

Sacrator

Ismét úton.

Néha elgondolkodom, hogy miért nem lehet úgy boszorkányra vadászni, mint abban a történetben. Hansel és Gretel kalandjaiban, ha felbukkan egy boszorkány, ők ott teremnek, megvizsgálják a fogát, a szemét, ismétlő számszeríjokkal, mint egy vadat, csapdába terelik, majd egy jól irányzott ütéssel végeznek vele. Aztán elégetik, annak rendje és módja szerint.

Nem, a valóság nem ilyen. Legalábbis itt északon nem ilyen. Lehet, hogy világunk túlsó felében, Shadonban vagy honnan származik a mű, minden olyan egyértelmű, de itt, a Quiron-tenger kérészéletű városállamokkal tarkított déli partján, ahol burjánzik a káosz, minden ármánytól terhes. Romlásszekták, boszorkányrendek úgy szaporodnak, mintha az átkozott-istenek direkt hintenék magvaikat Ynev megtépázott földjére. A Kítaszított szolgálai rendre új erőre kapnak és terítik a mételyt, abban reménykedve, hogy korcs entitásuk legalább egy köpetét pazarolja rájuk. Itt nem az van, hogy berúgjuk az elhagyatott viskó ajtaját, a banya pedig ott vár reánk tárt karokkal.

Az elmúlt pár hónapban tucatnyi példányát másoltam a könyvnek. Két eset között is hasznosan kell eltölteni az időt. Igaz, a minőség nem lett olyan, amiért kifinomultabb hercegi nagykönyvtárakban kapkodnának, de ez csak a feladataim könnyebbik fele. Ez a hétköznapi mesterségem, amit gyakorlok és amivel szintén szolgálom az egyházat. Célnak azonban megfelel. A hírvivőt, írástudót, távoli világok történeteit mesélőt mindenhol szívesen fogadják. A rémtörténetekért, főleg, ha abban a gonosz elnyeri méltó büntetését odavannak, nemcsak a gyerekek, de a fogadók, ivók, talponállók megfáradt népe is. Még az útonállók is bántatlanul tovább engedik egy, a hírnökök címerét viselő szekeret. Vagy megállítják egy-egy pajkos történetért. Ez is egy módszer, hogy kiszakadjanak a valóságból, hacsak egy rövid időre is. Persze előfordulhat az is, hogy a magányos utazót szánta valamely bálványimádó szekta vélt vagy valós istenüknek áldozatul. A meglepetés a mi erőnk. Adron a fény, ellenségei pedig megvilágosodva térhetnek meg idolumuk színe elé.

Hírekért híreket kapok, előjáróktól a hivatalosat, a pár rézpénzért lejegyzetelt üzenetek küldőjétől a pletykákat, a söntést támasztóktól azt is, amiről még a legvakmerőbbek is csak suttogva mernek beszélni. Bizalmasukká válok. Keresztkérdéseim rést találnak a megfélemlítettek burkán. Tanyáról-falura, faluról-városba szedem össze az információ morzsákat, rendezem és összeáll a kép. Ha nyomra bukkantam, egy tengelytöréssel feltűnés nélkül eltölthetek még egy kis időt a településen.

Egy hete esett be monostorunk kapuján a küldött. Egyháztestvérünk kérte az inkvizíció segítségét, egy eleddig ismeretlen kabbala nyugtalanító feltűnése miatt. A szükség szerint félelemkeltés, idegen szimbólumok, emberek eltűnéséről szólt a hír. Sokat edzett álcámat magamra véve indultam útnak a körülállás felfejtésre. Üzeneteimet a szellemnyelv segítségével juttatva célba, hogy ha kell a hit és az egyház védelme nevében a legnagyobb szigorral járjunk el.



Adron a fény!

Sacrator: szent harcos, végrehajtó. Olyan férfiak és asszonyok, akik veleszületett hatalommal bírnak a nyers mana és egyéb megnyilvánulásai fölött. Adron hívei előszeretettel veszik őket maguk mellé, és helyezik frontvonalba őket a gonosz szolgálóival szemben. Vezetőjük a mindenkori aesacrator, aki képességeiben mindig a többi fegyvertársa felett áll. Ritka esetben, ha jól végzi dolgát, a papok hajlandók maguk közé fogadni egyet-egyét.

Saphys ellökte magát a faltól, és a riadalom maszkját felöltve maga is futni kezdett. Az ékszerészcéh amulettje hangosan zörgött a nyakában. A nyomában loholó polgárok hamar utolérték, maguk mögé taszították, a falnak tántorodott, hangosan zihálva, lábát fájdalva pillantott a többiek után. Mikor az utolsó alak is eltűnt a sikátort keresztező úton, szembefordult az orkkal.

A bestia elvicsorodott, szeme rőten villant.

Saphys felegyenesedett. Rövid mentális paranccsal csitította el kalapáló szívét. Nyoma sem volt már az elcsigázottságnak, sem a rettegő inas álcájának.

Ahogy az ork megforgatta kéttényérnyi széles kardját, megrándultak a testére festett harci jelek.

Saphys az ajkába harapott. A Sinemossa orkjai sohasem viseltek ekkora fegyvereket. A Liga és a barbárok szorításában nem akadt érclelő, amelyből elegendő fémet nyerhettek volna maguknak, inkább csak mások fegyvereit orozták el és kovácsolták újra. A fenevad biztosan messzebből érkezett, talán épp azzal a hajóval, amelyről a végrehajtók nemrég jelentést tettek.

