Af
6.	térképészet	Af
8.	rúnamágia	Mf

\* Mivel minden egyéb mágiahasználó kapcsolatban van a mana síkjával, szorgos tanulmányozásuk kívánatos ezen a szakon. A metamágus első és negyedik szinten megismerkedhet egy-egy egyéb kaszt mágiájával, ám ez alap esetben nem lehet





szakrális mágia. Azt csak saját idejéből (Kp-ból) tanulmányozhatja, magára valamit adó egyetemen nem ártják magukat az Istenek és azok szolgálóinak dolgaiba.

#### **Játéktechnika:**

A metamágusok számára a normál Fürkészás, Destrukció és Leplezés mozaikok varázslási ideje lényegesen rövidebb és az első nem igényel transzot. Azaz 1 Mp-ot 2 perc helyett 1 kör alatt tud kifürkészni, 1 szegmens alatt 10 Mp-t tud destruálni és egy hatás leplezése számára mindössze plusz 1 szegmens.

Számukra a Fürkészás mozaik nem csak mozaik mágiával létrehozott varázslatokra működik, hanem bármely varázslatra, illetve varázstárgyra. Ám ekkor viszont csak az *ETK*-ban ismertetett varázslási idő alatt és transzban alkalmazható. A varázsló cserébe tisztába kerül a varázslatba vagy tárgyba fektetett manapontok számával, a mágia erősségével és a pontos hatásaival. Ereklýékre nem működik.

A Fürkészás, a Destrukció és Transmagica hullám mozaikok végleges mana költségéből levonhatja a Tapasztalati Szintjét, de így is minimum 1 Mp-be kell kerülnie. A Leplezés mozaikhoz erősségéhez pedig hozzáadhatja TSz-ét a metamágus.

Zónájában nem csak a leplezetlen mágiát képes érzékelni, de minden olyan leplezett varázslatot is, aminél a leplezés erősítése alacsonyabb a metamágus Tapasztalati Szintjénél.

A metamágusok az alábbi egyedi pszi alkalmazások és mozaikok ismerői:

#### **Manalátás**

**Ψp költsége:** 4 Ψp

**Erősség:** TSz

**Időtartam:** 1 kör / TSz

**Hatótáv:** saját zóna és látótér

**Meditáció ideje:** 1 szegmens

**Mágiaellenállás:** mentális

Ezen diszciplína tulajdonképpen a *Szinesztézia* nevű pszi kiterjesztése és kombinálása a varázsló azon képességével, hogy tudja érzékelni a mágiát a zónájában.

Az alkalmazó látja a zónáján belül lévő kötött és kötetlen manát – kék színben látja a mana áramlását, fókuszálódását, valamint az áramlatok és gócpontok egymáshoz viszonyított erősségét is. Ha valakinek az elméjét nem védik pajzsok vagy az alkalmazott erősítés elegendő, hogy átlásson a felhasználó egy célpont mentális mágiaellenállásán, úgy felismerhetőek a mágiahasználók. Pontosabban azok, akiknek elméjében éppen van épp tárolt mana. Az egyes helyeken, tárgyakban vagy elmékben összpontosuló mana mennyiségéről az alábbi táblázat szerinti fogalma lehet az alkalmazónak alaposabb vizsgálat nélkül:

<b>Manapontok</b>	<b>Nagyságrend</b>
0	Nincs
1 - 9	Gyenge
10 - 21	Mérsékelt
22 - 34	Közepes
35 - 50	Erős
51 -	Nagyon erős

Fény derül továbbá a mágikus összekapcsolódásokra, a varázstárgyakra és a mágikusan telített helyekre is. A varázsló meg tudja mondani a manaháló helyi sűrűségét, ahogy az a *PPL*-ben van kategorizálva. Amennyiben két dolog között mágikus kapcsolat található, úgy közöttük oda-vissza áramló intenzív kék fénycsík alakul ki. Amennyiben a mágikus kapcsolat bármely alanya a hatótávon kívül tartózkodik, a fénypászma a hatótáv szélén megszakad.

