

M*: Varázslók, avagy a mozaikmágia útjai 2.

„Ezek itten házi szabályok, a M.A.G.U.S. copyright a tulajé, blablabla...”

A varázslókkal foglalkozó első cikkemben a mozaikmágia egyes fejezeteiben való elmélyülésre próbáltam egy átfogó, 5 „fokozatú” rendszert bemutatni, ami lehetővé teszi a specializálódást, ugyanakkor megőrzi a mozaikmágia koncepcióját is. Ebben az írásban inkább az alapkönyvben fellelhető túlzásokat próbáltam visszafogni, csak egy-két példát hoztam fel az egyes iskolák egyedi képességeire.

A második részben megpróbálok több ötletet adni: egyedi varázslatok, mozaikok, varázstárgyak, valamint néhány példakarakter révén szeretném felvázolni, hogy szerény véleményem, tapasztalataim szerint hogyan lehetne egyedivé, érdekessé, ugyanakkor nem „tápgéppé” tenni a varázsló kasztot. Az első cikket több ponton kibővítettem, pontosítottam, illetve megváltoztattam; ezekre ki fogok térni.

<i>M*: Varázslók, avagy a mozaikmágia útjai 2.</i>	1
Miért nem jó a régi ETK varázslója?	2
Ismétlés: az alapelvek	4
Elemi mágia	7
Természetes anyagok mágiája.....	13
Asztrálmágia	16
Mentálmágia.....	19
Nekromancia	21
Jelmágia	23
Időmágia	24
Térmágia	25
Szimpatikus mágia	26
Összetett varázslatok.....	27
Varázslók fejlődése	29
Varázstárgyak	31

Miért nem jó a régi ETK varázslója?

Miért nem jó szerintem az alapkönyvben szereplő mozaikmágus? Miért nem jobb az a koncepció, hogy az alapkönyvben szereplő iskolákat, mozaikokat, varázslatokat automatikusan ismeri, és inkább újabbakat kellene kidolgozni, vagy esetleg speckókat?

Egy példa a régi rendszer szerint: 7.szintű varázsló, 70 Mp, 49 Kp + tulajdonságok = 60 Kp, rúnamágia Mf, alkimia Mf, élettan Af. Kp-ból demonológia vagy drágakőmágia Mf.

Varázslatok: tűzzel sebez 17k6, 45-ös SFÉ egy órára, telekinézissel repül, láthatatlanná és/vagy légiessé válik, erősített pszi ostrom + A/M mágia: bárkit uralma alá vonhat, bélyeggel korlátlan időre. A delikvens agyát szabadon olvashatja, törölheti, átírhatja. Varázskörök megvédik még a démonhercegektől is, mágiáktól 23-70E védelmet kaphat. Végrehajtó és kisugárzó kör illetve jel segítségével csapdát készíthet, vagy előre lejegyez saját használatra varázslatokat (jelnél: 20mp+ a varázslat, a varázsló megérinti, és már be is kattan erőaura, láthatatlan, repülés stb.). Szellemeket és kisebb démonokat idéz meg, alsóbbrendű lelkeket lélekcspada bélyeggel hullába börtönöz és irányít. Ellenfeleit lelassítja, öregíti, bajtársait - bár ekkor ilyenekre nincs szüksége - felgyorsítja. Térkaput nyit, teleportál, szimpatikus mágiát könnyedén használ. A varázsló ritkán folyamodik saját Mp-hoz, inkább kisugárzó jeleken zongorázik (20mp + a varázslat), vagy varázstekercsből olvas (33mp + a varázslat). Noha ezek egyszeri használatra alkalmasak, egy előrelátó varázsló könyveket tölthet meg „varázstekercsek” százaival, a varázsjelek ezüstpénz nagyságúak. Alapból rúnamágia Mf, ezért készíthet varázstárgyakat is: rúna- kard, páncél, pajzs és köpeny 63mp, kígyóbot, vándorbot, tűzij, mély tarisznya, ugrás lábbelije, rohanó lábbeli, láthatatlanság köpenye, rejtőzés köpenye, meleg zeke, harci nyereg, mászó-kesztyű. Ha ismeri a drágakőmágiát, detekció típusú átlényegítést tud alkalmazni (50mp + E).

Démonok, szellemek, élőholtak, gólemek serege vigyáz rá. Természetes úton halhatatlan, mivel kis fogyókúra vagy testsúlycsökkentés (akár amputálás!) után fiatallá teszi magát (regenerálás: át- és visszaváltoztatás időzítéssel). Felhívnam a figyelmet, hogy ez csak egy 7.szintű, nem túl kreatív varázsló, aki a mozaikokat önmagukban használja, különböző elmés kombinációkat (pl. túske, fantomgyilkos) vagy újabb mozaikokat nem alkalmaz. Aki szerint ez nagyszerű/normális/elfogadható; azzal nincs miről vitatkoznom, jó játékot kívánok neki. ☺

Hogyan lehetne korlátozni, játszhatóvá és kiegyensúlyozottá tenni a varázslót? Faragjuk vagy vonjuk vissza az egészet, a zömét, bizonyos részeit? A KM és JK kössenek kompromisszumot, hogy az adott varázsló mit ismer, miről mond le? Ez persze működhet, de szükség lenne valami egységes, sokak által elfogadott rendszerre, ami nem csak házi szinten ismert és bevált. Daraboljuk szét a mozaikmágiát, és „általános” varázsló helyett csak specializáltak legyenek: elemi mágus, mentalista, nekromanta stb.? Ez is jó megoldás, de így a mozaikmágia koncepciót dobjuk a szemétkbe. A varázsló főkaszon belül töröljük a varázslót, és a B, BM, tűzvarázsló mellé új alkasztokat kreálunk. Jó példa a tűzvarázsló: a godoni magasmágia egy aspektusát, az elemi tüzet már csak mint felhasználói varázslók kezelik, persze igen „magas” szinten. Ennek mintájára természetesen ki lehet dolgozni a többi iskolát is, egyedi varázslatokkal és képességekkel.

Ez is járható út, de vigyázni kell az alkasztok közötti egyensúlyra, egy-egy varázslatuk ne legyen túl erős. Negatív példák akadnak: a tűzvarázsló például 18Mp-ért nyit tűzkaput, egy zagyva magyarázat szerint bárhová teleportálhat, ahol már járt és ég 3E tűz. Ha nincs ilyen, akkor a varázslat intelligens módon a legközelebbi tűzhez repíti a tűzvarázslót. Ehhez képest a varázsló lehetőségei: térkapu 68Mp, teleport 1Mp/3kg és csak oda képes teleportálni, ahol zónajele van vagy távolbahatni képes. A zónajel persze szimpatikus kapcsolatban van a varázslóval, rizikós szétszórní. A tűzlények idézése két vagy több tűzvarázsló összedolgozása esetén pusztító módszer.

A mozaikmágia megreformálása, rendszerezése lenne talán a legjobb megoldás. Minden varázslatot a különböző iskolák mozaikjaiból kell „összerakni”, de ehhez el kell mélyülni az iskolákban, nem ismeri mindet automatikusan. Egy jól felépített rendszer megakadályozná a fenti varázslóhoz hasonló túlzások létrejöttét; ugyanakkor lehetőséget nyújt a „specializációra” is. Aki el akar mélyülni egy

iskolában, az egyre több mozaikot, egyedi hatást képes elérni. Ugyanakkor szüksége van/lehet a többi iskolára kiegészítő szinten (időmágia, térmágia, jelmágia). Minden varázslatot vissza kell vezetni a mozaikokra, így talán könnyebb elkerülni az egyensúly felborulását.

Az ÚT és a Reneszánsz rendszerében a Kp-ból lehet iskolák ismeretét megvásárolni. Sajnálatos módon mindkét esetben lehetőség van rá, hogy már 1.szinten 4.fokú, azaz mesteri szinten ismerjen legalább egy iskolát, a többit pedig 3.fokon. Néhány szinten belül pedig könnyen megszerezheti az 5.fokot, a „világbajnoki” szintet. Így nehéz modellezni, hogy egy fiatal varázsló hogyan mélyül el egy-egy iskolában, ha már kezdettől fogva mesternek számít, és Kp megléte esetén mindenből mester lehet kis ráfordítással. Ha 21 évesen már mester, 23 évesen pedig nagymester, aki minden titkok tudója, akkor 30 éves korára már csak a „Hogyan bővült az ynevi panteon” típusú kalandokat lehet neki mesélni.

A „korhatár” problémájához: valaki kritikaként megemlítette, hogy a fokok korhoz, időhöz kötése az elf varázslók elszaporodásához fog vezetni, akik mindent 5.fokon ismernek. Válaszom: egyrészt a korhatárok emberek számára vannak meghatározva, ez a cikkben is szerepel. Másrészt ha valaki egy 1000 éves, ifjú elffel akar játszani, aki 600 éve tanulmányozza a mágiát, ezért minden iskolát 4-5.fokon akar ismerni; akkor ez a karakter nem 1-5.szintű lenne, hanem 15-25.!! Valamint kb. 10 000 Kp-t is igényelhetne, hiszen ezer év alatt sok mindent elsajátíthatott. ☺ Komolyra fordítva a szót: a nem-emberi JK-k is csak kezdők, semmilyen kivételezésre nem számíthatnak a tanulásban, szintlépésben stb. A Summariumban az elfek világképe, gondolkodása ki van fejtve, ők idegenkedve nézik az emberek „rohamtempóját” az életben, a tanulásban.

Miért csak a mozaikvarázslóknak kell tanulniuk, a többi mágiahasználó meg alapból ismer mindent? Én csak a mozaikmágiával foglalkozom, természetesen a többi kasztot is érdemes volna átgondolni. A Reneszánszban egyébként minden mágiahasználónak minden mágiatípust, szférát stb. külön-külön meg kell vennie.

Az ETK-ban leírtaktól eltérően én az alábbi megkötéseket ajánlom: a varázsló nem korlátlan úr a zónájában; kell látnia, ahová varázsolni kíván. Varázslatait célba kell juttatnia, nem ott jelenik, ahol kívánja. Így ugyanis a célpont teste (vagy épp szeme, szája) elé lehetne könnyedén, tetemes célzási módosítók nélkül juttatni pl. mérgezett tüket. (Lásd Rúna I/6.számában szereplő „fűvócsó” varázslat, vagy neten a „tüske”)

Isméltés: az alapelvek

Az első cikkem lényeges dolgait másoltam ide.

Az ÚT és a Reneszánsz számomra szimpatikus részeit továbbgondolva megpróbáltam megalkotni a mozaikmágiát használó varázslók általános iskolatípusait. Az anyag inkább ötletthalmaz, nyersanyag, vitaalap; nem kiérlelt és hosszasan tesztelt szabálygyűjtemény. Mivel teljes a káosz a „hivatalos” képzettség- és szabályrendszer területén, mindenki mást használ: ETK, ÚT, házi rendszerek vagy ezek vegyítése; így nem adok meg KP vagy KAP igényeket a különböző szintekhez. Az iskolatípusokat 5 fokra bontottam, elsajátításukhoz az alábbiak figyelembevételét ajánlom:

- A mozaikmágusok nem ismerik automatikusan az alapkönyvben szereplő mozaikokat, de még az iskolatípusokat sem.
- A mozaikmágusok nem tanulják az ÚT szerinti Mozaikmágia, Szimbólummágia stb. képzettségeket, ezeket a laikusok tanulják ilyen formában. A mozaikvarázslók egész életüket a Mana tanulmányozására teszik fel, az ő tudásukat egy iskolatípusról lehetetlen egy lapon említeni egy laikuséval, tapasztalati mágiát üzőével, még ha elvileg ugyanazon a fokon is ismerik pl. a szimbólummágiát.
- A varázslók az alább ismertetett módszer szerint mélyülnek el egy-egy iskolában, Kp értékeket szabadon lehet hozzárendelni, ha szükségesnek érzi valaki.

Az iskolatípusok szintjeiről általában:

- 1.fok: Elméleti ismeret: a tanítvány maximum néhány hónapot foglalkozott tanulmányai során az adott iskolával, mozaikjait nem képes használni. Ugyanakkor képes felismerni a legáltalánosabb varázslatokat, varázstárgyakat az adott iskolából.
- 2.fok: Alapvető ismeretek: egy-három évet foglalkozott az iskola legalapvetőbb mozaikjainak, közismert varázslatainak elsajátításával, gyakorlásával. Szinte mindegyik iskolatípushoz követelményként hozzá lehet rendelni egy-két képzettséget (pl. természetes anyagok mágiája: élettan, ásványtan; Asztrál- Mentálmágia: lélektan stb.). Ezen képzettségek elsajátítása legalább olyan fontos, mint az iskolatípus tanulmányozása.
- 3.fok: Képzett varázsló: legalább négy-öt éven át foglalkozott az adott iskolatípussal. Egy kezdő, 1.szintű varázsló maximum harmadik fokon ismerhet egy iskolát. Elsajátította az iskola mozaikjainak zömét, valószínűleg a(z egyik) legfontosabb, elsőrendű mágiatípus számára. Tudása alapos, jó hírnevet jelent számára; csak „szintjétől”, azaz a Mp-ok számától függ, hogy ezt ki is tudja aknázni.
- 4.fok: Mester: legalább húsz-huszonöt éve foglalkozik az adott iskolatípussal, rengeteg könyvet, iratot, fejtegetést olvasott a témáról, évtizedes gyakorlati tapasztalattal bír. Rendelkezik szinte az összes mozaik ismeretével, a titkos, kevésbé elterjedt metódusok közül is többet elsajátított. Az adott iskolatípus mozaikjainak használatakor némi kedvezmény, előny is illeti. Minimum 5.szintű varázsló.
- 5.fok: Nagymester: legalább fél évszázada tanulmányozza az adott iskolatípust. Az ilyen varázslatok létrehozásánál jelentős kedvezmények illetik meg, egy szegmens alatt képes létrehozni azokat. Jónéhány egyedi mozaikot, varázslatot, procedúrát ismer; sőt, maga is képes új eljárásokat kidolgozni. Minimum 10.szintű varázsló.