A férfi szétvetette a lábát, előrenyújtotta kezét, ujjait természetellenesen szélesre tárta. Ujjbegyein finom rándulást érzett, a körötte hömpölygő mana hidegen kúszott a csontjaiba.

Az ork meglepett vakkantással szegte fel a fejét, és előrerontott.

Saphys lehunyta szemét, hagyta, hogy az alkarján felkúszó bizsergés kék lángokkal rajzolja elé a valóságot. Láta a vályogházak szürkességét, a kerület fakóbíbor félelmét, és a felé ügető ork rőt farkasvicsorát.

Gyors mozdulattal kapott a környezetében áramló mana után. Az ork alig karnyújtásnyira járt tőle, amikor a bűbáj megfogant. Saphys

ellépett a többmázsás teremtmény útjából, és rántott egyet a mágikus erővonalakon. Az ork megtorpant, és a következő pillanatban nyakaszegetten hanyatlott a kövezetre.

A férfi fintorogva nézett utána. A közelben hadakozó városőrök kétségbeesetten kiáltottak segítségért.

– Adron a fény – suttogta Saphys, majd nekiiramodott.

(LUIS SAUL – Az éjszaka kardja)



A rend születését valamikor a VI. Zászlóháború környékére datálják azon kevesek, akik egyáltalán hallottak róla. Biztosat csak a beavatottak vagy Adron egyháza adhatna, de a magukba forduló, elszigeteltségben élő papok ritkán osztják meg e féltett titkot mással. Annál is inkább van ez így, mert a szervezet elsődleges feladata a feltűnés nélküli szolgálat az egyház és istenük érdekében.

A legendák úgy tartják, hogy a győzedelmes toroni csapatok megfékezésére az Északi Szövetség új taktikát keresett és talált. Toron hátszágában a Quiron-tenger déli oldalán kutattak szövetségeseket. Erősen támogatták ebbéli törekvését a Quironeia pyarronita egyházai is, arra hivatkozva, hogy Tharr vallásának térhódítása komolyan fenyegeti helyzetüket. Özönlöttek az istencsalád papjai, lovagjai a hívó szóra, köztük adroniták, hiszen sem a háromfejű szörnyistent, sem szövetségesük Orwella tanait nem tűrhették.

Enue Ahgven, a Kard lovagrend alapítójának és vezetőjének P. sz. 2259-ben a fény és mágia urának szolgálói által bekövetkezett halálával, új lendületet és irányt kapott az egyház. A

nagymester testét elpusztították ugyan, de lelke, ocsmány istennőjének köszönhetően továbbra is Courelan falai között bolyongott. A varázslás és fény istenének helytartói erős védelmet építettek ki fogságba tartásáért, de a világi betolakodók, kémek, fejevadászok vagy az Arc nélküli hatalom beszivárgói ellen kevésbé voltak felfegyverkezve.

Egy új, az egyházhoz hűséges, fegyveres rendre volt szükség az isteni sugallat pedig nem váratott sokáig. Maga Adron jelölte és hitük szerint azóta is jelöli ki a feladatra alkalmasokat azzal, hogy születésükkel egy különleges képességgel, a Mana látással ajándékozta meg őket.

Erős szövetségesük, Doran támogatásával Ereni embervadászok jelentek meg a városban, akik fegyveres harcra, észrevétlenségre oktatták a kiválasztottakat, míg a papság az elme csiszolására helyezte a hangsúlyt.

A terv bevált, az évszázadok alatt tökéletesített módszerrel kifogástalan kémeket, testőröket képeztek, kik, ha kell akár felderítő munkára is alkalmazhatók.

Mentalitásban hasonlóak Adron papjaihoz. Az életet, ha lehet, igyekeznek ugyan megkímélni, ez alól csak a káosz szolgái az abszolút kivételek, ám céljaik elérésének érdekében sokszor nincsenek tekintettel semmiféle más értékre - legyen az pénz vagy hatalom. Lopnak, csalnak is ha kell, mondván: a cél szentesíti az eszközt, s a kavarodás, amit ezzel okoznak, mindenképpen kisebb, mintha küldetésük ostoba emberi törvények betartásának esne áldozatul, teret engedve ezzel a kárhozott erőinek. Természetesen minden esetben mérlegelnek, tiszta fejjel, érzelemmentesen - ám céljuk elérésében senki és semmi nem gátolhatja meg őket büntetlenül.



A férfi a még ép sátrak takarásába húzódott, és felnyitotta harmadik szemét.

Az orkokat körülengő varázslat vérszín aurát vont köréjük. Saphys óvatosan nyúlt feléjük szellemkezelével, mégis, amikor megérintette a rőt izzást, fájdalom hasított fejébe. Fogát összeszorítva visszakozott. Az orkokat támogató varázslat túl összetett, túl mély volt, hogy egyszerűen szétozlassa.

A három bestia ismét nekifeszült a dárdaedőnek. A városőrök hadnagya kétségbeesetten próbálta egyben tartani a védekező gárdisták alakzatát, a katonák kitartása azonban megtörni látszott.