Ezeket a kapcsolatokat és varázslatokat csak abban az esetben érzékeli a metamágus, ha nem leplezetek, vagy a leplezés erőssége kevesebb, mint az alkalmazott diszciplína erőssége. Így könnyen lehetséges, hogy egy nem mentál mágián alapuló láthatatlanság esetén a rejtett személyt vagy a tárgyat nem látja, ellenben magát a leplezetlen varázslatot, az összpontosuló manát igen.

Minden további Ψ-pont 2-vel növeli az erősséget.

#### **Szimpatikus viszonyok megtekintése**

**Ψp költsége:** 12 Ψp

**Erősség:** TSz

**Időtartam:** 1 kör / TSz

**Hatótáv:** saját zóna és látótér

**Meditáció ideje:** 5 szegmens

**Mágiaellenállás:** -



Ezzel a diszciplinával a varázsló érzékelheti egy zónájában tartózkodó célpont esetében, hogy szimpatikus viszonyban áll-e más tárgyakkal vagy személyekkel. Magában nem feltétlenül hasznos pszi-alkalmazás, hiszen már egy tárgy is rengeteg mindennel állhat tárgy-tárgy kapcsolatban, de egy személy még több holmihoz kötődhet. Ugyanakkor, ha a tárgyon Szimpátia Varázsjel van, vagy pedig Rúnamágia, az ezekhez tartozó szálakat, azaz a mágikusan létrehozott szimpatikus viszonyokat meg tudja különböztetni az alkalmazó. A szimpatikus fonalakat, mint ezüst szálakat látja a varázsló a látóterén belül. Annak határán eltűnnek lelki szeme elől. Fontos megjegyezni, hogy a szimpatikus kötélekek az energiák síkján léteznek, így könnyedén lehet, hogy falon, fákon, hegyeken vezetnek keresztül láthatólag.

Ha egy szál másik fele szimpatikus mágiától védett, például egy védőkör által, akkor a szál, bár az irányt megmutatja, de a védett terület határától már láthatatlanná válik.

### Transmagica hullám

**E:** 1

**Mana-pont:** 2 / E

**Időtartam:** végleges

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Hatótáv:** lásd leírás

Bár gyakorlati alkalmazása szempontjából a Destrukcióra emlékeztet a mozaik, ám azzal ellentétben nem ellenmágiával oltja ki a mágiát, hanem erőnek erejével transzformálja azon varázslatok hatását, amikkel találkozik. Minden a hullámmal kapcsolatba kerülő mágia átalakul egyféle térmágiává, tovább táplálva a hullámot és elkerülve a rosszul felmért Destrukcióval járó kellemetlen mellékhatásokat.

A hatóterület alapesetben a varázslótól az általa meghatározott irányba fele annyi y-nevi láb, amennyi manapontot kezdetnek beleplántált. A varázslat erőssége, és ezzel a végső hatótáv minden megtett láb után eggyel csökken. Ha az adott irányban, egy láb széles, két láb magas folyosón belül, a láthatatlan varázslathullám bármilyen más



varázslattal érintkezésbe kerül, akkor össze kell hasonlítani a hullám aktuális erősítését az varázslatével. Amennyiben legalább 1-el meghaladja a hullám az adott varázslatba fektetett manapontok számát, úgy azt magába olvasztja. A varázslat megszűnik, a hullám erősségéhez pedig hozzáadódik az elnyelt manapontok fele, lefelé kerekítve.

*Például a varázsló, egy ellenségről akarja gyorsan eltüntetni a villámvértet, amit egy boszorkánymester idézett és elindít arra egy 25 E-s hullámot, ami neki mondjuk 6. TSz-en 44 Mp-jába került. Az ellenség 6 lábra van, így ha egy 2 E-s villámvértje van (14 Mp), azt a hullám a találkozáskor megszünteti, magába olvasztja (25-6=19 E > 14 Mp) és erősödik közben a villámvért energiáinak felével, azaz 7-el.*

Megjegyzendő, hogy a hullám nem válogat. Ha az útjába eső barát fegyvere áldott vagy bármi egyéb, akár nem látható varázslattal érintkezik, mind magába fogja olvasztani.

