



Aspekt magii: Życie

Magia Życia to najsubtelniejsza i zarazem jedna z najbardziej wymagających ze ścieżek sztuk magicznych, oparta na precyzyjnych definicjach i zrozumieniu fizjologii ciała. Posługując się tą magią, adept wpływa na procesy biologiczne – leczy rany, wzmacnia ciało, jest zdolny do pompowania krwi w ciele

człowieka gdy jego serce nie funkcjonuje. To magia współodczuwania – działa tylko gdy mag łączy się z tym, co żywe, a każde zaklęcie musi wypływać z intencji ochrony i wspierania. Ze względu na swoją naturę, magia Życia nie toleruje przemocy – próba zadania nią bólu lub śmierci wywołuje wewnętrzne pęknięcie między adeptem a Żywiołem, skutkujące katastrofalnymi konsekwencjami. Z tego powodu żaden szanujący się adept tej dziedziny nie sięga po Życie jako broń – jego siła leży w odbudowie, nie destrukcji. Uczy ona cierpliwości, wyciszenia i głębokiego szacunku do każdego istnienia, niezależnie od jego formy czy przeznaczenia. Mag Życia musi być gotów zaakceptować ból świata, nie odpowiadając na niego przemocą, lecz zrozumieniem i łagodną siłą.

→Podstawowy aspekt←

Podstawowym aspektem dla maga życia jest słowo **CALWE** czyli **życie**. Prowadząc jednak badania oraz eksperymenty mag ma możliwość rozwinięcia zrozumienia dla many związanej z życiem i odkryć inne aspekty. Wymaga to jednak długiej pracy z magią rytualną i ogromnego zrozumienia działania mocy.

→Trwałość zaklęć←

Zaklęcia magii życia są szczególną grupą magii akademickiej. Jako jedyne są w stanie osiągać trwałe efekty bez stałego zewnętrznego zasilania. Magia życia w pewien sposób daje ciału instrukcje i przyspiesza naturalnie zachodzące procesy gojenia. Skutkuje to często przemęczeniem leczonego którego organizm podtrzymuje efekt czaru, ale sprawia, że raz zamknięte naczynia krwionośne nie rozpadną się po pięciu sekundach jak, dajmy na to, ściana lodu stworzona przez maga wody

→Gotowe zaklęcia według posiadanego aspektu←

Jest to lista podstawowych zaklęć którą każdy mag ze swojej dziedziny powinien mieć opanowaną:

I. Leczenie rozerwanej skóry

Znaczenie	Słowo mocy	Rozkaz	Przemiana	Kształtowanie
otwórz	wilis	1	1	3
życie	calwe	0	0	0
ściana	ramtar	1	2	2
zamknij	parta	2	3	2
połącz	efrant	1	2	2
utrwal	wettar	3	1	1
suma		8	9	10

Komentarz:

W **otwartym** nawiasie opisujemy skórę jako **ścianę** wokół czegoś co **żyje**. **zamykamy** nawias i **łączymy** skórę. **utrwalamy** efekt. To jedno z prostszych zaklęć magii życia a widać, że wymaga sporo większej kreatywności w narzucaniu swojej woli magii niż typowa fala ognia maga bitewnego

II. leczenie oparzenia termicznego

Znaczenie	Słowo mocy	Rozkaz	Przemiana	Kształtowanie
otwórz	wilis	1	1	3
życie	calwe	0	0	0
ściana	ramtar	1	2	2
zamknij	parta	2	3	2
ochłódź	akrat	3	3	1
oczyszczyć	arlwe	2	2	1
suma		9	11	9

Komentarz:

Prosta modyfikacja czaru powyżej i zupełnie inny efekt W **otwartym** nawiasie opisujemy skórę jako **ścianę** wokół czegoś co **żyje**. **zamykamy** nawias i **ochładzamy** skórę. Następnie ją **oczyszczamy**. To zaklęcie łączy dwa najważniejsze elementy pierwszej pomocy przy oparzeniach, jednak nie chroni przed ponownym zabrudzeniem rany

III. leczenie rozerwanych mięśni

Znaczenie	Słowo mocy	Rozkaz	Przemiana	Kształtowanie
otwórz	wilis	1	1	3
życie	calwe	0	0	0
promień	hastar	1	2	2
zmniejsz	araven	2	3	2
mnóż	qundar	3	3	1
zamknij	aparta	2	2	1
scal	frinjt	1	1	3
utrwal	wettar	3	1	1
suma		13	13	13

Komentarz:

Opisujemy w nawiasie mięśnie jako wiele niewielkich promieni (włókien) tworzących żywe stworzenie. Istnieją przesłanki wskazujące na to, że stosunkowo długą definicję mięśnia można by tu było zastąpić bazując na jego funkcji w organizmach żywych a nie kształtu jaki przyjmuje. Kiedy już zdefiniujemy mięsień scalamy go i utrwalamy efekt

VI. Wskazówka

Pomyśl jak opisać inne elementy żywego organizmu. przydadzą się kości, krew czy włókna nerwowe. W wolnym czasie pomyśl też nad jeszcze mocniej wyspecjalizowanymi definicjami, jak oczy czy płuca

→Przydatne akcesoria←

Lista wyposażenia dla tych którzy polubili profesję i chcą zaopatrzyć się we własne narzędzia

- Klimatyczny notatnik oraz coś do pisania: pióro i atrament, węgiel, sepia
- Mąka do wysypywania rytuałów
- Zestawy gotowych symboli oraz schematów rytualnych np. wyrysowane na kawałku materiału - aby przyspieszyć pracę.
- Świecek oraz kadzidelka, przydatne przy rytuałach
- Dobra pamięć do własnych zaklęć lub klimatyczne źródło światła - w nocy przeciwnik nie lubi czekać aż odszyfrujesz własne notatki
- Nie-klimatyczne kartki na szkice zaklęć i rytuałów do zatwierdzania u kadry: najlepiej kartka w kratkę żeby łatwiej liczyć wagę zaklęć.

Notatka dodatkowa: Mag życia jest po części też medykiem - owszem, może obyć się bez operacji jednak wynikać będą z tego konsekwencje gdy okaże się, że w ranie pacjenta zostało zaleczone ciało obce. Mag z tego aspektu może zarówno dowodzić operacją jak i przy niej tylko asystować, jednak najlepiej by pracował w duecie z felczerem.

Pamiętaj, że larp to gra dla wielu osób. Jeśli trafiasz na gracza wymagającego opieki medycznej, zapytaj go o to, co mu dolega - ostatecznie to on decyduje co chce odgrywać. Nie zawsze będziesz mieć za swoimi plecami BN'a/OG który będzie Ci mówił co się dzieje - to od Ciebie zależy twoja interpretacja. A jako, że w scenie uczestniczą co najmniej dwie osoby to je w to angażuj. Nawet jeśli pacjent gra nieprzytomnego możesz np. mówić co robić, narzekać na warunki, modlić się do jednego z Bogów. To gra wyobraźni a nie gra komputerowa która poda Ci wszystkie wyniki na tacy. Chcesz żeby operacja się skomplikowała i pacjentowi pękł wyrostek kiedy zszywasz mu ranę na brzuchu? Baw się!