Saphys döntött, összeszedte minden erejét, és kurta parancsszóval hajlított a déli napsütés sugarain, épp csak annyit, hogy az örök számára ne tűnjön többnek ragyogó fényfoltnál. Ahogy közelebb merészkedett hozzájuk, megcsapta orrát az orkok vadszaga.

Lenyelte a torkába gyűlő nyálat, majd a hadakozók közelében szabadjára engedte hatalmát. Az elméjéből előrobbanó mana azonnal körbefolyta mindnyájukat. Sivatagi homokként marta végig az orkok auráját, a lehántott rétegeket tovasodorta. A fenevadakat tüzelő varázslat megingott, új kapaszkodót keresett.

Eztán már a városőrök haragját táplálta.

Saphys szája kiszáradt, tagjai elnehezültek. Szédelegve roskadt az utcaköre. A Manaháló illetén átrendezése csaknem minden erejét felemésztette. Fáradtan törölte meg gyöngyöző homlokát. Erőtlenül, egy összedőlt vásári bódé deszkáiba kapaszkodva küzdötte magát talpra, és elhomályosuló tekintettel pillantott körbe.

Az örök magukból kikelve, üvöltve törtek előre. Az ősz üstökű hadnagy habzó szájjal vetette magát a zavarodottan tébláboló fenevadakra. Az orkok sarokba szorított ebekként martak az őket fenyegető emberek felé. Az egyikük felüvöltött, diadalittasan bömbölő katona döfte át testét, majd a többiek is felbátorodtak, és mély sebeket nyitottak a kétségbeesetten kapálózó bestia testén.

(LUIS SAUL – Az éjszaka kardja)

A hit az igazság, az igazság a tett, a tett a hit!

Adron jelét hordozók még serdülő koruk előtt tapasztalják magukon, hogy az ő valóságuk kiterjedtebb, mint társaiké. Ezt mindenki másként éli meg, de mielőtt bármelyiküket is máglyahalálra ítélnék azok, akiket a fény még nem érintett meg, Felkentek tűnnek fel és

magukhoz veszik a gyermeket. (Sikertelenségre eddig még nem volt példa. Szép szó, jövőre szóló ígéret vagy csillogó aranyak mindig meghozzák az eredményt.)

Nagyobb részt embereken jelenik meg a bélyeg, de az istent nem érdeklik a rasszok és fajok, főleg északon félelmei elszabásúak is előfordulhatnak.

Az ifjú egy elzárt kolostorba kerül, ahol azonnal kezdődik a hosszú évekig tartó képzés. Egy tapasztalt sacerator a fegyveres harcra és túlélési fortélyokra, varázslók a felderengő új világ, a manaháló manipulálására, míg egy-egy kiválasztott hitoktató a szakrális vonalat mélyíti el. A monostorok elég önellátóak, így a szerzett Szakmák is elég változatosak lehetnek. Kovács, ács, italfőző, de ne felejtjük el az egyház drágakövekhez való viszonyát sem, különösen a rubint nemes a számukra. Így az ékszerész szakma is lehetőség.

Szerencsére az Isteni kegy, mely oly sokat ad a felkenteknek ebben a témában is bőségesen juttat aspiránsokat az egyháznak (a bőséges elég relatív szó, maga az egyház sem a legbővelkedőbb mind közül), így könnyen előfordulhat, hogy egyszerre több tanulóval is foglalkozik az adott szeminárium.

Mire teljes jogú tagja lesz a Fényen Kívüliek rendjének javában az ifjúkorba lépett a nevelt. Ekkor két lehetséges út áll előtte, általában annak függvénye, hogy az a sacerator milyen előélettel rendelkezett, milyen úton szerezte a tapasztalatait, míg eljutott a vezetői szintre.

Vagy elküldik a nagyvilágba kalandozni, ez általában azt jelenti, hogy egy távolabbi rendházhoz vezénylik, vagy mágiával egyből oda juttatják, ahol szükség van rá. Ilyenkor arc nélkül kell beilleszkednie és a helyi szervezet veszi fel vele a kapcsolatot. Kezdetben kisebb feladatokkal bízzák meg: megbizonyosodni, hogy az adott környéken valóban felütötte fejét a gonosz vagy a helyiek babonájával állunk-e szembe. Egy-egy különítmény érkezésére előkészíteni a terepet, információt szerezni. Többet magával fegyveres kíséretet nyújtani stb.

Hítük annyira szilárd, mint isteni beavatott előjáróiké. Hiszik azt, hogy kiválasztottak. Általánosan elfogadott nézet, hogy következő életükben felkentként szolgálgják majd az urat.

Nem előírás, de Istenük szent szimbólumát maguknál tartják. A jelkép, bár mágikus hatalommal nem bír, szakrális értéket képvisel, segít az elmélyülésben, lelki erőt ad legválságosabb időkben is.



A végrehajtó nem tévőzött. Amint a tűzvihar elült, elrugaszkodott. Elméjéből kizárta a földszinten sustorgó árnyak hangját. Kurta varázsszóval csavart a lángnyelvek szülte világosságon, hogy fényárba borítva a pincét, jól láthassa célpontját. Amikor a bűvölet megfogant, Saphys riadt ábrázattal rántotta vissza a döfésre emelt fegyvert. A hirtelen mozdulattól csaknem orra bukott, alig karnyújtásnyira állapodott meg a nő előtt.