Magyarázatok:

■ **Életkor és szint:** a fentiek nem képzettségek, csak irányadó jelzések, hogy egy-egy varázsló mikor juthat a fenti ismeretek birtokába. Nem támogatom azt a gyakorlatot, hogy Tp gyűjtés után a Kp-ból bármikor megvehetünk magunknak bármilyen képzettséget a legmagasabb szintig. Nem hiszem, hogy jó elképzelés a 21 éves „félistenek” engedélyezése, akik 16.szintűek, és az összes mágiaformát ismerik Mf-on, 5.fokon. Kp helyett inkább „életkorban” és „szintben” (varázslói kaszt szintje) adom meg, hogy szerintem mit jelent az elmélyülés egy adott iskolában. Tehát hiába „lángész” valaki, hiába állnak rendelkezésére a legjobb mesterek és műveik; az idő nem kiküszöbölhető probléma. Ahhoz, hogy az elméleti tudást megszerezze, könyvtárnyi irodalmat kell átböngésznie önállóan; melyek a legkülönbözőbb (élő, holt, titkos) nyelveken íródtak. A többség számára ez a képzeletbeli könyvtár nem is áll rendelkezésre, a kalandozók számára végképp nem. Rengeteg egyéb képzettség ismerete is szükséges lehet (alkímia, élettan, démonológia stb.). Ugyanakkor az elméleti tudás sem ér semmit, ha nem képes végrehajtani, a gyakorlatban kipróbálni és megismerni a leírtakat (pl. hiába „ismeri” a térkapu vagy a démonidézés formuláit, ha kevés Mp-ja van). A szint fogalmát én szűkebb értelemben használom: nem feltétlenül a varázsló általában vett „hatalmát” (Mp, képzettség, varázslatok, titkos tudás stb. összességét) jelöli, hanem a Mana használatában szerzett gyakorlatát (pl. megkülönböztetjük a Pszi-használat szintjét is a kaszt szintjétől: lehet, hogy valaki igen erős kasztjában, de Pszi értékei gyengék, de lehet, hogy épp fordítva). Ugyanígy képelem a Mp értékelését is: lehet, hogy valaki igen gyakorlott a Mana „formázásában”, sok Mp-ja van; de ez még nem feltétlenül jelenti azt, hogy jónéhány varázslatot, mozaikot és iskolatípust ismer; szélsőséges esetben az is elképzelhető, hogy csak 8-10 varázslatot ismert és használt, de azokat szinte naponta (pl. harcokban részt vevő varázsló, vagy csak állandó mágikus ellenőrzésre kényszerített udvari varázsló tanítványa).

■ **Fokozatok:** a fentebb felsorolt öt fokot, az emberekre vonatkoztatott életkori, valamint a szintre vonatkozó adatokat, határokat nem kell mereven kezelni, csak irányadónak szántam. Tehát egy ember varázsló általában 5.szint felett és 35-40 éves korában jut el a 4.fokra egy iskolatípusban, míg 5.fokra 10.szint felett és 70-80 éves korában. Ez azt jelenti, hogy az adott iskolatípust folyamatosan tanulmányozta, sok könyvet olvasott, a tanultakat használta, gyakorolta, kísérletezett velük. A Játékosok természetesen mindig a „kivételes tehetségeket” akarják eljárni, akik huszonevesen nagymestereket megszégyenítő tudással bírnak, minden titkos tant kívülről fűjnek. Nem kell lelombozni őket azzal, hogy majd csak akkor éred el a 4.-5.fokot, ha 40-70 éves, 5-10.szintű leszel.

Érdekes azonban elkerülni, hogy az alább közlésre kerülő „tápok” lebegjenek a szemük előtt, és pillanatok alatt hozzájuthassanak. Jobb megoldás „adagolni” a különlegességeket: pl. egy Játékos nekromántával akar indulni. Közli, hogy a magasmágia többi iskolája abszolút nem érdekli, csak a Nekromancia és a hozzá szorosan kötődő tanok. Cserébe azt kéré, hogy kapja meg a 4.fok alatt felsorolt pluszokat már 1-3.szinten, induláskor is (a „tápok”: jónéhány boszorkánymesteri varázslat, illetve nekromanta varázstárgyak használata). Ezt ne engedjük, de a kalandok folyamán hozzájuthat olyan könyvekhez, tekercekhez, varázstárgyakhoz; melyekből újdonságokat tanulhat: egy-egy boszorkánymesteri varázslat, egy nekromanta varázslat hatékonyabb használata speciális komponensekkel (kevesebb Mp, nagyobb E vagy hatótáv, hosszabb időtartam, speciális mellékhatás); kisebb erejű varázstárgy, Nekromanciával foglalkozó könyv stb.

Fontos megjegyezni még, hogy hiába jut valaki egy tápos könyvhöz, varázstárgyhoz, varázslathoz, ha nem képes használni, értelmezni azokat. Pl. hiába szerzi be valaki Sonor „Mentalismus” vagy Abdul el Sahred „Necrográfia” című művét, elolvasásuk után nem lesz 5.fokú ismerete Mentálmágiában vagy Nekromanciában. Az adott mű nagy része érthetetlen, homályos lesz számára; ha kevés tudással, gyakorlattal a háta mögött vág bele a tanulmányozásába. Ugyanígy a varázstárgyak, varázslatok kiismerése is éveket vehet igénybe. Alacsony szinten, kevés tudással csak kevés használható dolgot tud előbányászni a varázsló a jó könyvekből, esetleg varázstárgyakból. Rengeteg egyéb alpművet, nyelvet és

képzettséget kell megismernie még ahhoz, hogy valóban hasznát vegye a nagymesterek könyveinek.

- **Kezdeti fokok:** Mennyi iskolát képes és milyen fokon elsajátítani egy 1.szintű varázsló? Ez nagyban függ attól a rendtől vagy mestertől, ahol tanult. Egyes varázslórendek megkövetelik az átfogó, alapvető tudást minden típusból; mások kifejezetten tiltják vagy elhanyagolják egyes iskolatípusok oktatását, a harmadik helyen a kezdetektől erősen specializált képzést nyújtanak, egy iskolatípusra koncentrálva. Egy 1.szintű varázsló sohasem kaphatja meg a 4.fokot! Ha valamiben eléri a 3.fokot, az valószínűleg a legfontosabb számára. Több iskola 3.szintű ismeretét csak a legnagyobb rendek és mesterek képesek biztosítani. Ám ennek megvan az ára: a tehetséges ifjút erős kötelek fűzik oktatóihoz (rendi fogadalom, barátság, tisztelet, képzéskényszer - hiszen itt tanulhat a leghatékonyabban tovább, valamint a legdurvább mágikus kényszerítő eszközök is lehetségesek), akik nem hagyják elkallódnia a varázslót, hanem saját céljaikra is felhasználják.
- **Párhuzamos fejlődés:** Ha valaki több iskolatípusban akar elmélyülni, nyugodtan megteheti. Több iskolából 4.fokra eljutni azonban borzasztó nehéz: időigényes, költséges, megosztja a figyelmet (több iskolában 5.fokot elérni pedig lehetetlen, ez szigorúan NJK kategória). Így a fentebb közölt „időhatárok” kitolódhatnak. Teljesen más természetesen a helyzet, ha egy kezdő varázsló akar egyszerre három iskolatípusban mesteri szintre jutni, mint ha pl. egy 10.szintű mentalista kezdi el tanulmányozni behatóbban a jelmágiát vagy az elemi mágiát. Előbbi esetben nagyon lassan fog haladni, sokféle képzettséget és könyvet kell megszereznie, ugyanakkor sokoldalú varázsló lesz belőle. Utóbbi esetben nem a nulláról indul a mentalista, eddigi tapasztalatait kamatoztatni tudja a másik iskola tanulmányozásakor (más kérdés, hogy ezen tapasztalatokat is meg kell szerezni, valamint a Mentálmágia tanulmányozása után mennyire lesz „nyitott” a más típusú mágiaelméleti tanokra).

Elemi mágia

Bevezetesként pár változtatás: aura formát 2-3.fokon nem lehet másra ráhelyezni az illető beleegyezése nélkül. Erre ott van a sátor. Indoklás: túl tápos, mivel a célpont nem lát át az aurán, néhány Mp-ból vakká, kiszolgáltatottá lehet tenni, vele együtt mozog. A célpont személyes aurája megakadályozza, hogy „beborítsák” ezzel a mágiaformával. Ugyanígy, 2-3.fokon a szőnyeg forma képtelen arra a személyes aura védelme miatt, hogy a célpont talpa alatt megjelenjen. Indoklás: túl durva lenne, ha a célpont lábait 50cm magasságban lángok borítanák el, vagy földbe-jégbe ragadna néhány Mp-ért. A természetes elem erejénél (tűz) az idézett elem kétszer akkora erejű. Ezt csak sebzésnél, sebzésfelfogásnál kell figyelembe venni.

1.fok: Elméleti ismeretek.

2.fok: Alapvető ismeretek. A hat mozaik és a hat iskolaforma használata (nem biztos, hogy mindegyiket megtanulta!). A szabálytalan formákat egy-két kivételtől eltekintve nem ismeri. Csak a megtanult és begyakorolt formákat és mozaikokat képes biztonságosan alkalmazni, újabbakat nem is akar elsajátítani.

Elemi tűz: alapesetben $4Mp=1E$. Nagyobb vízfelületeken (tavon, folyón, tengeren) valamint télen, fagyponthoz alacsony és esőben megnő idézési költsége $5Mp=1E$. A leghatékonyabb sebző-varázslat, átlagos ynevi lények ellen $1E=1k6Sp$.

Formák: nyíl, kard, kitörés, fal mint ahogy az alapkönyvben szerepel, szőnyeg és aura a fenti változtatásokkal.

Elemi víz: alapesetben nincs sebzés, Ynev víz alapú világ, teremtményeit - extrém helyzeteket leszámítva - nem igazán sebzi a víz. Leginkább tűz, elemi tűz elleni védekezésre használják. Elemi hideggel kombinálva viszont a jégmágia hatásos módszer lehet. Elemi víz: $4Mp=1E$. Nagyobb tüzek ($8E-$) vagy vulkánok közelében, sivatagban, nagy szárazság vagy hőség idején idézési költsége megnő: $5Mp=1E$. Jégmágia: átlagos hőmérséklet (20 Celsius) esetén $12Mp$ (fagy) + $4Mp/1E$. $1E=1k6Sp$. - 20 Celsiusnál nem kell fagyot teremteni.

Formák: elemi vízzel elemi tüzet gyengít ($1E:1E$) vagy természetes tüzet ($1E$ víz $2E$ tüzet) nyíl, kard, kitörés, fal, aura formában. Szőnyeg formában tócsa jön létre. Jég esetén: hőmérséklettől függően alakul a Mp igény és a sebzés. Aura formában nem használatos, mivel a kevert forma miatt (elemi erő + paraelem) a varázsló vakká és süketé válna benne, a mozgás is nehézkessé válna. Fal forma: $0-12Mp$ a környezettől függően valamint $8Mp/1E$. 2láb sugarú, félkör alakú, fél láb vastag jégfal. 12STP-vel és 300kg teherbírással rendelkezik, +8Mp +12STP-t és +300kg teherbírást biztosít. Sav, elektromosság, célzó fegyverek nem sebzik, a tűz gyengíti ($1E:1E$). Ha STP felére csökken, a fal megreped. Szőnyeg forma: nem 50cm vastag, hanem csak pár centis „csúszka” jön létre, amin szinte lehetetlen közlekedni.

Elemi föld: különböző alakban idézhető meg. Az alapkönyvben por alak szerepel: $4Mp=1E$, de más is lehetséges: agyag: $8Mp$, kő $12Mp$, fém $16Mp$ és $4Mp/1E$. (Azaz fém esetén nem $32Mp=2E$, hanem $16Mp+4Mp/1E$, vagyis $32Mp$ -ért $4E$). Hegytetőn, levegőben, szélviharban nő az idézési költség: $+1Mp/1E$.

Formák: a legolcsóbb por alak elegendő az elemi levegő ellen ($1E:1E$). A pornak és az agyagnak nincs számottevő sebzése nyíl vagy kard formában, kitörés esetén a por zavarja a látást, az agyag sebzése $4Mp=1k3Sp$. Kő, fém alak esetében, az alap 12 és $16Mp$ -on túl, nyíl: kő $4Mp=1k3$, fém $4Mp=1k6$. Kard: nem övezi a fegyvert, hanem erősíti azt. Az időtartam alatt mágikusnak számít, fegyvertörés nem hat rá, normál fegyverek ellen viszont adhat pluszt fegyvertörésre. Kő alakban csak zúzófegyverre mondható, $+1$ sebzést ad $3Mp$ -onként, fém alakban nincs típus-megkötés, $2Mp$ -ért ad $+1$ sebzést. Kitörés: kőszilánkok $4Mp=1k6$, fémszilánkok $3Mp=1k6$. Szőnyeg és fal: $8Mp=1E$ 2 láb sugarú, agyag $10STP$ és $250kg$ teherbírás, kő esetén $20STP$ és $450kg$, fém esetén $30STP$ és $750kg$. $+8Mp$ duplázza STP -t és terhelést. (STP és terhelés lásd ETK „A tárgyak ellenállása”.) Aura: por alak kivételével gátolják a látást és a mozgást, ezért nem használatosak.

Elemi levegő: a hagyományos formákba csak az elemi föld ellen idézik meg, $4Mp=1E$, $1E:1E$. Egyébként az alábbi módon használják: $1E$ =szellő, $3E$ =szél, $5E$ =erős szél, $7E$ =viharos szél, $10E$ =orkán, $15E$ =tornádó. $10E$ -től már képes átlagos emberek feldöntésére. Föld alatt, barlangokban, zárt térségben idézési költsége $+1Mp$ -tal nő $1E$ -ként.