A tárgyokban vagy fizikai rajzolatokban megkötött manát nem képes konvertálni és beolvasztani a hullám. A varázstárgyakat, meg az akár anyaggal kiszórt, felrajzolt varázsköröket is érintetlenül hagyja.



## Varázslatszimpátia

**Mana-pont:** 17

**Varázslás ideje:** 1 kör

Mint azt a *Rúna II./4.*-ben is megerősítették, minden mágiahasználó szimpatikus viszonyban áll saját varázslatával, annak fennálltáig.

Ez a szimpatikus varázslat mozaik teljes mértékben megegyezik a többi *ETK*-s szimpatikus mozaikkal, viszont a sikeres alkalmazásához arra van szükség, hogy a megcélzott varázslat a végszó kimondásakor még létezzen, aktív legyen.

## Szimpatikus viszony megszüntetése

**E:** 100

**Mana-pont:** 50 vagy 100

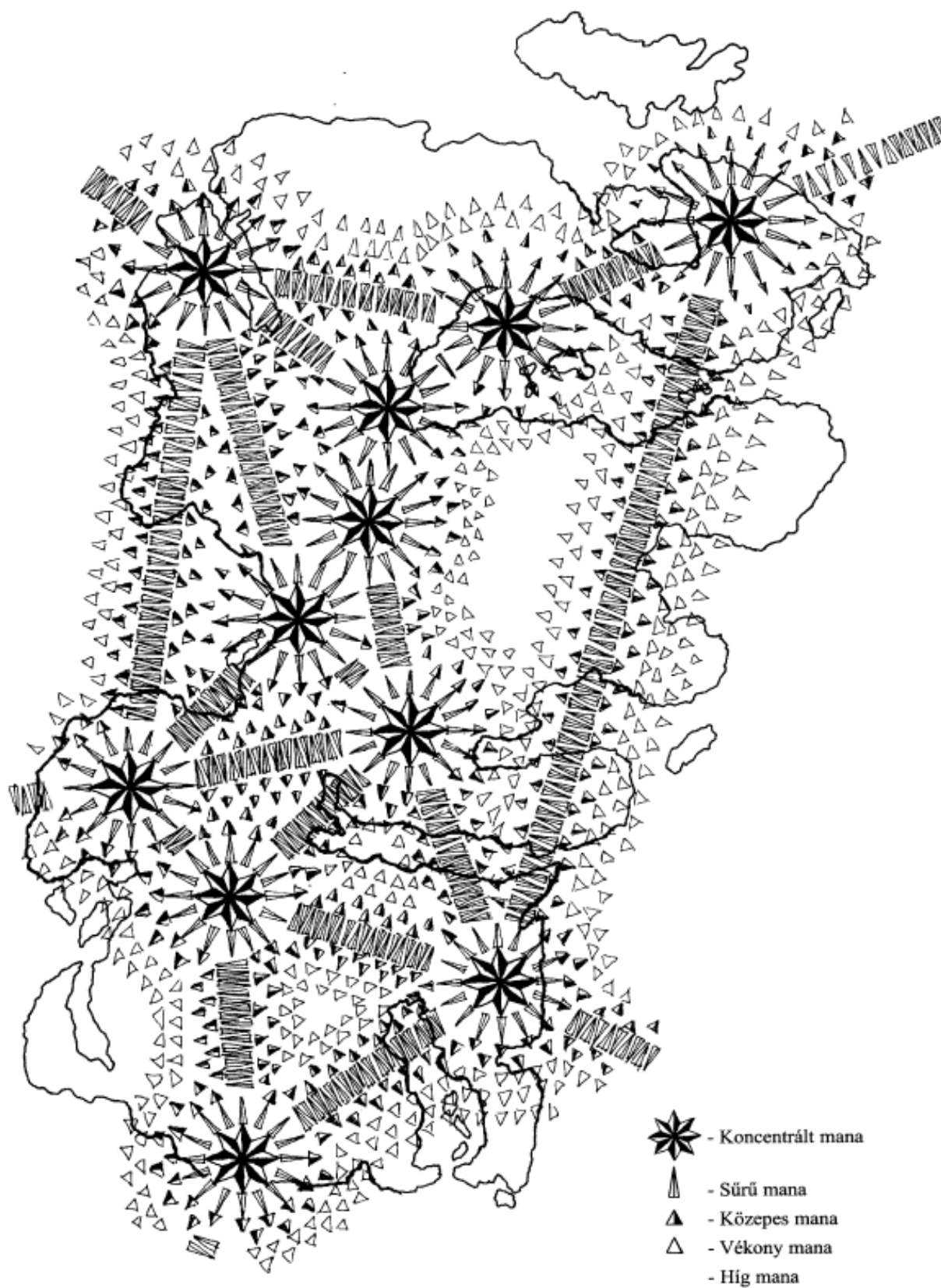
**Időtartam:** végleges

**Varázslás ideje:** 1 perc

**Hatótáv:** érintés

Nagy hatalmú és igen hasznos procedúra, melynek segítségével a varázsló bármiféle szimpátiás kapcsolatot megszüntethet. A procedúra végrehajtásához elengedhetetlenül szükség van a szimpatikus viszony egyik tagjára. A mágia végrehajtása után a szimpatikus viszony egyszer s mindenkorra megszűnik, s újra kialakítani csak a szimpatikus mágia idevonatkozó részeiben meghatározott feltételek újra teljesítésével van mód.

Az első manaköltség arra vonatkozik, mikor a metamágus saját magához kötődő szimpátiát kíván megszüntetni, a második eset bárki vagy bármi más viszonyára vonatkozik.