(LUIS SAUL – Az éjszaka kardja)

Ha megtanulod, miként szeret egy Adronpap, ráébredsz majd, hogy soha nem szerettél igazán.

Próbálta érzelmeit legyűrni, amelyek adronita létére mind többször kerekedtek felül a logikán. Szánalmasan esendőnek érezte magát.

Nem győzhet Orwella! – gondolta. És Kaerá sem! Ez a Kaerá nem!

Felmászott a lépcső romjain. El akarta mesélni a daiconeumnak következtetéseit, segítséget kérni, beteljesíteni Adron rendelését, hisz a mana volt az, ami elvette, és most visszaadta nekik a lányt!

(LUIS SAUL – Az éjszaka kardja)

Karakteralkotás I. táblázat:

Erő	3k6 (2*)
Állóképesség	2k6+6
Gyorsaság	k10+8
Ügyesség	k10+8
Egészség	2k6+6
Szépség	3k6 (2*)
Intelligencia	2k6+6
Akarakterő	2k6+6
Asztrál	k6+12
Érzékelés	k10+8

Karakteralkotás II. táblázat:

KÉ	10
TÉ	18
VÉ	73
CÉ	0
HM/szint	9(2)
Kp alap	4
Kp/szint	7
Ép alap	5
Fp alap	6
Fp/szint	k6+3

Harcértékek:

A sacratorok meglehetősen jó harcosok, hiszen az Adron egyház fegyveres részét képezik, még ha ez első olvasatra elég furcsán is hangzik.

Azon túl, hogy különleges, velük született tulajdonságukat képzésük során igyekeznek kidomborítani, álcájukból kibújva ellenfelüket minél előbb ártalmatlanná kell tenniük, ezért magas KÉ alapjuk, ami 10. Té alapjuk 18-as, VÉ alapjuk 73, CÉ alapjuk 0. Harcérték módosítójuk 9, melyből 2-2-t kötelesek KÉ-jük és TÉ-jük növelésére fordítani.



Életerő és fájdalomtűrés:

A sacratorok azok, akik felfogják a rendre eső csapásokat és fizikailag védelmezik harcban a papokat, varázshasználókat, amíg azok mágiája megfogán.

Képzésük során nem kell kiállniuk válogatott kínzásokat vagy tréningeket, életerejük közepes. ÉP alapjuk 5 (ehhez adódik egészségük 10 feletti része), FP alapjuk pedig 6, amihez (az Állóképességen és Akaraterő 10 feletti részén túl) Tapasztalati Szintenként még k6+3 járul.

Képzettségek:

A sacratorok képzésük során számos fegyveres és alvilági képzettséget el kell sajátítaniuk, hogy feladatukat minél hatékonyabban tudják ellátni, ezek mellett néhány világi képzettséget is magukévá tesznek (vagy képzésük előtről hozták magukkal), melyek segítségével könnyen beolvadhatnak a társadalomba.

Ezen túl fogékonyak maradnak az újdonságokra (főleg ifjonti éveikben) vagy ősz fejjel tovább mélyíthetik tudományukat vallási tanokban esetleg mágiaismeretben.

A M.A.G.U.S. szabályaira lefordítva mindez annyit tesz, hogy a kaszt tagjai meglehetősen sok képzettséget megkapnak, KP alapjuk 4, KP/Szint: 7 (már az első szinten is).

Induló képzettségeik:

Képzettség	fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Ökölharc	Af
2 nyelvismeret	Af 4, 3
Írás/olvasás	Af
Sebgyógyítás	Af
Szakma (választható)	Af
Álcázás/álruha	Af
Csomózás	Af
Pszi (pyarroni)	Mf
Vallásismeret (Adron)	Af
Legendaismeret	Af
Lovaglás vagy kocsihajtás	Af
Lopózás	20% *
Rejtőzködés	20% *

* A sacrator minden Tapasztalati Szinten kap 15%-ot, amit eloszthat a felsorolt Százalékos Jártasságban mért képzettsége között.

A további szinteken a következő képzettségben részesül:

2.	Emberismeret	Af
2.	Térképészet	Af
3.	Nyomolvasás/eltűntetés	Af
5.	1 Fegyverhasználat	Mf
6.	Vallásismeret (Adron)	Mf

Látszik, hogy a játékos karakternek bizonyos időközönként, amint elég tapasztalt lesz, vissza kell térnie rendjéhez (ha az istenek szeszélye távol sodorta kiképzőjétől, természetesen másik Adron-kolostor is megfelel) hogy gyarapíthassa ismereteit.

Különleges képességek:

A sacratorok elsődleges különleges képessége a velük született Mana érzékelése, ez alapján tanult használata.

Varázslókhöz hasonlóan, képesek észlelni minden leplezetlen mágiát, ám ezek mibenlétét csak akkor tudják beazonosítani, ha rendelkeznek a megfelelő Mágiaismeret vagy Vallásismeret képzettséggel. Az érzékelt terület nagysága mindenkor a végrehajtó hatalmától függ. Ez játéktechnikailag szintenként megközelítőleg 2 lépés sugarú kört jelent.

Erejüket képzésük során kondicionálják és megtanulják szabályozni. Adron egyháza által kifejlesztett metódus szerint tudják használni a nyers Manát, megragadják azt és kedvükre formázzák.