Formák: elemi föld ellen használható a kard, nyíl, kitörés, fal, szőnyeg és aura forma, $4Mp=1E$. Ha szelet kívánnak vele létrehozni, akkor csóva forma esetén $3Mp=1E$. Ha a teljes zónájában kívánja létrehozni: $4Mp=1E$, 100 láb sugarú körben $5Mp=1E$, 1 mérföld sugarú körben pedig $6Mp=1E$. A szél irányát a varázsló határozza meg, erre folyamatosan összpontosítania kell, más tevékenységet (2 .fokon legalábbis) nem végezhet. Időtartam: 3 kör (a csóváé is). A célzási módosítók az ETK időjárás módosítóinál is megtalálhatók, $+E \times 10CÉ$. Zónánál nagyobb kiterjedés esetén nem szükséges a Távolbahatás mozaik. A szél fokozatosan éri el maximális erősségét ($1E/1s$), nem „robbanásszerűen”, s mindig a varázslótól vagy a zónájától fúj valamerre.

Hő és fagy teremtése: az ETK-tól eltérően a hőmérsékletet $+60$ és -40 Celsius között lehet csak változtatni. Indoklás: $40Mp$ -ért, kupola formában ± 200 fokot lehetne létrehozni, ami halálos és túl erős mágia lenne.

Formák: az elemi léghöz hasonlóan a területre ható formák használatosak. Mp igény: kupola formában 2 láb átmérő esetén ± 10 fok: $4Mp$, ± 20 fok: $8Mp$, ± 30 fok: $16Mp$, ± 40 fok: $32Mp$ és így tovább. Ha az egész zónában akar változást, akkor ± 10 fok: $8Mp$, további növelés esetén duplázódik Mp igény. 100 lábnyi területen 16 , 1 mérföldes körzetben $32Mp$ -nál kezdődik, majd duplázódik. Időtartam: 3 kör. Távolbahatás mozaik itt sem kell, a hőmérséklet itt is fokozatosan változik (5 fok/ $1s$). Sebzés: fagyás vagy kiszáradás, $2Sp/kör$ a két szélső érték elérésekor, a környezetre sokkal súlyosabb hatást gyakorolhat. Nagyobb sebzés elérését én nem ajánlanám, erre az elemi fagy, tűz teremtése legyen használatos.

Fény és sötét teremtése: Mp igény az ETK szerint.

Formák: a hagyományos formulák közül inkább csak a sötét aura használatos, ami elrejtí éjjel használóját. Már 2 .fokon ismert a kupola forma: 2 láb sugarú félgömbben $4Mp=1E$; valamint a csóva forma is (lámpás varázslat).

Elemi erő: A súlymegtartó képesség marad (1Mp/5kg), de több helyen változtatást ajánlok.

Formák: aura: az 1Mp=1SFÉ nagyon durva. Helyette 1Mp=1"EV" elemi-erő védelem. Nem a hagyományos SFÉ, hanem speciális változat. Az aura körbevonja a varázslót (vagy mást), a sebző támadásokból először le kell vonni az „EV” értékét. Az SFÉ-vel ellentétben a sebzés gyengíti az aurát (EV-Sp), nem csak túlütés esetén eggyel. Az aura azonnal megszűnik, ha túlütötték a védett személyt, azaz az aurát is „áttörték”. Az aurát normális fegyverrel is lehet gyengíteni.

Nyíl forma: 2Mp=1Sp. Kitörés: 2Mp=1Sp. (Nyílnál nem adták meg a pontos sebzés-kódot, kitörésnél az 1Mp=1Sp arányt túlzásnak érzem, hiszen így jobb az átlagsebzése a tűznél is: tűz 4Mp=1k6=3,5Sp elemi erő 4Mp=4Sp.). Fal és szőnyeg az ETK szerint. „Kard”: nem övezi a fegyvert, hanem erősíti azt: csak zúzófegyvert-ütőfegyvert képes mágikussá és törhetetlenné tenni, minimum 10Mp felhasználás esetén. Növeli a sebzést is: +1Sp/5Mp.

3.fok: Képzett elemi varázsló. Több szabálytalan elemi formát ismer, képes könnyedén megtanulni és alkalmazni új metódusokat. Az ismert és alkalmazott varázslatokat képes fejleszteni. A 2.fok alatt ismert dolgok jó részét ismeri. A környezeti hátrányok már nem befolyásolják az elem idézését, nem növekszik a Mp-költség.

„Test” forma: a varázsló csak a saját testét képes a négy őselem egyikével „telíteni”, ezáltal védetté is válni az elemi és egyéb támadásoktól. A varázslat alkalmazása alapos ismereteket igényel, alacsonyabb fokú varázslók képtelenek biztonságos alkalmazására. A felsorolt lehetőségek közül választani kell. Több védelem többszörözi a Mp-igényt, különféle elemeket nem lehet egyszerre használni. Saját felszerelési tárgyait is megilleti a védelem, persze józan határok között. VI: 2s T: 5 kör.

Tűz: védelem víz, fagy ellen 4Mp=1E. Vagy: védelem tűz, hő, füst ellen: 4Mp=1E. Ha a varázslat ereje kisebb a sebző közeg (fagyvarázs, tűz) erejénél, akkor csak gyengíti a sebzést: 1E=2SFÉ. Ha ugyanakkora vagy nagyobb a varázslat ereje, akkor nem képes megsebezni a külső hatás.

Víz: védelem tűz, hő ellen vagy védelem víz, fagy ellen: 4Mp=1E. Vagy: „úszás”, a varázsló nem süllyed el a vízben, csak ha akar, ekkor képes levegővétel nélkül úszni, még akkor is ha nincs ilyen képzettsége. Mp és időtartam speciális: 2Mp/kör.

Föld: védelem elemi levegő, gázok ellen vagy védelem elemi föld ellen: 4Mp=1E. Vagy: „sebezhetetlenség”: 16Mp + 4Mp/1 SFÉ. A túlütés nem gyengíti az SFÉ-t, a varázsló teste válik keményre, szilárdra. (Ez 2E-nként -1Gyorsasággal is jár.)

Levegő: védelem elemi föld ellen vagy védelem elemi levegő, gázok ellen: 4Mp=1E. Vagy: víz alatt, nem mágikus légi mérgek stb. nem hatnak rá, 2Mp/kör ideig friss levegő áll rendelkezésére. Vagy: légiesség I. fokon 20Mp, II. fokon 30Mp, III. fokon 40Mp.

Hő és fagy: lényegében a testhőmérséklet változtatás pszi-diszciplinának felel meg: 1Mp/5 fok.

Fény és sötét: Meredeknek tűnhet a dolog, de ezzel a bőrszint lehet sötétíteni-világosítani. Rejtőzésben segíthet esetleg.

Elemi erő: én az elemi erőt durva megközelítésben a Manának feleltetném meg, ezzel nem lehet újabb pluszt nyerni.

Elemi tűz: a zápor, sátor és csóva forma az ETK szerint. A tűzvarázslókéhoz hasonló három forma, a gyűrű: 8Mp=1E, varázslási idő (VI) 2s, Tartam (T) 2 kör. Golyó: 8Mp=1E, VI: 2s, T: 2 kör. Henger: 6Mp=1E, VI: 3s, T: 3kör.

Elemi víz: zápor, sátor és csóva az ETK és a korábban leírtak szerint. Az elemi jég teremtésekor a +12Mp fagy költségét le lehet csökkenteni 2-4Mp-tal.

Elemi föld: zápor, sátor és csóva az ETK és a korábban leírtak szerint. A porcsóva zavarja a látást, varázslást (beszédet). Agyagzápor sebzése 4Mp=1k3, kő: 4Mp=1k6, fém: 3Mp=1k6. A különböző föld-alakok idézési költségét le lehet csökkenteni 2-4Mp-tal.

Elemi levegő: a csóvát már 2.fokon ismeri, de 3.fokon idézési költsége $2Mp=1E$. Zónában $3Mp=1E$, 100 láb sugarú körben $4Mp=1E$, 1 mérföld sugarú körben $5Mp=1E$. A varázslónak nem kell folyamatosan koncentrálni a szél irányítására, csak ha meg akarja változtatni az eredetileg meghatározott irányt.

Hő és fagy: Időtartam 3 kör helyett 6 kör. Mp-igény kategóriánként $2Mp$ -tal csökkenhet.

Fény és sötét: a csóva és kupola már 2.fokon ismert. 3.fokon már zónán belül jönnek létre varázslatai ($3Mp/E$, időtartam 2 kör), az általa meghatározott kiterjedésben, a Mp igényt viszont befolyásolja a területen uralkodó fényviszony. Pár példa: déli verőfényből ($14E$) vaksötétet ($9E$) létrehozni: $14+9=23E=69Mp$. Ugyanakkor a fáklya fényét ($6E$) megnövelni napfény ($11E$) erősségűre, hogy eloszlassa a zónán belül a félhomályt: $11-6=5E=15Mp$. Azaz meglévő fény vagy sötét növelése/csökkentése esetén csak a két állapot közötti különbséget kell figyelembe venni. Viszont ha az adott területen belül egyáltalán nincs fény, de létre akarunk hozni, akkor a fény erősségén túl a fennálló sötétség erejét is hozzá kell adni a Mp-igényhez. Ugyanez a helyzet sötét esetén is.

Elemi erő: a csóva és a zápor alacsony erősség mellett szinte semmit nem sebez, ezért $4Mp=1Sp$. A sátrat vagy falat hasonlóan lehet fejleszteni, mint az aurát. Aura: 3.fokon több módon lehet erősíteni az aurát: a, $1Mp=2EV$, de túlütés esetén megszűnik, az Sp gyengíti b, $1Mp=1EV$ továbbra is, Sp gyengíti, de túlütés esetén is megmarad c, $6Mp=1SFÉ$ azaz úgy működik, mint a páncél, túlütés esetén csökken csak eggyel az értéke.

4.fok: Mester. A 3.fokon felsoroltak jó részét ismeri, hosszú kutatómunka áll mögötte, további könnyítéseket érhet el a varázslatok fejlesztésével. Képes a célpont beleegyezése nélkül aurát vonni köré. Képes a megfelelő környezet felhasználásával jelentősen lecsökkenteni a Mp-igényt. Ehhez két varázslat:

Őselem fürkészése: VI: 2perc Mp:10, zónán belül érzékeli, hogy van-e őselemi „gócpont” a környéken $+1-3E$. Ezt mesterséges helyek, tárgyak, mágikus lények is sugározhatják $+1-5E$. A $+E$ -t nem lehet korlátlanul használni, a varázsló szintjének megfelelő alkalommal képes igénybe venni naponta.

Elemi mágia erősítése: Mp: 1, VI: 1s, T: 5 perc. A felderített gócpontot használhatja varázslatai erősítésére.

Elemi tűz: nagyobb tűz ($8E-$), vulkánok, sivatag közelében, nagy hőség vagy szárazság idején.

Elemi víz: nagyobb vízfelületeken (tó, folyó, tenger), esőben. Fagy: télen, fagypontra alatt.

Elemi föld: föld alatt, barlangokban, zárt helyen.

Elemi levegő: hegytetőn, levegőben, szélviharban.

Elemi erő: managócknál.

Elemi tűz: tűzvarázslói mágiából lehet mértékkel válogatni. Pl.: tűzcsapás, tűzlobbanás, füstmarás, hatalomaura, tűzbresztés/tűzlohasztás.

Test forma fejlesztése: tűzalak $40Mp$ VI:5s T: 3 kör E:5 Erősítés: $+1E/8Mp$. Lassan képes repülni, lebegni, csak mágikus fegyverrel sebezhető, saját sebzése $5k6$ (erősítés $+1k6/E$). A természetes vizek ugyan nem sebzik, de zavaró a folyamatos érintkezés velük: $-5-10Fp/kör$. Elemi víz sebzí, minden $k6$ sebzéshez $+2Sp$ járul. A tűz nem sebzí. Ezen alakban kizárólag tűzmágiát használhat, semmilyen más mágiával nem keverheti.

Elemi víz: néhány varázslat-tipp:

Eső idézése: $4Mp=1E$, $3E$ =szemerkelő eső, $5E$ =eső $7E$ =zápor $10E$ =ítéletidő $15E$ =jégverés. VI: 5 perc, Hatótáv: 1 mérföld sugarú kör. T: 1perc/szint (Időmágiát borzasztó nehéz csatolni hozzá, az ottani Mp-igények $5\times$ -e szükséges.) A környezet erősen befolyásolhatja Mp igényt (ha van néhány felhő akkor fenti értékek, ha nincs, akkor $1,5-4\times$ szorzó is mehet, sivatagban lehetetlen).

Hullámok uralása: Csak nagyobb vízfelületen lehet úszók, hajók sebességét növelni. Csak addig tart, amíg a varázsló koncentrálni. $4Mp=1E$. $3E$ =úszó ember dupla sebesség $5E$ =kisebb csónak $7E$ =nagyobb csónak $10E$ =kisebb bárka $15E$ =nagyobb hajók $20E$ =óriási hadihajók.

Örvény: Mp, E, tartam és kategóriák mint hullámok uralása. Örvény megállítja azonos E hajók haladását, dupla E esetén képes elnyelni azokat.

Test forma fejlesztése: vízalak $40Mp$ VI: 5s T: 3 kör E:5 Erősítés: $+1E/8Mp$. Csak mágikus fegyverrel sebezhető, a test képlékeny, amorf, képes átfolylni repedéseken, a legkisebb réseken is. Saját sebzése: $3k6$ (erősítés $+1k6/E$), természetes tüzekkel való érintkezés $-5-10Fp/kör$. Elemi tűz sebzéséhez minden $k6Sp$ után $+2$ -t kell adni. Elemi víz, fagy nem sebz. Ezen alakban kizárólag vízmágiát/fagymágiát használhat.