# Forrásjegyzék

- ETK: Kaszt – 76.-78.o.
- ETK: Mágikus kifáradás – 82.o.
- ETK: Közelharc és varázslás – 90.o.
- ETK: Kyr pszi – 126.-129.o.
- ETK: Magas Mágia – 289.-335.o.
- ETK: Varázstárgyak vonatkozó része – 390.-394.o.
- ETK: Drágakőmágia – 395.-402.o.
- MTK: Diszciplínák – 84.-86.o.
- MTK: Mozaikmágia – 156.-161.o.
- PPL1: Manaháló – 159.-162.o.
- PPL2: Manaháló – 126.-127.o.
- Summárium: Az od hatása a manahálóra és a mozaik mágia használókra – 198.o.
- Rúna I./1. – Tabula Magica
- Rúna I./3. – Magisztérium 1.
- Rúna I./6. – Magisztérium 2.
- Rúna I./6. – Tabula Magica 2.
- Rúna I./7. – A varázsló
- Rúna I./7. – Tabula Magica – Jégmágia
- **Rúna I./8. – Magisztérium 3. – A varázsló és a fizika**
- **Rúna II./4. – A Varázsló, avagy „Hozzám nem állhatsz be varázslóval!”**
- Rúna II./4. – Pyarroni varázslóbot
- Rúna II./4. – A varázsló botja (Doran)
- Rúna III./1. – Varázslói varázstárgyak
- Rúna III./2. – Tabula Magica (szimpatikus viszonyok)
- Rúna IV./5. – A kígyó hátán, avagy az időutazás titkai
- Rúna V./1. – Magisztérium 4.
- Rúna V./2. – Magisztérium 5.
- Rúna V./3. – Magisztérium 6.
- Rúna VI./2. – Grimóriumok
- Bestiárium: Élőholtak – 74.75.o.
- Bestiárium: Démonok – 49.o.

A kiegészítő során a képeket a KKUK-ból, a Bestiáriumból, a PPL 1.-ből és az Ars Magica szerepjáték 1., 2. és 3. kiadásából kölcsönöztem.