A sacratorok max. MP-je Tapasztalati szinteken 7-tel növekszik. (1. szinten 7, 2.-on 14 és így tovább)

Mana-pontjaikat többféleképpen nyerhetik vissza. „Vadmágiát” használó társaikhoz hasonlóan kiadós alvással, óránként 1MP-t kaphatnak. Ennél azonban kifinomultabb módszert fejlesztettek dorani mágusok segítségével, mely transzban a Pszi energiákat képes átalakítani Mana-pontokká. Ez játéktechnikailag a Kyr módszer Energiagyűjtés: Kivonás használatának felel meg, úgy is kell számolni.

Tapasztalati szint:

E különleges kaszt tagja számtalan dolgot kénytelen folyamatosan gyakorolni, ahhoz, hogy fejlődhessen. Ezért elég lassan lépi Tapasztalati Szintjeit.

Táblázatuk megfelel a Boszorkánymesterek szintlépési táblázatának.

A sacrator fegyvertára:

Miután különleges érzékükre fény derül és jogot nyertek a Fényen Kívüliek társágába, mentális erejük csiszolása és fegyveres képzésük megkezdődik. Elvileg bármivel megtanulhatnak bánni, tanulmányaik helyszíne azonban erősen behatárolja a lehetőségüket. Az induló képzettségben jellemzően az egykezes fegyvereket tanulják. Hosszúkard, rövid kard, török esetleg egykezes csatabárd. A nehéz, kétkezes fegyvereket nem igazán kedvelik, úgymint a nehéz vérteket sem, kivéve, ha az álca ezt megkívánja.

Adron papjainak végrehajtóinál gyakran megtalálható néhány mágikus tárgy, melyet az egyház ad a kiválasztottnak a sikeres küldetés érdekében. Ezek lehetnek papi mágiával létrehozott italok, rúnamágikus vagy drágakő mágiával létrehozott varázstárgyak. Fegyvereiket, felszerelésüket szinte minden esetben, szakrális vezetőjük által, isteni Áldás lényegíti át.



Varázslatok

A Sacratorok a mágikus erőket „megragadva”, azokat formázva hozzák létre varázslataikat. Ezek a formák hasonlóságot mutathatnak a Varázsló által használt elemi formákhoz vagy

az egyház által használt egyedi varázslatokhoz, mibenlétük azonban annál puritánabb, természetesen nem is szakrális eredetű. A felhasználásához szükséges energiát mégis Mana-pontokban mérjük. Legszembetűnőbb különbség, hogy időtartamuk egyszeri vagy rövid ideig tart (egy kör), mert az elbűvölt éteri erő egyensúlyra törekszik, szétáramlik a környezetben, ha nem fogják hozzáértő kezek. Ugyanúgy szétfoszlik a varázs, ha a készítő több, mint egy körig nem látja a megcélzottat. Ilyenkor a mana minden további következmény nélkül szétoszlik közegében.

Minden egyes további kör, amivel meg kívánja hosszabbítani a varázst, plusz koncentrációjába (Mp) kerül a végrehajtónak. Ennél fogva nem is tud korlátlan számú formázást fenntartani. Az idő előrehaladtával, ahogy egyre csak gyűlik a tapasztalat, lesz csak képes figyelmét megosztani a párhuzamos varázslatok között. Ez minden harmadik tapasztalat szint elérése után jelent plusz egy fenntartható varázst. Első két szinten egyet.



A sacratorok által megzabolázott energia így általában támadó jellegű. Áthatol a szeretlen anyagon, kivéve, ha az mágikus vagy félmágikus mint például az abbit. Éppen ezért közönséges fegyverrel, pajzsral teljesen kivédeni a varázst nem lehet, a páncél SFÉ-je is csak korlátozottan érvényesül. Ez a M.A.G.U.S. szabályai szerint azt jelenti, hogy a nem mágikus felszerelések VÉ-je és a közönséges vérték SFÉ-je feleződik, lefelé kerekítve. A mágikus tárgyak és vérték útját állják, gyengítik az ősenergiának, ezért azok VÉ-je, SFÉ-je teljes mértékben érvényesül.

Az élőlények vagy lélekkel bíró teremtmények testét megvédi a személyes aura, azaz az energia csak roncsolással tud utat törni magának. Ezt használják ki a végrehajtók. A sebzés mértéke függ a formázástól és hogy mekkora felületen érintkezik a célponttal.

A nyers Mana ilyen formán történő felhasználása és sebzése, a mágikus tűznél leírtak szerint kötelező ÉP veszteséget okoz, azaz 4 Fp-ént 1 Ép-t.

Áldásos mellékhatás, hogy a sűrített energia fényt bocsájt ki magából, sugárzik. Ennek az erőssége minden páratlan szinten erősített varázssal egyel nő. 1E: fáklya, 3E: kandallótűz, 5E: tábortűz és így tovább.

Energiaaura

Mana-pont: 6 (6 Mana ponként növelhető)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: személy
Időtartam: 1 kör (+1Mp / kör)

A varázslat nyers energiából való, erősségének megfelelő fényességű aurát hoz létre a sacrator - illetve azon személy körül, akit a sacrator megérint. Az aura fényét kifele sugározza, viselőjét a látásban nem zavarja.

Akik az Időtartam alatt az így felvértezett illetőhöz érnek, vagy fél láb távolságon belülre kerülnek, 1k6 Sp-t veszítenek. Az aurával felvértezett személy így akár támadhat is.