Elemi föld: néhány varázslat:

Földrengés: VI: 5 perc T: 5 perc, percenként földmozgás Hatótáv: 1mérföld sugarú kör ($+15 Mp/mérföld$). Mp: 40, az ódon épületek összedőlnek, a faépületek is, az agyagházak megrongálódnak, sebzés $1-3k6$ (pech esetén persze halálos is lehet). Mp: 60 az agyagépületek is összeomlanak, a gyengébb kőépületek megrongálódnak, sebzés $3-6k6$. Mp: 80 gyengébb kőépületek összeomlanak, erősebbek megrongálódnak, sebzés $6-10k6$. Időtartam nem növelhető.

Hasadék: $8Mp/köbméter$, VI: 3s, T: 1 perc. Vagy ellenfél verembe ejtésére, vagy folyosó nyitására alkalmas.

Érzékelés: $10Mp/10$ láb, VI: 1 perc, T: 5 perc. Meghatározott kőzet, érc keresése.

Test forma: földalak VI: 5s T: 3 kör E:5 Erősítés: $+1E/8Mp$. Mp: por alak 40, agyag 48, kő 52, vas 56. Csak mágikus fegyverrel sebezhető, por alakban át képes „átmenni” falon, földön, de fémeken nem. Sebzése: $3k6$ ($+1k6/E$). Elemi levegő sebz, $+2Sp/k6$. A normál levegő csak akkor zavaró, ha nyílt térségben, viharban tartózkodik $-5-10Fp$. Elemi föld nem sebz. Kizárólag földmágiát használhat. Por alakon kívül „gólem”, csak túlütéssel és mágikus fegyverrel sebezhető - agyag: tompa fegyver sebzés $1/2$, immunis villámra, tűz sebzés $1/2$, KÉ: -10 , Sebesség $1/2$ Saját sebzés: $4k6+6$. Kő: éles és hegyes fegyver $1/2$, immunis tűzre, villám $1/2$. Saját sebzés: $3k6+12$. Vas: éles fegyver $1/4$, hegyes fegyver minimális sebzés, tűz, hideg sebzés $1/2$. Saját sebzés: $2k6+18$. A három alak sebzésének erősítése: $+4/E$.

Elemi levegő: néhány varázslat:

Szél: 3.fokhoz képest változás: 1mérföldes körben csak $4Mp=1E$. Külön koncentráció egyáltalán nem szükséges. Zónán belül $3Mp=1E$.

Reptetés: $7E$ -től ember megállítása, feldöntése, $10E$ -től ember hátralökése, $15E$ -től koncentrációval reptetni embert. (Kisebb-nagyobb méretű lények, tárgyak eltérő E). Koncentrálni kell reptetésre. (Megjegyzés: extrém magasságba, 50-100 láb, emeléshez legalább $40E$ kell!)

Test forma: légies alak. Mp: 40 VI: 5s T: 3 kör Erősítés: $+1E/8Mp$. Csak mágikus fegyverrel sebezhető, elemi föld sebzéséhez $+2Sp/k6$. A zárt helyek, barlangok, földalatti helyek zavarják $-5-10Fp/kör$. Saját sebzés: nincs. Elemi levegő nem sebz. III. fokon légies, képes nagy sebességgel repülni.

Elemi lények idézése: lásd összetett varázslatok.

Hő és fagy: a 2.fokon ismertetett kategóriákat eggyel „lejjebb” lehet tolni (azaz 1mérőföldes körzetben +/- 10 fok nem 32Mp, hanem 16Mp stb.)

Fény és sötét: 2Mp=1E, nem 3Mp, mint a 3.fokon szerepelt.

Elemi erő: aura vagy sátor további fejlesztése: 6Mp=1SFÉ, csak mágikus fegyverek képesek „átütni”, sebezni. Vagy: 4Mp=1SFÉ de normál fegyverek is sebzik. Vagy: 1Mp=3EV, normál fegyverek sebzik, túlütés esetén nem szűnik meg.

5.fok: Nagymester. Csökken erősítés Mp igénye (-1-2Mp), varázslat elmondása azoknál a metódusoknál, melyeket behatóan tanulmányozott. Képes új mozaikok, új varázstárgyak készítésére, kidolgozására. Képes tovább fejleszteni varázslatait. Pár tipp: elementálok uralása, saját elementálalak növelése, erősítése vagy másvalakire varázslása. Fénymágia: hasonló bárdvarázslatok; árnymágia: fejjadvadászok árnyvarázslataihoz hasonló hatások. Ezen a szinten képes alapvető szabályok megszegésére, kikerülésére; használatát módjával lehet engedélyezni (pl. fémizzítás, fegyverek megsemmisítése, Szimpatikus mágia ismeretével kikerüli személyes aurát, de ez nem teheti lehetővé 2Mp-ból 100 ember kiirtását.)

Természetes anyagok mágiája

1.fok: Elméleti ismeretek. Képzettségekhez: Anatómia/Élettan: 2.fok: saját faj és 6-8 háziállat ismerete, 3.fok: +2-3 „elterjedt” faj és a környezet vadjainak (10-12) ismerete, 4.fok: +jelentősebb humanoid fajok, állati törzsek, osztályok, 3-4 ritka, mágikus lény ismerete 5.fok: mágikus lények 5-8 ismerete. Vagy egy lény felépítésének ismerete: 1-2 Kp. Alkímia: 2.fok: kő, fa, textil I. csoport ismerete 3.fok: fémek, enyhe savak ismerete 4.fok: nemesfémek, savak ismerete.

2.fok: Alapvető ismeretek. Mozaikok: átformázás, átalakítás, átváltoztatás, visszaváltoztatás, telekinézis, transzmutáció, dezintegráció, teremtés az ETK szerint. Kiegészítés: teremtés 5Mp=1kg=1l=1kőbméter (hozzávetőleges érték, I. csoport anyagai). Használati tárgyak készítéséhez esetleg szükség lehet iparűzés, fegyverekéhez fegyverismeret képzettségre. Telekinézis: koncentrálni kell alkalmazásakor, egyéb varázshasználat nem lehetséges.

3.fok: Képzett anyag-varázsló. Légiesség ismerete. Láthatatlanság: túl táp harcban, még ha az ETK szerint az ellenfelet csak a harc félhomályban módosítói sújtják. Asztrál/Mentálsíkon látható az illető aurája. Ha láthatatlanul érintkezik más személy aurájával, akkor láthatóvá válik.

3.fokon nem a Mp/kg formulát használja a varázsló. Az új módszert egy különös betegség, az anorexia elterjedése miatt fejlesztették ki. ☺ Még van rajta mit finomítani, de talán megteszi, kategória-alapként primitív módon a célzás táblázat méret-módosítóit használtam fel:

Átváltoztatás, átalakítás, visszaváltoztatás, átformázás esetén, I. csoportba tartozó tárgyaknál:

Méret/Mp: fém pénz 1, alma 5, dinnye 10, kutya 20, átlagos ember 50, ló 80, óriás (3-4 láb) 100, kisebb szoba 120, ház 140.

Transzmutáció 2×Mp, II. csoport szintén. III. csoport tápos, ezért ott számolgatni kell a hagyományos módon. Dezintegráció 3×Mp. Teremtés Mp-költsége 3Mp/kg, így szintén 3×Mp a táblázathoz képest.

Felszín változtatása: nem a teljes tárgyat, csak a felület színét változtatja meg, sebzésre nem alkalmas. 1négyzetméter=2Mp, teljes zónán belül: 40Mp.

Folyadék teremtés: víz 3Mp-1liter, egyéb folyadékhoz Mf-4.fok képzettség (Méregkeverés: étel-italméreg II. csoport, fegyver és légiméreg III. csoport, Alkímia savak III. csoport), teremtésük kis mennyiségben és sok Mp árán lehetséges (pl. italméreg 1dl, Mp: 20×méreg szintje, varázslási idő kb. 1 óra).

Javítás: egyszerűbb tárgyak helyreállítására szolgál, Mp igény a Méret/Mp táblázaton, a hatás maradandó, a tárgy nem lesz mágikus. Példák: egy kettétört kardot összeforrasztani 20Mp, egy mágikus tűzzel „megolvasztott” kardot helyrehozni már dupla Mp:40, egy talált kard markolatgombjából létrehozni az eredeti fegyvert: lehetetlen. Bonyolult, összetett tárgyak javítása nem lehetséges; esetleg Mf-4.fok képzettséggel (x iparűzés).

Telekinézis, láthatatlanság, légiesség: kg számolgatása itt sem szükséges, I. csoport/fok (II. kétszeres, III. négyszeres Mp igény) :

fém pénz 1, alma 1, dinnye 2, kutya 4, ember 10, ló 16, óriás 20, kisebb szoba (mármint a szoba berendezési tárgyai) 40, ház 80.

Lélekaltatás: nem kötelező A/M mágia ismerete, 10Mp=1E, Ellenállás: A/M, VI: 2s, T: 1 kör. (Ha ismeri A/M mágiát, akkor a két mozaik csak 8Mp, így viszont kicsit drágább.)

Telekinézis: +8Mp felhasználásával nem kell koncentrálni a varázslónak repülés közben, így varázsolhat stb. Ha Időmágiával kiterjesztve más személyre mondja el (akinek beleegyezése szükséges), akkor az illetőnek erősen koncentrálnia kell a repülésre.

Gyógyítás: csak a célpont beleegyezésével, adott faj anatómia/élettan ismerete Mf/3-4.fok, orvoslás Mf/3-4.fok. NEM alkalmas: felélesztés, fiatalítás, azonnali Fp, Ép feltöltés, szervcsere, szervnövesztés, klónozás. VI: 8-10 óra. Ezen időszak alatt a páciens álomba merül (ha nem egyezett bele, akkor csak lélekaltatással megy a dolog). Mp: átlagos ember méret esetén 50, plusz a sérüléstől függő módosító: külső sérülés 1-9Mp (Fp vesztésből származó sérülést heg nélkül), belső sérülés 11-20 (Ép vesztéséből származó sérülést heg nélkül), mérgezés 25 (persze fel is kell ismerni a mérget), végtag „visszavarrása”, ismert betegség gyógyítása, szervi probléma (süket, vak, néma, béna, sánta) 20-30. Fp visszaadása a 8-10 óra után: + 1Mp/1Fp. Ép visszaadása a 8-10 óra után: +5Mp/Ép. A külső/belső sérülés kezelése nem jelent „gyógyítást”.

Kiegészítés: ha valaki Ép-t veszít, megsebesül, utána hiába „töltik fel” mágiával max. Ép-re; „gyengesége” legalább 1 napig megmarad: ahány Ép-t veszített, annyival csökken ideiglenesen Állóképesség, Erő, Gyorsaság és Ügyesség képessége. (Az Egészséget mágiával tartják toppon.) Koncentráció-képessége is csökken (Pszi, Mágia) : ezt talán a mágikus kifáradással lehet jól modellezni, 3-5Pszi/Mp-onként veszít 1Fp-t (max. Fp-t is), ha varázsol. Persze ez a kötelező Ép-vesztés használata mellett nagyon durva, de én ezt a kötelező Ép-vesztést túlzásnak tartom. Jó ötlet, de az ETK alacsony Ép alapjaival nem használható. (pl. varázsló főkaszt tagjainak alacsony Ép alap, alacsony Egészség, vagy Hatalom Itala miatt 3Ép-ja van, azaz egy 3k6-os tűznyíl jó eséllyel kinyírja őket: 12Fp=3Ép kötelező vesztés.)

Homonkulusz: egy képzett és magára valamit is adó anyag-varázsló nem alacsonyodik le odáig, hogy szellemeket vagy lelkeket börtönözzön egy testbe, majd halott-mozgatás bélyeggel keltsen „életre”. Ez a nekromanták módszere, lelkük rajta... 3.fokon az anyag-varázsló hosszas elmélyülés után, mesterétől/rendjétől kapott titkos módszerek, anyagok és rítusok felhasználásával képes homonkulusz készítésére (3.fokot el nem ért anyag-varázslók képtelenek rá).

A speciális „Teremtés” mozaik ez esetben nem 3×Mp szorzóval számítandó a Méret/Mp táblázaton, hanem csak egyszeressel:

Méret/Mp: fémpez 1, alma 5, dinnye 10, kutya 20, átlagos ember 50, ló 80, óriás (3-4 láb) 100.

VI: legalább 5 nap, nem folyamatosan, de az összesített Mp igénynek meg kell felelni. T: maradandó. A homonkuluszt fel kell vértetni értelemmel is: +10Mp „zombi-agy” (legegyszerűbb utasításokat érti csak, egyébként nem mozdul, feltételes parancsok nem adhatók, dönteni nem képes), +20Mp alacsony IQ (feltételes parancsokat érti, nem túl bonyolult utasításokat végrehajtja, dönteni csak akkor képes, ha előtte világos utasításokat kapott, milyen elvek alapján kell cselekednie), +30Mp átlagos IQ (egy átlagos ember értelmi képességeivel rendelkezik, személyisége is van, képes önállóan dönteni). A homonkulusz hűséges teremtőjéhez, mágikus lénynek számít, a varázsló zónájaként is „funkcionál”. Hátránya: nem képes jól harcolni, szimpatikus viszonyban van a varázslóval. Ha állat-alakot hozott létre (anatómia/élettan követelmény!), akkor az adott állat átlagos képességeivel rendelkezik (tud repülni vagy úszni, jó látása vagy szaglása van). Harci értékei: állat, mint a normális állatnál; „ember” lásd bestiárium, csak túlütéssel sebezhető, Fp nincs. Mire jó? 3.fokon csak afféle szolgának, mindeneknek, állati testőrnek-kémnek. Külsőalakja lehet egészen természetes, de lehet kirívó is.

4.fok: Mester. 3.fok alatt felsoroltak jó részét ismeri, hosszas kutatómunka és gyakorlat áll mögötte. Időtartamok nőnek: 1 perc helyett 5 perc, 1 kör helyett 1 perc.

Lélekaltatás: 6-8Mp/E.

Telekinézis: ha más, ebbe beleegyező lényre mondja rá a varázslatot, akkor annak nem kell koncentrálnia: +10Mp. Vagy: tárgyra rámondva a tárgy magától repül a kijelölt pontig, kikerülve az akadályokat: +10Mp.

Gyógyítás: átlagos ember esetén alap Mp igény nem 50, hanem csak 25Mp. A varázslat időtartama is felére csökkenhet, képes lehet végtag visszánövesztésére.

Uralom: Mp:100 VI:5s T: 1perc. Zónán belül időtartam alatt szabadon alkalmazhat: formázás, átalakítás, átváltoztatás, visszaváltoztatás. A változások lassan jönnek létre, ölni csak közvetve lehet vele. (Pl. nem lehet a szőnyeget dárdává átalakítva leszúrní célpontot, mert ahhoz lassú az átalakulás; ugyanakkor hidat átalakítani sárrá már halálhoz vezethet. Az aura védi a célpontot, összeroppantani lehetetlen, ugyanakkor bebörtönözni lehetséges.)

Láthatatlanság: fejlesztés: vagy 80Mp-ért zónán belül bárki és bármi láthatatlanná tehető. Vagy: a láthatatlan alak nem válik láthatóvá, ha hozzáérnek. Vagy: láthatatlan alaknak nincs hangja, szaga sem. (Utóbbi kettő együtt dupla Mp).

Teremtés: megfelelő képzettséggel (3-4.fok) könnyen képes tárgyak létrehozására, a Méret/Mp táblázat csak 2× szorzóval számítandó.

Nagyítás, kicsinyítés: adott tárgy vagy esetleg élőlény méretét változtatja meg. Mp igénye nagyításnál az elérendő méret és a két méret különbsége, kicsinyítésnél az eredeti méret és a két méret különbsége a Méret/Mp táblázatban. Feltétel az adott tárgy vagy élőlény 3.-4.fokú ismerete (iparűzés, alkimia, anatómia). Élőlény esetén arányosan nő ereje, sebése. Tárgyak könnyű hordozására is alkalmas. VI: 1kör T: 5perc. Időmágiával tartam kitolható, parancsszóval előbb is megszüntethető.

Homonkulusz: Mp igény, VI és egyebek lásd 3.fokon. Viszont csökken az értelemmel felruházás Mp igénye +5 zombi, +10 alacsony, +20 átlagos; új: +30Mp-ért magas intelligenciájú lesz a homonkulusz, képes mágikus hatások tárolására és használatára. A varázsló létrehozása után bármilyen varázslatot a homonkuluszba „plántálhat”, ez 40Mp+a varázslat, amit a lény használhat, de csak egyszer. Több varázslatot is „használhat”, de ehhez nagyon magas IQ kell, azaz a lény létrehozásakor még több Mp-ot kell befektetni az IQ-ba: az alap +30Mp=1 varázslat, +40Mp=2varázslat stb. A mágia elsütésére állati alakok nem képesek, ha mégis el akarja érni a varázsló, az a fentiekén kívül +20Mp-ba kerül.

Gólem: Mp-igény és egyebek, mint homonkulusz, de ezt a lényt direkt harcra hozzák létre. Harci értékeit lásd Bestiárium, gólemek. Átlagos IQ-val rendelkező gólem harci értékeit lehet javítani teremtéskor: minden +1Mp=+1HÉ (szabadon elosztható). Magas IQ-val rendelkező gólem képes különböző „harcmódorok” használatára: védekező harc, roham, fegyvertörés, lefegyverzés, harc az ellenfél elfogásáért.

5.fok: Nagymester. Mp igényeket ismét lehet csökkenteni. Képes új mozaikok és varázstárgyak alkotására. Egészen új lényeket is képes megalkotni (lásd Bestiárium mágikus teremtmények).

Asztrálmágia

Sajnos nincs világos képem, infóm arról, hogy hogyan néz ki az Asztrál- és Mentálsík, milyen lények vannak ott stb. A Kráni krónikákban és egyéb regényekben volt némi info, illetve a Summariumban található talán 1-2 oldal a témáról (ez utóbbit most nem tudtam megnézni, nincs meg a Summariomom) Így csak pár ötletet ajánlok az ÚT Auráról szóló dolgait is belekeverve.

Asztrálmágia: 2.fokú vagy nem magas-mágia körébe tartozó varázslatok csak az 1-2.régióra hatnak (pillanatnyi érzelmek és azok oka), erős és primitív alkalmazás. Azaz, ha valakire pl. hűséget bocsátunk (a célja a varázsló), az a személy „állandóan” hűséges lesz hozzánk az időtartam alatt: szinte semmi másra nem lesz képes gondolni, elhanyagolja tennivalóit, minden pillanatban bizonyítani akarja hűségét (vagy szeretetét stb.). Ha félelmet varázsolunk egy harcosra, és célként a „fegyvereket” határozzuk meg, akkor a harcos az időtartam alatt akkor is rettegve fog a fegyverekre gondolni, ha nincs egy darab se a környéken. Ezt nem az elvakultság mozaik révén érhető el, hanem azzal, hogy a pillanatnyi érzelmeit változtattuk meg mágikusan. A hatóidő lejártával az érzés nyomtalanul eltűnik, a hatóidő alatt környezete számára nagyon feltűnő lehet megváltozott viselkedése, melyre csak irracionális választ képes adni.

Egy képzett asztrálvarázsló (3.fok) már képes hatni 3.régióra is: mélyebb érzelmek, egy tan, eszme, népcsoport, embertípus stb. iránti, általánosabb érzelmek helye. (A meggyökeresedett eszmék, tartós érzelmek: pl. hazaszeretet, szülői szeretet, az otthonát feldúló orkok gyűlölete, a mágiától való félelem a 4.régióban van.) A 3.régióba a nem elsőrendű dolgokkal kapcsolatos érzelmek tartoznak, amelyek könnyen változhatnak is, (pl. a fogadós, aki utálja és csak átvágandó baleknek tekinti vendégeit, idővel rájöhet, hogy jobb nagyobb empátiával kezelni a kuncsaftokat, vagy a törvénytisztelő polgár, aki miután rossz tapasztalatai voltak kapzsi hivatalnokokkal, a törvénykezéssel kapcsolatos érzelmei pozitívból negatívba csapnak át) a 4.régióban felsoroltak nem. Ha a varázsló a 3.régióban alkalmaz asztrálmágiát, a következmény nem lesz mindig feltűnő: az alany racionális érveket tud felhozni érzelmeire, ugyanakkor olyan dolgokat nem hajlandó elkövetni, amelyek fenyegetik életét, egzisztenciáját. Cselekedeteit nem állandóan az adott érzelem befolyásolja, mozgatja, ellentétben az 1-2.régióra varázslással. Pl. hűség esetén itt már csak szimpatikus lesz a varázsló, barátságosan viselkedik vele mindaddig, amíg a varázsló nem lép fel vele szemben fenyegetően (ez ugyanis megtöri a varázst), segít neki, amiben tud; de nem hajlandó odaadni jelentős összeget, veszélyeztetni az életét stb. Ha a varázsló eleve szimpatikus volt, vagy semleges számára, akkor pozitív tapasztalatok hatására az érzés a hatóidőn túl is megmaradhat, de ez már nem mágikus érzelem. Ha eleve ellenszenves volt neki a varázsló, akkor a mágia hatására csak annyit ér el, hogy jóindulatú semlegességet fog irányába mutatni (jó szobát ad neki, nem jelenti fel a hatóságánál/alvilágnál mint gyanús alakot, de nem fog neki nagyobb segítséget önzetlenül nyújtani).

4.régió: a tartós érzelmek megváltoztatása nagy energia-befektetéssel jár, hiszen ezek évek, évtizedek alatt alakultak ki az illető számára legfontosabb dolgokkal kapcsolatban (szülők, gyermekek, egy népcsoport, faj iránti előítélet stb.) Az ebben a régióban elért változás veheti rá az illetőt, hogy elárulja barátait, rendjét, kockáztassa egy eszme, ember miatt az életét; de ezt nem nyíltan és feltűnően, „esztelenül” teszi, hanem jól átgondoltan.

5.régió: a „jellem”, a személyiségjegyek, az egész életre kiható események, gyermekkori traumák, „tudatalatti”, elfojtott érzelmek helye. 6.régió: Igaz Név, reinkarnációs emléktöredékek, karma-bélyeg.

Egy ember iránti érzelem többretegű lehet: a zsoldos tiszteletet mutat vezére iránt (1-2.régió), de ezt a tisztelet csak „álca”, valójában félelmen alapul (3.régió), de elfojtott gyűlöletet érez iránta (5.régió) A tiszteletet és a félelmet is nehéz megváltoztatni az ellenkezőjére; a legegyszerűbb az első régióra hatni, így a zsoldos azonnal és nyilvánvalóan kimutatja vezére iránti ellenszenvét. Ha a 3.régióra hatunk, akkor hajlandó elárulni a vezérét, de csak akkor, ha saját magát és társait nem sodorja bajba ezzel. 4.régióban már ez is kiküszöbölhető. 5.régióban pedig „felszabadítja” a gyűlöletet, a zsoldos grandiózus célja az lesz, hogy a vezért az ellenség kezére adja, megalázza; még ha ehhez hónapokig is kell tevékenykednie önállóan, régi céljai és tervei háttérbe szorulnak.

Remélem, kellőképp zavaros és érthetetlen voltam. ☺

Asztráltest: Asztrálszem segítségével lehet egy lény asztráltestét megvizsgálni, minden rendnek különféle szimbólum-rendszere van az érzelmek értelmezésére. A Kráni krónikákban színek voltak használatosak: bíbor-gőg; sárga-undor; rőtörös-harag; szürke-félelem, fekete-gyűlölet, fehér-döbbenet; azúrkék-nyugalom. (Saját kiegészítés: piros-vágy; arany-bátorság; rózsaszín-szeretet; zöld-semleges; sötétkék-ingerült; barna-hütlenség; ezüst-hűség; az asztrális pszi pajzs fénylő auraként övezi a testet.) Nem csak színek jelezhetik az érzelmeket: állatok, álarc, enyhén „átérzi” a varázsló az adott érzelmet; a négy elemet köti hozzá, drágakövek stb. A szimbólum jelzi a pajzsok hozzávetőleges nagyságát, mint auraérzékelésnél.

Asztrális lények: mivel alig van infom róluk, a Bestiáriumban is csak asztrálvámpír és lélekorzó sorolható ide; csak röviden pár tipp:

Lények kategóriája: kisebb hatalmú (1-10E), átlagos (11-20E), erős (21-50E), sikhúr (50E-). Az E egyrészt a lény elűzéséhez, uralásához szükséges erősséget mutatja, másrészt a lény által kibocsátott mágia/mágiák erősségét is (ez lehet érzélem keltése, elvakulttá tétele, érzélem elorzása).

Típus: az adott érzélem keltése/elorzása alapján (pl. félelemkeltő lény vagy szeretetet elorzó lény). Feladat: az asztrálvarázsló milyen szolgálatra használja: Védő: saját E-je dinamikus AME-hoz megy, jelzi ha E×lábön belül asztrálmágiával operálnak, asztrállény van a közelben. Jelző: 10×E lábön jelzi az előbbi dolgokat. Őrző: terület, tárgy, más személy védelme. Leplező: célpontra ható mágiát segít leplezni (membrán, mágia, asztrállény elől). Erősítő: gyengíti vagy ritka esetben megkerüli dinamikus pajzsot, vagy lerombol statikus pajzsot, ha képes rá. Támadó: saját asztrális képességével támadja célpontot. Fürkésző: ismert személy megkeresése E×mértöld területen belül; vagy terület feltérképezése (Hány személy van az épületben? Hol vannak? Hozzávetőlegesen milyen erősek a pajzsai?) Kiegészítés: az asztrális körök, rúnatermek kizárják az alacsonyabb E-ű lényeket. A lényeket „táplálni” kell, típusának megfelelő érzelmekkel.

1.fok: Elméleti ismeretek. Fontos képzettség lehet a Lélektan; Auraelemzés, valamint Asztrálszem diszciplína.

2.fok: Alapvető ismeretek. A közömbösség mozaik kivételével ismeri a mozaikokat. Asztrálszem Pszi diszciplínával csak az 1-2.régiót térképezi fel.

3.fok: Képzett asztrálvarázsló. Új mozaikokat is képes használni (szomorúság, vidámság, reménytelenség stb.). Az aura 3-4.régióját is képes érzékelni és befolyásolni. 3.régió: erősítés mint mozaiknál, ha meglévő érzélem erősít, akkor ideje szint×nap, és ha az érzélem természetes úton megerősítést, igazolást nyer a tartam alatt, akkor maradandó. Ha semleges érzélem változtat, erősítés és tartam mint mozaiknál, de van rá esély, hogy az időtartam alatti érzélem igazolódása esetén maradandó lesz. Ellentétes érzélem keltése dupla Mp igény alaptól, +10Mp, időtartam mint mozaiknál. 4.régió: mint fent, de +20Mp-ért lehet ezt a régiót bárhogy is befolyásolni.

Asztrálszem: nem pszi-diszciplína, hanem varázslatként működik, Mp: 4, E:5 Erősítés: 1Mp/3E, VI: 3s T: 3s Ez idő alatt 3 érzélem-célt vizsgálhat meg; +2Mp-ért növelheti a vizsgálati időt, az érzélem-célok számát 1s-el. Látja azt is, ha asztrállény befolyása alatt áll a célpont, valamint +/- eltéréssel Asztrál képességének értékét. Sikertelenség esetén pajzsai hozzávetőleges mértékét, siker esetén pontosan.