További 7 Mp felhasználásával a varázslat erőssége 1E-vel, miáltal a sebzés 1k6-tal növelhető.

Energicsóva

Mana-pont: 6 (6 Mana ponként növelhető)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 1 láb/E
Időtartam: 1 kör (+1Mp / kör)

Főként támadásra használható. A „harcos” itt összesűriti az általa létrehozott elemet, ami egyetlen irányított csóvában tör ki. A Csóva mindig a végpontján éri el az 1 lábnyi (1 m) átmérőt. A Csóvába formázott energia Erőssége (E) az első lábon annyi, amennyi az összegyűjtött energia erőssége, attól kezdve pedig lábonként eggyel csökken (akár a Manakitörésnél). Ebből máris kiviláglik, hogy a csóva annyi láb hosszú, amennyi az erőssége. A csóva kibocsájtási pontja tárgyhoz vagy személyhez is rendelhető, azzal együtt mozgatható és forgatható. Időtartama nem egyszeri, hanem egy teljes kör. Ez idő alatt az energia folyamatosan áramlik a Csóva

kiindulási pontjától a végpontjáig, a bebörtönzött éteri anyagból eredő sebzés is csak ennyi idő alatt fejt ki hatását.

Energiafal

Mana-pont: 6 (6 Mana ponként növelhető)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Időtartam: 1 kör (+1Mp / kör)

A sacrator egy megközelítőleg 20 láb sugarú körön belül eső, és általa meghatározott helyen, falat emel. Ez valójában egy félbevágott, függőleges Szőnyeg. Az az: 5 ynevi arasz (50 cm) vastag, epicentruma a föld szintjén helyezkedik el, és félkörívben emelkedik. A Fal a rajta áthaladóknak körönként az E-jének megfelelő mennyiségű Sp-t okozza. Ha teljes testtel halad át rajta egy ember akkor k_{10}/E , ha csak érintkeznek vele, akkor k_6/E .

Energiapenge

Mana-pont: 5 (5 Mana-pontonként növelhető)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: 1 kör (+1Mp / kör)

A varázslattal a sacrator nyers energiával övezheti egy tetszés szerinti formájú, egykezes fegyver felületét. A derengés körbefonja a tárgy felületét, és annak eredeti sebzésén túl megégeti mindazokat, akiket a fegyver eltalál. A bónusz sebzés k_6 minden egyes erősítés után.

Manakitörés I.

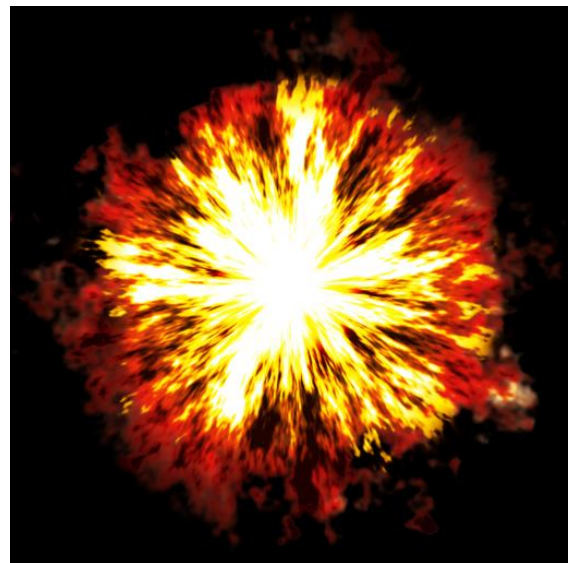
Mana-pont: 5 (5 Mana-pontonként növelhető)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 1 láb/E
Időtartam: egyszeri

Támadó varázslat. A begyűjtött manát a végrehajtó annyira összesűríti, hogy az végül szétrobban. A megközelítőleg 20 láb sugarú körön belül bárhol meghatározható az a pont, amely a Kitörés epicentruma lesz, tanácsos azonban figyelni arra, hogy az elég távol essen tőle és a robbanás ne sebezze meg őt is!

A Kitörés által érintett terület nagyságát a végrehajtó nem képes befolyásolni, az egyedül

a szétrobbanó ősenenergia mennyiségétől, azaz E-jétől függ. A Kitörés epicentruma körüli egy láb sugarú körben az E egyenlő az elem E-jével, attól távolodva pedig lábanként 1-gyel csökken, míg végül nullává enyészik. Ezzel meg is határoztuk az érintett terület nagyságát: annyi láb sugarú kör, amennyi a Kitörés formázott E-je.

A sebzés is ehhez hasonlóan alakul: középen maximális, $E \cdot k_6$ Sp, majd az epicentrumtól távolodva az erősséggel együtt csökken - annyival, ahány lábára az áldozat a középpontól tartózkodik.



Manakitörés II.

Mana-pont: 5 (5 Mana-pontonként növelhető)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Időtartam: egyszeri

A varázs nem élőlényekre, hanem élettelen anyagokra fejt ki hatását. Eredményeképpen a mágikus energiák beférkőznek az anyag szerkezetébe és az azt összetartó kötések egyszerűen szétfeszítik. A folyamat során a tárgy szilánkokra robban. Az anyag mennyisége a minőségétől függ, a következő csoportok szerint:

- I. Nemtelen anyagok. Kő, fa, textil, és minden egyéb, ami nem sorolható a többi csoportba
- II. Fémek, réz, bronz, vas, és minden egyéb fém, ami nem sorolható a nemesfémek és a mágikus anyagok közé.