Asztrális pajzs erősítése: A varázsló asztrálteste erősebb, AME szint×2-vel nő (TME-hez számítandó, nem bontható le)

Fájdalom: a pszi diszciplínához hasonló mozaik Mp:1 E:1 Erősítés: 1Mp/1E VI: 3s T:-.

Kiegészítés: Fp-t vissza is lehet elvileg ezzel a varázslattal vagy diszciplínával adni; de ha valaki Ép veszteséget szenvedett, az ebből következő Fp veszteséget nem lehet orvosolni.

Asztrális fürkészés: mint normál fürkészés, de bármilyen típusú asztrálmágia vagy asztrállény kutatására képes.

Asztrális elűzés: Kisebb hatalmú asztrállények elűzése. Mp:10 E:5 Erősítés: 3Mp/1E (közömbösség mozaik), VI: 1 kör. Ha valakit asztrállény szipolyoz, képes elűzni. Ha a varázslat dupla akkora, mint a lény erőssége, akkor a lény elpusztul.

Asztrális párharc: Átlagos hatalmú asztrállények elűzése, dupla erősítés esetén elpusztítása. Mp:15Mp, E:10 VI: 1kör Erősítés: 3Mp/1E

Asztrális uralom: Kisebb vagy átlagos hatalmú lények szolgálatba kényszerítése. Ehhez nem mindig kell kényszerítés, sokszor elég „alkudni” is, vagy önként szegődnek a varázslóhoz. Mp: háromszor annyi, mint a lény E-je VI: 1perc T: 5perc (ha nem „alkudnak” meg, akkor elmegy). Veszélyes lehet, ha a lény valaki más (pl. egy síkúr) szolgálatában áll, mert az elkergetést ugyan elnézik esetleg, de a szolgálak elcsábítását nem... Maximum annyi lényt uralhat, amennyi a varázsló szintje.

Asztrális támadás: Asztrális pajzs rombolása nem pszi, hanem Mp révén: 1Mp=1E VI: 1s.

4.fok: Mester. A 3.fok alatt közöltek jó részét ismeri, hosszas kutatómunka áll mögötte. Képes érzékelni és befolyásolni az 5.régiót +30Mp egyebeket lásd 3.foknál. Speciális időkiterjesztés 3-5.régió befolyásolása esetén: hónap:30Mp év:50Mp. Mp csökkenése: ha érzelmeknek több célja van, nem kell dupla Mp, ha eszme a cél, csak 2× szorzó.

Mágikus tekintet: a diszciplína ismerete.

Erősített asztrál pajzsok: saját pajzsait csak dupla erősítéssel lehet rombolni (sima ostrom 2E rombol 1E, erősített 1E rombol 1E-t).

Erősített asztrális támadás: 1Mp=2E.

A figyelem középpontjában: speciális kiterjesztésű varázslat. Mindenkire hat, aki a varázslót nézi, figyel. Megkötés: az érzelmek célpontja kizárólag a varázsló lehet. Azaz akik a varázslóra figyelnek, egy érzés, pillanatnyi benyomás alakulhat ki bennük. Az első benyomás fontos lehet bizalom megnyerésekor, rablók vagy vadállatok elijesztésekor, vagy semlegesség alkalmazása esetén az észrevétlenséget szolgálja stb. Mp: 10+a varázslat. VI:2s (nem szükséges hablatyolni meg hadonászni) T: 1perc (nem hosszabbítható, pillanatnyi benyomásról van szó, ha nem figyel a varázslóra, nem hat rá). Csak saját magára alkalmazhatja.

Tömegebefolyásolás: zónán belül mindenkire hat, kivéve akire a varázsló nem akar. VI: 1 kör, T: 1 perc. Mp: 30+ a varázslat 10E erősítése. Erősség: szint×2 [Az első cikkben túl erős lett, visszafaragtam belőle] Erősítés: 4Mp/E.

Asztrális viadal: erős asztrállények elűzése, dupla erősítés esetén elpusztítása. Mp: 20 VI: 1 kör E:15 Erősítés: 2Mp/1E.

Asztrális kítaszítás: területről (zóna+szint×10láb) mindenféle asztrállény elűzése. Mp: 40 VI: 1 perc, E: 20 Erősítés: 2Mp/E. A területen lévő asztrállények hajlamosak ezt nagyon morcosan lereagálni, s egyszerre támadnak a varázslóra...

Átszivárgás: a varázsló mágiája „átszivárog” a gyenge, 1-20 E-s dinamikus pajzson. Mp: 8.

5.fok: Nagymester. Új mozaikok, varázstárgyak alkotása. Pár tipp: +20Mp-ért varázslatai zónában hatnak, mágiája 10E leplezést tartalmaz, képes lehet 5.régiót, a jellemet, személyiséget maradandóan megváltoztatni, meglelni 6.régióban az Igaz Nevet, erősíteni pajzsait (négyyszeresre), vagy másokon dupla erős dinamikus pajzsot elhelyezni.

Mentálmágia

Az Asztrálmágia bevezetőjében már leírtam ötleteimet az auráról, sok esetben hasonló dolgokat sorolok fel, mint az asztrálnál. Az emlékek kutatása is a régiókhoz köthető, a mentállényeket is a fentebb leírtak alapján lehet megalkotni.

Aura: 1.régió: futó gondolatok, 2.régió rövid távú terv, pillanatnyi célok. Ezek pszivel is kilesethők. A gondolatolvasás ebben a két régióban működik.

3.régió: köznapi név, kaszt, (szint), gyakorta foglalkoztatott dolgok. Ide tartozik az emlékezet „felső” rétege: emlékolvasással kiolvashatók az elmúlt egy-két nap emlékei, amelyek frissen élnek a célpont agyában, a célpont által leggyakrabban használt dolgok (ismerősei neve, foglalkozásával kapcsolatos események stb.) azaz minden olyan emlék, tudás; amelyet gyorsan fel tud idézni és nem titkol.

4.régió: meggyökeresedett eszmék, hosszú távú tervek. Ide tartoznak a régebbi, jelentősebb események, melyeket nehezen tudna pontosan felidézni; azok az információk, melyeket másoknak nem árulna el. A több évvel ezelőtt történt eseményekre már csak homályosan emlékszik, felidézni sem lehet tisztán. A néhány napos, a célpont által lényegtelennek tartott információk is itt találhatóak meg, valamint a távolabbi jövőre vonatkozó tervei.

5.régió: személyiségjegyek, jellem. Az elfeledettnek vélt dolgok, jónéhány éve történt események, a célpont által erősen titkolt vagy a sokk miatt elfojtott emlékek tartoznak ide. Ebben a régióban a célpont által átélt események világosan felidézhetőek. Ide kerülnek a mágikusan Feledésre ítélt dolgok.

6.régió: Igaz Név, karma-bélyeg, reinkarnációs emléktöredékek.

Mentáltest: hasonló, mint asztrálnál, különböző szimbólumok lehetnek; melyek a célpont akaraterejét, IQ-ját, pajzsait jelzik. (Emlékolvasásnál pl. könyv, labirintus, ház stb.).

Mentállények: hasonló, mint asztrálnál, természetesen itt mentál képességekkel rendelkeznek, és nem érzelmekkel „táplálkoznak” hanem pl. emlékeket olvasnak vagy oroznak el.

1.fok: Elméleti ismeretek. Fontos képzettség lehet a Lélektan; Auraelemzés, valamint Mentálszem diszciplína.

2.fok: Alapvető ismeretek. A nagyobb Mp igényű mozaikok kivételével (teljes amnézia, bénultság, zavarodottság, akaratátvitel, tudatlanság) ismeri a mentális operációkat.

Gondolatolvasás: az ETK-tól eltérően csak az olvasható, amire a célpont éppen gondol.

Emlékolvasás: az ETK-tól eltérően nincs emlékfelidezés, a célpont nem éli át újra az eseményeket. Ahogy a mentális operációk bevezetőjében szerepel: a varázsló olvas, az áldozat nem szerez róla tudomást. A 3.régióban kutathat.

Feledés: az ETK-tól eltérően nem örökre kitorli az emléket, hanem „csak” az 5.régióba számúzi. Hamis emlék írása: csak 3.régióig lehet; és a célpontot a mágia ellenére könnyen meg lehet győzni arról, hogy rosszul emlékszik a dologra; illetve ha más emlékei ellentétben vannak a hamis emlékkal, akkor valószínűleg ő maga ítéli feledésre az oda nem illő dolgot. Röviden: nagyon jól kell megválasztani azt a momentumot, amivel be akarjuk csapni a célpont, hogy a hamis emlék alapján cselekedjen. Nem csak hamis emléket lehet írni, hanem a régi emlékeket felidézni (de ehhez először emlékolvasás kell) .

Részleges amnézia: az ETK-tól eltérően az időtartama nem E×nap, hanem csak az Időmágiával meghatározott tartam.

3.fok: Képzett mentálvarázsló. Az aura 4.régióját befolyásolhatja: +10Mp. Ismerheti az összes mozaikot.

Mentálszem: a pszi diszciplína, de Mp révén használható. 5Mp 4E VI: 3s T: 3s Erősítés: 1Mp/3E. Sikeres alkalmazás esetén látja, hogy +/- 1 eltéréssel mekkora a célpont IQ, Akaraterő értéke; pajzsai pontos mérete; Mentálfonal vagy mentállény látható. Sikertelenség esetén, hogy hozzávetőlegesen mekkora pajzsokkal rendelkezik.

Mentálest erősítése: saját mentális ME nő szint \times 2-vel, TME-hez számítandó nem bontható le.

Mentális támadás: mentális pajzs rombolása nem pszi, hanem Mp révén: 1Mp=1E.

Mentális fűrkészés: mindenféle típusú mentális mágia vagy mentállény kifűrkészése.

Telepátia: mint a pszi diszciplína, de Mp-ból.

Mentális elűzés: Kisebb hatalmú mentállények elűzése. Mp:10 E:5 Erősítés: 3Mp/1E (közömbösség mozaik), VI: 1 kör. Ha valakit mentállény szipolyoz, képes elűzni. Ha a varázslat dupla akkora, mint a lény erőssége, akkor a lény elpusztul.

Mentális párharc: Átlagos hatalmú mentállények elűzése, dupla erősítés esetén elpusztítása. Mp:15Mp, E:10 VI: 1kör Erősítés: 3Mp/1E

Mentális uralom: Kisebb vagy átlagos hatalmú lények szolgálatba kényszerítése. Ehhez nem mindig kell kényszerítés, sokszor elég „alkudni” is, vagy önként szegődnek a varázslóhoz. Mp: háromszor annyi, mint a lény E-je VI: 1perc T: 5perc (ha nem „alkudnak” meg, akkor elmegy). Veszélyes lehet, ha a lény valaki más (pl. egy sikkur) szolgálatában áll, mert az elkergetést ugyan elnézik esetleg, de a szolgák elcsábítását nem... Maximum annyi lényt uralhat, amennyi a varázsló szintje.

4.fok: Mester. A 3.fok jó részét ismeri, nagy gyakorlattal rendelkezik. Képes az 5.régió befolyásolására: +20Mp.

Mágikus tekintet: a diszciplína ismerete.

Erősített mentál pajzsok: saját pajzsait csak dupla erősítéssel lehet rombolni (sima ostrom 2E rombol 1E, erősített 1E rombol 1E-t).

Erősített mentális támadás: 1Mp=2E.

Tömegebefolyásolás: zónán belül mindenkire hat, kivéve akire a varázsló nem akar. VI: 1 kör Mp: 10+ a varázslat 10E erősítése. Erősség: szint \times 2 [Az első cikkben túl erős lett, visszafaragtam belőle] Erősítés: 4Mp/E.

Mentális viadal: erős mentállények elűzése, dupla erősítés esetén elpusztítása. Mp: 20 VI: 1 kör E:15 Erősítés: 2Mp/1E.

Mentális kitesztés: területről (zóna+szint \times 10láb) mindenféle mentállény elűzése. Mp: 40 VI: 1 perc, E: 20 Erősítés: 2Mp/E. A területen lévő mentállények hajlamosak ezt nagyon morcosan lereagálni, s egyszerre támadnak a varázslóra...

Átszivárgás: a varázsló mágiája „átszivárog” a gyenge, 1-20 E-s dinamikus pajzson. Mp: 8.

5.fok: Nagymester. Új mozaikok, varázstárgyak alkotására nyílnak lehetőség. Néhány tipp: +20Mp-ért varázslatai zónában hatnak, négyszeres pajzsok, a dupla pajzsot másra is helyezheti, varázslatai 10E leplezést tartalmaznak, a 6.régiót elérheti, örökre kitörölhet vagy beírhat emlékeket.

Nekromancia

Ez az iskolatípus sokak kedvence, rengeteg ötletet láttam a neten hozzá BM, vagy varázslók számára; így itt is csak néhány tippet írok; valamint a varázstárgyaknál még lesz a nekromanciáról szó. A feketemágiáról: én nem használom az „aurapiszkító” szabályt. A népesség zöme tart minden varázslótól, rengeteg hiedelem és előítélet kapcsolódik hozzájuk, ebből a szempontból mindegy; hogy elemi mágus („mindenüket felégette!”), anyagi („békává változtat bárkit!”) A/M („akinek a szemébe néz, azt elbűvöli!”) vagy épp nekromanta („holtakat idéz!”). A világi hatalmaknak az a lényeg, hogy a varázslók együttműködnek-e velük. Ha nem, akkor el lehet híresztelni róluk minden ocsmányságot, de ez esetben is mindegy, hogy milyen varázslóról van szó és mi az igazság. Ha támogatják a hatalmat, akkor meg bármit elnéznek nekik. Az egyházak szemében persze már rázósabb a dolog; nem szeretik, ha szakterületükbe (földön túli élet) valaki beleszól. Ez is erősen viszonylagos dolog: azokat a lüke nekromantákat, akik szinte nyíltan garázdálkodnak a temetőben, természetesen mindenki elítéli és üldözi. (Okosabb nekromanták tudják, hogy nem érdemes ezzel magukra haragítaniuk a környéket; hiszen van rengeteg olyan hullá - kiátkozottak, hitetlenek, bűnözők, idegenek, fertőző betegek stb. - ami nem is jut el a temetőig, s ami után a kutya sem sír.) Ugyanakkor sokszor mégis igénybe veszik szolgálataikat: szelleműzés, halottaktól való információszerzés miatt; de ekkor diplomatikusan szelleműzőnek vagy spiritisztának nevezik; s nem aljas feketemágusnak.