- III. Nemesfémek. Platina, arany, ezüst.
(Nemesfémnek számít az ötvözet is, melyben ötvöző anyagként legalább 10 százalék tiszta nemesfém található)

A varázslattal 1 Kg I. csoportba, 1/2 Kg II. csoportba, vagy 1 g III. csoportba tartozó anyag semmisíthető meg minden egyes E után. További kikötés, hogy csak önálló és egész tárgyakra alkalmazható, tárgyak részeire nem. Mint ahogy élőlények teste, személyes aurájuk védelme alatti felszerelése sem képezhetik a varázslat tárgyát.

A szétrobbanó tárgy közvetlen közelében (1 láb sugarú kör) tartózkodók, a tárgy anyagától és méretétől függően sebesülnek.

Energiaimpulzus

Mana-pont: 5 (5 Mana-pontonként növelhető)

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Hatótáv: 20 láb sugarú kör

Időtartam: egyszeri

A sacrator a varázslattal egyetlen energiaimpulzussal támadhatja ellenfelét. A sikeres támadáshoz céloznia kell, a célpontjának csak akkor okozhat sebet, ha el is találja. Ehhez sikeres Célzó Dobást kell tennie, ahol saját CÉ-jéhez hozzáadhatja a varázslat CÉ-jét. Csak egyenes vonalban, maximum 20 láb távolságig lehet ellőni.

További 6Mp felhasználásával a varázslat erőssége 1E-vel, sebzése k6-tal növelhető.



Energiaököl

Mana-pont: 5 (5 Mana-pontonként növelhető)

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Hatótáv: 20 láb sugarú kör

Időtartam: 1 kör (+1Mp / kör)

Az nem lehet, hogy a fény istenének szolgálatában álló végrehajtó sötétben botorkálva kelljen a kárhozát híveire vadászni. Ezzel a varázslattal egy ököl méretűre sűrített gömböt hoz létre, melynek fényereje egy fáklyáéval egyezik meg. Mozgatása egy futó ember sebességével megfelelő gyorsasággal történik, így támadni is lehet vele. Sikeres Támadódobás esetén k6 Sp sebzést okozva az áldozatnak. Az energiakonzentráció miatt, ellentétben a többi formával, minden további E-vel arányosan nő a fényerő is. 2E: kandalló, 3E: táborníz.

Az ököl sebzése erősségenként k6 Sp.

Energiaszőnyeg

Mana-pont: 6 (6 Mana-pontonként növelhető)

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Hatótáv: 20 láb sugarú kör

Időtartam: 1 kör (+1Mp / kör)

Védő és támadó varázslat. A sacrator a megteremtett elemet az előbbiekhöz képest jóval nagyobb területen osztja el. Ezt csak egyetlenesen teheti, és a terület formáját sem határozhatja meg; az minden esetben szabályos kör. Ezt a kört nevezzük szőnyegnek.

Szőnyeg a föld szintjét fél láb magasságban borítja be, és követi a terep egyenetlenségeit. A kör mérete a formázástól függ, ám nem lehet kisebb egy láb-, és nem lehet nagyobb annyi láb sugarúnál, amekkora a teremtett elem E-je. Közepontja a 20 láb sugarú területen belül bárhová eshet.

A Szőnyeg E-je a Szőnyeg méretének függvénye. Átlag érték, amit úgy kaphatunk meg, hogy az sűrített mana E-jét elosztjuk a Szőnyeg lábban számított sugarával. (Például: 6 E erősségű elem esetén: ha a Szőnyeg sugara 6 láb, az E-je 1; ha sugara 3 láb, E-je 2; ha sugara 2 láb, E-je 3, és végül, ha sugara 1 láb, akkor E-je 6. Tört érték esetén mindenképpen lefelé kerekítünk. Pld.: 2.9 is 2, nem 3.)

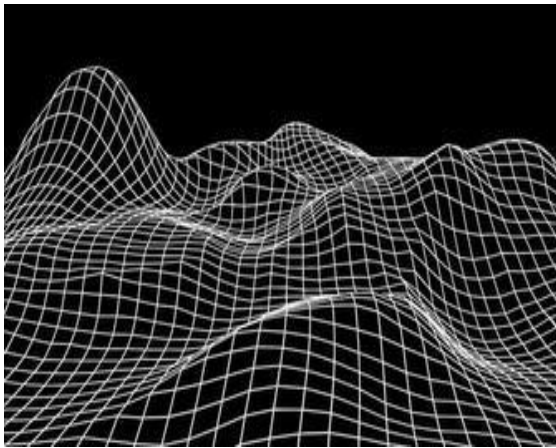
A Szőnyeg körönkénti sebzése a Szőnyeg E-jével arányos.

A Szőnyegbe lépő lények méretüktől függően vesztenek Sp-t. Egy ember esetében ez nagyjából a szőnyeg átlag $E \cdot k6$ Sp, ha áll, $k10$, ha belefekszik.

Energiakupola

Mana-pont: 7 (7 Mana-pontonként növelhető)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Időtartam: 1 kör (+2 Mp / kör)

A kupola egy üreges félgömb, 5 hüvelyk vastag fallal. Kerülete az Energiaszőnyeghez hasonlóan számítható. A megformázott elem, mint egy börtön zárja körbe a benn tartózkodókat. Erejének megfelelő $k10$ sebzést okoz a szövetekben annak, aki botor módon ki-avagy be akar törni rajta.



Lasszó

Mana-pont: 8 (8 Mana-pontonként növelhető)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Időtartam: 1 kör (+2 Mp / kör)

A formázások különös típusa. A végrehajtó a megragadott örvénnyel körbe fonja áldozatát és ránt egyet rajta. Gyakorlatilag béklyóba fogva annak testét. Innen a nagyobb sebzés is mely a varázs minden ereje után $k10$. A forma nem materializálódik, tehát lefogni nem lehet vele senkit, de a célponttal mozog, ha a sacrator erre koncentrál. Megfelelően erős vagy hosszan tartó alkalmazása esetén akár vágni, csonkolni is lehet vele.

Manaterelés

Mana-pont: 14
Erősség: -
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Időtartam: 1 kör / szint

Eme varázslattal az Sacrator a területet behálózó manaháló szövedékét terelheti el a számára kedvező módon. A varázslattal a manaháló gócpontjait, erezetét eltorzítja, így a terület manaellátását jelentősen lecsökkentheti (manaelvonás), vagy megnövelheti (manasűrítés). A háló eme átrendezése természetesen csak ideiglenesen van lehetőség. A varázslat elmúltával a mana visszacsordogál a megszokott medrébe. A varázslat a híg mana és a koncentrált mana közötti megváltoztatása osztályonként 14 mana-pontba kerül. A manaháló természetes regenerálódását lásd a PPL1 Manaháló fejezetét.

Manakisütés

Mana-pont: speciális
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Időtartam: azonnali

A varázslattal a sacrator az ellene irányuló varázslatokban, vagy a varázstárgyakban lévő manát alakítja át elemi fénné. Ha a sacrator ellen alkalmaznak varázslatot, a Manakisütés alkalmazásához az ellenfél KÉ-jénél nagyobb (fegyver nélküli KÉ) kell dobnia, plusz a létrehozandó varázslathoz szükséges mana fele szükséges, ellenkező esetben a felhasznált energia kihatás nélkül szétáramlik a környezetben. Természetesen ezeket az értékeket a varázslás istenének szolgája pontosan nem ismerheti, hacsak nincs meg hozzá a megfelelő szakértelme (Mágia használat, Mágiaismeret, Vallásismeret). A varázslat eredményessége tehát sokban függhet a szerencsén vagy az Adron hívó jó ítélőképességén, felkészültségén. A kisütéskor keletkező elemi fény erőssége megegyezik a kisütött varázslat mana-pontjainak egynegyedével, lefelé kerekítve. A keletkező fény minden tulajdonságában megegyezik a mozaikmágia elemi fény kitörés varázslatával.



Természetesen a szintiszta Mana formázásának, felhasználásának csak a fantázia szab határt. Idősebb sacratorok körében, kik nem félték az időt és energiát és megfelelő mértékben elmélyedtek a mágiaismeret tudományában egyéb csodákra is képesek.

Ynev változatos tájai változatos szükséglet szőnek. Ennek megfelelően a legtöbb rendház is rendelkezik már bevált formulákkal, de ezek megismerése már egy másik történet...

Formázás	Mana-pont	Időtartam	Varázslás ideje	Sebzés
Energiaaura	6	+1 Mp / kör	2 szegmens	k6
Energiacsóva	6	+1 Mp / kör	2 szegmens	k6
Energiafal	6	+1 Mp / kör	2 szegmens	k6/k10
Energiapege	5	+1 Mp / kör	2 szegmens	k6
Manakitörés I.	5	egyszeri	1 szegmens	k6
Manakitörés II.	5	egyszeri	1 szegmens	lásd leírás
Energiaimpulzus	5	egyszeri	1 szegmens	k6
Energiaököl	5	+1 Mp / kör	1 szegmens	k6
Energiaakupola	7	+2 Mp / kör	3 szegmens	k10
Energiaszőnyeg	6	+1 Mp / kör	2 szegmens	k6/k10
Lasszó	8	+2 Mp / kör	3 szegmens	k10
Manaterelés	14	1 kör / szint	3 szegmens	-
Manakisütés	speciális	egyszeri	1 szegmens	-

Köszönetnyilvánítás:

Ezúton is szeretném megköszönni a [Kalandozók](#) és [Krónikák](#) csapatának, hogy tanácsaikkal, építő jellegű kritikáikkal segítették formálni az írást, ezáltal hozzájárulva a mű elkészültéhez és (remélhetőleg) Ynev világának tovább színesítéséhez.

Felhasznált irodalom:

- LUIS SAUL – Az éjszaka kardja (Legendák és Enigmák - Orwella árnyéka)
- M.A.G.U.S. – ETK
- M.A.G.U.S. – PPL 1
- Rúna magazin I. évfolyam 3. szám, III. évfolyam 1. szám, V. évfolyam 1. szám
- <https://kalandozok.hu/kiegeszitok/ynevkieszitoi/azaszlohaborukrol.pdf>

v1.0
2024
Hakkuuuh
hakkuuuh@gmail.com