Életerővel manipulálás: csak értelmes, lélekkel rendelkező lényekből képes kinyerni életerőt, magasabb szinten Mp-t; tehát nem az istállóban vagy a tyúkólban fog vérengzeni a varázsló, ha megszorul. Ez sokszor gyilkossággal jár; amit senki sem néz jó szemmel; de itt is a gyilkosságon, és nem a nekromancián van a hangsúly.

Szellemek befolyásolása: hasonló módszert tudok ajánlani, mint amit az Asztrállényeknél írtam; a nekromanta képes lehet szellemek fürkészására, elűzésére stb. A túlvilági lények ugyan immunisak az A/M mágiára, de egy képzett nekromanta (3.foktól) képes lehet hatni rájuk varázseszközök, vagy összetett varázslatok segítségével; ezekre tippeket a megfelelő címszó alatt adok.

1.fok: Elméleti ismeretek. A Demonológia képzettség a démonokkal kapcsolatos dolgokról szól; a szellemvilág lényekre elvileg nem fordít figyelmet. Vagy új képzettség (szellemtan, túlvilági tanok) vagy a demonológia kibővítése szükséges.

2.fok: Alapvető ismeretek. A démonidézés és az elhunyt lélek idézése kivételével ismeri a mozaikokat. A jelmágia nélkülözhetetlen a nekromanták számára (idéző pentagramma, lélekcsapda bélyeg és varázsjel, halottmozgatás bélyeg; valamint a szorosan kapcsolódó jelek: felruházás bélyege, kirekesztő, bebörtönző, védő és körbezáró varázskörök). Ezen a fokon csak a nekromancia felszínes ismerete elérhető: tisztában van az alapvető szabályokkal, veszélyekkel; nem csak elméleti tudása, hanem gyakorlati tapasztalata is van a szellemekkel való kapcsolatáról.

3.fok: Képzett nekromanta. Ismeri a démonidézés és a lélekidézés formuláit is. Valódi nekromantáról csak ezen a fokon beszélhetünk, világos képe van a szellemekről, élőholtakról, és esetleg a démonokról is. Mivel a mágia ezen ága nagyon sok Mp-t követel, ezért az alacsony szintűeknek néhány „kisebb” erejű varázslatot ajánlok.

Életerősztívás: Mp:10 E:1 VI: 2s H: érintés. 2k6Sp-t okoz, 1Ép kötelező veszteség/6Fp. Erősítés: +1k6/5Mp.

Életerő rablás: VI: 15perc tehát ez egy hosszadalmas folyamat. 1Mp-ért 1Fp-t, vagy 4Mp-ért 1Ép-t lehet az áldozattól elorozni, amit a varázsló csak önmaga erősítésére használhat fel. Van egy „gyors” változata is: VI:3kör de ilyenkor a varázsló összes Mp-ja és Pszi pontja (dinamikus pajzsokból is) elvész, nem képes korlátozni a folyamatot. A Mp-ból a maximumig gyógyulhat; az áldozat az összes Mp-ból adódó sebzést szenved el. Ha meghal, akkor jó esély (60-80%) van rá, hogy valamilyen

ocsmány szellemként (pl. tortor spiritus) számon kéri a dolgot a varázslón. (A pszi levonás azért van, hogy korlátozni lehessen a Mp „belövésével” kapcsolatos visszaéléseket.)

Halottak nyelve: Mp: 6 VI: 5s T: 5 perc. Képes kommunikálni a holtakkal, szellemekkel. (Voltaképp a „Megértés” mentálmozaik speciális változata.)

Csontészlelés: Mp: 8 E: 1 (+1E/1Mp)VI: 1 kör T: 5perc, koncentrálni kell H: zóna+5láb/2Mp. Érzékeli a hullákat, csontvázakat a közelben. Érzékeli, ha élőholt van a közelben; hozzávetőlegesen képes következtetni számukra erejükre (egy-kettő, néhány, sok).

Bomlás megfékezése: Mp: 10 VI: 1 perc T: nap/szint. Megakadályozza, hogy az élőholt lábön elrothadjon. Valójában egy mágikus jel, amit a hullára kell rajzolni; s amit időközönként meg kell újítani. Magasabb szintű varázslóknak 40Mp-ért csak egyszer kell felrajzolniuk a bélyeget, és többé nem kell megújítani, amíg vonalai töretlenek.

Életerővel felruházás: csak saját uralom alatt tartott élőhalottra lehetséges. VI: 20 perc. Egy élő lénytől elvonva az életerőt; azt az élőhalottba plántálja. Mp: 8+4Mp/1Ép. A varázsló maximum háromszor annyi Ép-t plántálhat egy élőhalottba, mint amennyi a szintje. Csak egyszerre lehet feltölteni az élőholtat, több részletben nem. (Ha később több Mp, Ép áll rendelkezésre, akkor a szertartást „0”-ról kell kezdeni.)

Halott mozgatása: Mp:20 VI: 1óra T: nap/szint. Hasonló a halott mozgatás bélyeghez, de ezt időközönként meg kell újítani. Külön lélek bebörtönzése nélkül is képes mozogni, cselekedni; de csak a rövid, egyszerű utasításokat képes követni; önálló tevékenységre képtelen.

Lélekcsapda: Mp: 20 VI: 1 óra T: nap/szint. Hasonló a lélekcsapda bélyeghez, de meg kell újítani.

4.fok: Mester. Már megvan a kellő tapasztalata és hatalma ahhoz, hogy nagyobb hatalmú lényeket, akár démonokat idézzon, és túl is élje azt. Sok új varázslatot nem igazán érdemes adni, hiszen a nekromanta 5-6.szinttől kezdi el igazán használni hatalmát; ezt tovább erősíteni talán már túlzás lenne.

Életerő begyűjtés: VI: 1 óra. Életerőt Mp-á lehet átalakítani, az alábbiak szerint: 1Ép-ből 1Mp/szint. Ha az áldozat meghal, akkor +1Mp/2szint.

Érzékelés holtakon keresztül, Beszéd holtakon keresztül: élőholtra írható bélyeg, képes a varázsló érzékelni, beszélni rajta keresztül. Mp: 42.

5.fok: Nagymester. Képes új mozaikok, varázstárgyak megalkotására; melyek nagyhatalmú túlvilági lények befolyásolására alkalmasak.

Jelmágia

A jelmágia, időmágia, térmágia és szimpatikus mágia egy kalandozó JK számára nagy valószínűséggel nem az elsőrendű iskola; csak kiegészítésképpen használják. A teljesség kedvéért röviden felsorolok néhány tippet.

1.fok: Alapvető ismeretek. Zóna, személyes aura és mágikus aura varázsjel ismerete.

2.fok: Speciális ismeretek. Más iskolák követői csak a saját iskolájuk varázslataihoz szükséges rúnákat tanulják meg 2.fokon.

Elemi mágia: védő és körbezáró varázskörök.

Természetes anyagok mágiája: védő és körbezáró varázskörök, változás varázsjel és bélyeg.

Asztrálmágia: védő és körbezáró varázskörök, asztrálszimbólum és asztrálbélyeg.

Mentálmágia: védő és körbezáró varázskörök, mentálszimbólum és mentálbélyeg.

Nekromancia: a jelmágia 2.foka követelmény a nekromanta jelek felrajzolásához: idéző pentagramma, lélekcsapda bélyeg és varázsjel, halottmozgatás bélyege, de szorosan ide tartoznak még: felruházás bélyege, a kirekesztő, bebörtönző, védő és körbezáró varázskörök.

Időmágia: védő és körbezáró varázskörök.

Térmágia: térkapu pentagramma, kémszem, forgás és tapadás varázsjelek, védő és körbezáró varázskörök, de szorosan ide tartoznak a térgát és tércsapda varázsjelek.

Szimpatikus mágia: védő és körbezáró varázskörök, szimpátia varázsjel.

3.fok: Képzett jelvarázsló. Ha valaki komolyan foglalkozik a jelmágiával, nem csak egy iskola szemszögéből tekint rá, az már sokféle jelet elsajátíthat:

Varázskör: kirekesztő, bebörtönző, védő, körbezáró.

Varázsjel: változás, lélekcsapda, kémszem, tapadás, forgás.

Szimbólum: asztrál, mentál.

Bélyeg: asztrál, mentál, változás, lélekcsapda, halottmozgatás.

Pentagramma: térkapu.

4.fok: Mester. A jelmágia mesterei óvják a fontosabb épületeket a mágikus behatásoktól, csapdákat és riasztókat helyeznek el, letiltják a láthatatlanná és légiessé válást, sőt képesek arra is, hogy csak meghatározott személyek legyenek képesek gondtalanul varázsolni bizonyos területeken belül stb. Több jelet azért helyeztem ide, mert vagy túl táposak, vagy inkább egy-egy iskola speciális rúnájának tekinthető, amit mások ritkán használnak:

Végrehajtó varázskör; a kisugárzó, szimpátia, térgát és tércsapda varázsjelek; a felruházás bélyege és a térkapu pentagramma.

Képes rúnatermek létesítésére, Építészet képzettséggel a térgát varázsajelnél leírtakhoz hasonlóan, de mindenféle mágikus hatás ellen.

Csökkenhet a felrajzolási idő, a Mp igények is (pl. mágikus aura varázsajel csak 20Mp).

5.fok: Nagymester. Új rúnák, jelmágiák kidolgozására nyílik lehetőség. A rajzolási idő a felére csökken. Képes olyan jelmágiákat alkalmazni, melyek korlátozott intelligenciával bírnak. Egyedi jelmágiákra lásd Rúna III/4.

Időmágia

1.fok: Elméleti ismeretek és kezdő lépések. Már 1.fokon is jár használható tudással: varázslatainak időtartamát csak a kör mozaikkal képes némileg meghosszabbítani.

2.fok: Alapvető ismeretek. Az időmágia általában kiegészítő iskola, ezen a fokon a körtől az évig terjedő mozaikokat képes használni, az örökkévalóságot nem.

3.fok: Képzett idővarázsló. Már képes az örökkévalóság és az időzítés, az időugrás és az öregítés mozaikok, valamint a lassítás és gyorsítás alkalmazására. Új varázslat: Élő történelem (mint a bárdvarázslat): 5Mp, VI: 1perc, tartam 2perc/szint. A múltba való visszatekintéshez az időmágia időtartam-kitoló mozaikjait csatolja; de ezek most a múltba tekintés maximális mélységét jelölik ki.

4.fok: Mester. A ráolvasások időtartama a felére csökken. Az időugrás, öregítés, lassítás és gyorsítás mozaikok Mp igénye nem 1/3kg, hanem 1/5kg. Az élő történelem fejlettebb változata: 1 napig 10Mp, 1évig 25Mp, 10évig 40Mp, 100 évig 60Mp, „bármennyig” 100Mp árán lehet az adott tárgy, hely történetébe bepillantást nyerni.

5.fok: Nagymester. Képes új mozaikok, varázstárgyak alkotására. A ráolvasások időtartama a negyedére csökken. Képesé válik az időutazásra (lásd Rúna IV/5). Típek varázstárgyra: múltba vagy jövőbe látó eszközök. Típp varázslatra: fiatalítás, idő megállítása zónában. Időutazáshoz jól jöhetnek a történelemismeret, legendaismeret képzettségek.

Térmágia

1.fok: Elméleti ismeretek és kezdő lépések. 1.fokon a távolbahatást már tudja alkalmazni, de csak 100 lábnyira.

2.fok: Alapvető ismeretek. A távolbahatás mozaik teljes ismerete, valamint a teleporté is.

3.fok: Képzett térvarázsló. A térkapu mozaik ismerete. A jelmágiában képzett varázsló képes a térkapu pentagramma, a kémszem, tapadás és forgás varázsjelek, valamint a védő és körbezáró varázskörök használatára, valamint a térgát és tércsapda varázsjeleket is alkalmazhatja.

4.fok: Mester. A távolbahatást fele Mp-ért alkalmazhatja. A teleport Mp költsége 1/5kg. Képes állandó térkapuk felügyeletére, karbantartására. Ideiglenes térkapu létesítése: 50Mp (68 helyett), időtartama 1perc/szint. Új varázslatok:

Távolbalátás: (mint boszorkány varázslat) 36Mp. Nem csak személyt vagy helyet jelölhet meg, s kap róluk elmosódott vagy éles képet. Másik alkalmazása a távolbahatással kombinálva (+25Mp, összesen 61) történik: ekkor 2szint/100km távolságban felfedezi a működő térkapukat, térmágiákat.

Menedék: 30Mp, elteleportál egy köztes térbe, ami egy 3m-es gömbnek tűnik. Innen tovább tud teleportálni máshová. Előnye, hogy a hagyományos tércsapda, térgát jelek nem képesek „visszahúzni”, tehát egy védett helyről el tud tűnni, de odateleportálni nem tud.

Síkkapu: (hasonló papi varázslat) 100 Mp, Külső, Belső Síkokra nyithat kaput (persze ehhez valamilyen leírás, útmutató szükséges). 50E, VI 15 perc, időtartam 1perc/szint.

5.fok: Nagymester. Képes állandó térkapuk létesítésére (nagyon költséges, Mp igénye 100Mp felett kezdődik). Új varázslatok:

Tér-alagút eltérítése: a távolbahatással kikémlt térkapukat képes több módon eltéríteni (alagút lezárása, alagút egy másik pontra vezetése, tércsapda jel elhelyezése). Mp: 90, VI: 1perc. E: szint×2, erősítés 5Mp/E

Tér-alagút védelme: meglévő térkapu védelme fenti behatások ellen. Mp: 80 VI: 1 óra, tartam végleges. E: 10, erősítés 5Mp/E.

(Kiegészítés a térkapu leírásához: én nem a látványos „ablak” megoldást ajánlanám, ahol is a két helyszín a térkapun keresztül látható, át lehet nyúlni és varázsolni. Inkább az „alagút” elképzelést, mint pl. a Halál Havában lévő nagy térkapun való átkelés esetén történt. Azaz a köztes térben kell átkelni egy úton vagy alagúton, hogy a másik pontra érjünk.)

Szimpatikus mágia

1.fok: Elméleti ismeretek. Ezen a fokon nem képes varázslatokat használni.

2.fok: Alapvető ismeretek. Az érintés, a tárgyszimpátia és a társzimpátia mozaikok ismerete.

3.fok: Képzett szimpatikus-varázsló. Ezen a fokon ismeri a vérszimpátia mozaikot is. Jelmágia megléte esetén képes a védő és körbezáró varázskörök, valamint a szimpátia varázsjel alkalmazására. Új varázslatok:

Szimpátia fürkészés: mint a fürkészés, de képes felfedezni szimpátia kapcsolatot, Mp igény mint a az adott szimpátia.

Személy megkeresése (mint a boszorkány varázslat) 20Mp, VI: 3kör, időtartam: 1óra/szint, E: 10, erősítés 1Mp/2E, ME: Asztrális, távkorlát nincs. Egy személyt lehet megtalálni egy vele szimpatikus viszonyban álló tárgy vagy személy révén, mérőöldnyi pontossággal megjelöli a távolságot, az irányt. A célszemély nem érzékeli a keresést.

4.fok: Mester. Csökkentett Mp igény: tárgyszimpátia 20, társszimpátia 35, vérszimpátia 15. Képes alkalmazni a távolbalátást (lásd térmágia 4.fok), de itt értelemszerűen csak szimpatikus viszony által jön létre az éles kép. A személyes aurát némiképp ki tudja cselezni: felszerelési tárgyakra tud hatni (ami nem mágikus, nem évtizedek óta a célpont dédelgetett tulajdona), ez +30-50Mp.

5.fok: Nagymester. Varázslatai 1s alatt jönnek létre, erősségük nő: +1E/szint Új varázslatok:

Szimpatikus béklyó feltörése, Szimpatikus viszony megszüntetése, Szimpatikus viszony átruházása (lásd Rúna III/2). 66, 100, 110 Mp. Képes nagy energia befektetéssel (80-100Mp) a személyes aura védelmét megkerülni.

Egyéb: a fürkészés, destrukció és leleplezés mozaikokat minden varázsló ismeri.

Összetett varázslatok

Néhány gondolat a különböző iskolák varázslatainak kombinálásáról, a „főiskola” és a „kisegítő” iskola kapcsolatáról.

„Főiskola”: az a mágiatípus, amiben a varázsló a legképzettebb, a legelmélyültebb. „Kisegítő iskola”: egy varázslónak sokszor más iskolák mozaikjaira is szükség lehet. Természetesen ilyenkor nem kötelező az adott mágiatípus egészében elmélyülni. Ha csak egy-két, 2.fokon már elsajátítható mozaikra van szüksége, akkor azokat könnyedén megszerezheti, néhány hét vagy hónap után magabiztosan tudja használni azokat, még ha csak 1.fokú, elméleti ismerete van.

Ha a 3.fokon ismertetett mozaikokból szeretne valamit hosszas tanulás nélkül megismerni; és csak elméleti ismeretei vannak; akkor a KM döntése szerint nehézségekbe ütközhet elsajátítása: ha egy fejlesztett, vagy túl erős/specifikus varázslatról van szó, akkor megtilthatja; ha viszont nem túl erős vagy az adott iskolához jól illeszkedő mozaikról van szó, akkor megengedheti, de ilyenkor gyengébb hatásfokkal képes csak használni: több Mp, hosszabb varázslás, kevesebb időtartam és E stb. Pl. az anyag-varázslóknak fontos a Lélekaltatás, de ezért az egy A/M varázslatért nem fognak évekig tanulni két másik iskolát. A Tudattalanság 2.fokon, a Közömbösség 3.fokon elsajátítható; ezért neheztésként nem 8, hanem 10Mp-ba fog kerülni a varázslat.

A mesterfokú, vagy nagymesteri előnyök elérhetetlenek 1.-2.fokon képzett varázslóknak, a 3.fokon képzett varázslók viszont egy-két dolgot elleshetnek. Nem mintha a „kezdők” képtelenek lennének elolvasni egy varázslatot, könyvet az adott témáról; hanem mert a Mana speciális formázása és az adott iskola olyan fokú ismerete szükséges, ami nélkül képtelen biztonságosan kezelni és uralni a varázslatot.

Ugyanakkor ha már valaki képzett tagja, mestere egy-egy mágiaformának, más iskolák kisebb erejű mozaikjait felhasználva igen erős vagy érdekes összetett varázslatokat képes létrehozni. Ezeket a kapcsolatokat, összetett varázslatokat néhány példával illusztrálom. A varázslatok megalkotásánál néhány szempontra szeretném felhívni a figyelmet:

1. Milyen hatást szeretnénk elérni a varázslattal, mi a célunk vele, mire szolgáljon? Sokszor korlátozhatja „fantáziánkat” a szabályrendszer, csak abban vagyunk hajlamosak gondolkodni, a kiskapukat keresni.
2. Milyen mozaikokkal, szabályokkal lehetne létrehozni? Sok esetben megvan már a varázslat, csak módosítani kell egy kicsit. A mozaikmágia elég tág lehetőséget ad minden elképzelés megvalósítására, érdemes visszavezetni az elképzelt hatást egy vagy több meglévő mozaikra. Sok új varázslatnál az a gond, hogy a „kedvenc” kasztot teletömik olyan varázslatokkal, amelyek felborítják az egyensúlyt, néhány Mp-ból bármit el lehet érni.
3. Mekkora változást visz végbe a „valóságban”, azaz milyen erős? Biztosan vannak más, hasonló jellegű varázslatok, amelyekhez viszonyítani lehet. Ha erősebbé tesszük az egyik tulajdonságát, akkor érdemes megnehezíteni a másikat (Mp, E, hatótáv, varázslási idő, célpontozás juttatás, sebzés, előny szerzés, védelem vagy tulajdonság növelése, célpontok köre, időtartam). Hatásellenhatás törvénye: mindennek keresik és meg is találják az ellenszerét. Ha feltűnik egy új támadóvarázslat, hamarosan kifejlesztik az ellene hatásos védelmet és fordítva.
4. Hogyan lehet fejleszteni az adott varázslatot? Milyen megkötésekkel, követelményekkel lehet erősíteni, kiterjeszteni a varázslatot?

Formázás mozaik: hangulatossá tehetjük vele varázslatainkat, + sebzésre vagy egyéb tápra nem jó, pár Mp-ból kijön, de nem is szükséges mindig Mp-ot felszámolni:

Tűzokádó varázsló: az elemi tűz csóva a szájából indul el, mintha lángot fújna, de nem sebzi varázslót. +0Mp.

Energiafal: az elemi erő fal egy rohanó embernek csak nagy erősítés mellett állja útját, és talán észre sem veszi a láthatatlan akadályt. Na de ki az az örült, aki neki merne rohanni egy kékesen pulzáló, halkán zümmögő, mágikus „izének”? A fal lehet, hogy egy eldobott kavicstól is összeomlana, de ezt sokan nem próbálják ki. +Mp: fal méretétől függően: 1/E

Híd: elemi földdel teremtett híd, azaz „elnyújtott” szőnyeg forma esetén lehangoló lenne, ha holmi téglatest jelenne meg. Egy minimális széperzéssel és önbecsüléssel rendelkező varázsló gondot fordít arra is, hogy tényleg úgy nézzen ki, mint egy elegáns, domborművekkel vagy kis szobrokkal díszített, formás építmény. +Mp:0-4. Ha már ad valamilyen előnyt is: pl. keskeny a híd, és a korlátok jó kapaszkodóul szolgálhatnak, akkor magasabb Mp igényt kell számítani.

A/M varázslatok: ha egy lény immunis az A/M mágiára, azt szinte lehetetlen kiküszöbölni. Csak az A/M 5.fokain próbálkozhat vele a varázsló, hosszú évek után is kétséges sikerrel, hatalmas energia befektetéssel. De egy olyan varázsló, aki ezen lényekkel közeli kapcsolatban van, már jóval több eredményt érhet el.

Holtak ura: 3.fokú nekromanta, aki tanulmányoz egy-egy A/M varázslatot, képessé válhat arra, hogy hasson a holtakra. Ez jóval több Mp-ot igényel, mint az eredeti varázslat, csak kisebb hatalmú lények ellen lesz hatásos. Például: egy tudattalan élőhalott lebénítása 10Mp (1E), hogy a varázslót hűségesen szolgálja 20Mp. Ha az élőhalottnak van saját akarata, vagy egy másik varázshasználó befolyása alatt áll, akkor csak 4.fokú nekromanta képes arra, hogy a varázslatát erősítve képes legyen átvenni az uralmat: pl. bénítás 10Mp +3Mp/E. Az élőholt Ép-pontjánál nagyobb erősítés kell. Vagy: 4.fokon már képes „kiterjeszteni” a hatást: 20Mp-ért 5 láb körzetben maradnak távol a tudattalan élőholtak vagy 40Mp+5Mp/5láb körzetben parancsolhat nekik.

Elemek ura: a fentiekhez hasonlóan egy elemi mestervarázsló már képes hatni kisebb elementállényekre.

Elemi erő: az elemi erő hat a démonokra, ez a nekromanta mesterek figyelmét nem kerülheti el. Az ő kutatásai arra szolgálhatnak, hogy idézőkor erősítsék az óvintézkedéseket. Az elemi mágia 5-6 éves tanulmányozása és gyakorlása után képesek kifejleszteni pl. az elemi erő „sátrat”:

Démon bebörtönzése: 80Mp. A megidézett démon egy elemi erőből formált félgömbben találja magát. A börtön 250kg terhelést, ütést bír el; egy erősebb démon sem képes szétzúzni. Ráadásul ha hozzáér a börtönhöz, sebződik 2k6Sp-t. A varázslat létrehozása 1 perc, időtartama szintén 1 perc, de időmágiával kitolható. Erősítése: +10Mp/1k6sebzés vagy +10Mp/20kg terhelés.

Időmágia: Egy képzett anyag-varázsló a növényeket is felhasználhatja, ha 3.fokon tanulmányozta az időmágiát: az öregítés mozaikot felhasználva a növények (fű, inda, gyom stb.) gyors növekedésnek indulnak, amit a varázsló képes befolyásolni. (Magyarul a jó öreg „druida” varázslatokhoz hasonló effekteket képes elérni vele: béklyó, elrejtés, gyümölcs érlelés stb.) Persze Herbalizmus vagy Erdőjárás képzettség szükséges lehet.

Egy nekromanta az öregítés mozaikot az életerősívással kombinálva pedig élőlényeket tud jóval hatékonyabban öregíteni: alapesetben 10 éves öregítés egy 75kg-os áldozat esetében 100Mp-ba kerülne. Egy 3.fokú, Anatómiában/élettanban képzett anyag-varázslónak ez már csak 60Mp, ha elsajátította az öregítés mozaikot (elvileg 40 is lehetne, ha 3.fokon képzett lenne Időmágiában). Egy nekromanta számára pedig 70Mp, érintés kell. A lélekaltatás persze minden esetben szükséges.

Időmágia + szimpatikus mágia: az Élő történelem varázslatot kombinálva szimpatikus mágiával; információt nyerhetünk a múltra vonatkozóan. Elemi varázsló pl. a földet, vizet „faggatja” arról, hogy ki járt itt nemrég. Nekromanta egy halott múltját vizsgálhatja vele stb.

Szimpatikus mágia: aki képzett (3-4.fok) elemi vagy anyagi varázsló és a szimpatikus mágia mestere is egyben (ritkaság), az már nyugodtan varázsolhat a célpont felszerelési tárgyaira (fémizzítás, szétzúzás). Természetesen nem lehetséges 1Mp-ból megölni az illetőt.

Térmágia: 4.fokú elemi varázsló képes elementálok idézésére. Ez másoknak síkkapu révén sikerülhetne, de neki elég a „sima” térkapu is (3.fok) 60-70Mp-ért idézhet meg egy szolgát, 70-80Mp-ért egy harcost; 100-120Mp körül pedig egy elementál urat.

Anyagi mágia: egy anyagi mágiában és nekromanciában is képzett, legalább 3.fokú varázsló képes mágikus betegségek előállítására (Anatómia/élettan 4.fok), mint a BM rontásai.

Egy elemi levegő teremtésében 3.-4.fokon jártas, képzett anyagi varázsló számára már sokkal könnyebb légi mérgek, fullasztó ködök teremtése. Eredetileg egy 1.szintű „mérgező felhő” teremtése minimum 10Mp/köbméter lenne, magasabb szintű mérge esetén a többszöröse. Ugyanakkor az elemi levegő kombinálásával már nagyobb területen lehet létrehozni: pl. 1.szintű „mérget” tartalmazó, 5láb átmérőjű, 2láb magas felhőt 20Mp-ért. Növelés: +10/szint, vagy +10/2láb. Ha ezt a varázslatot sokáig fejleszti, akkor évek múlva eljuthat oda, hogy zónán belül tetszőleges méretben hozhat létre mérgefelhőt, minimum 50Mp+5Mp/szint.

Varázslók fejlődése

Néhány gondolat és példa arról, hogyan képzelem el egy-egy varázsló fejlődését, karrierjét. Előző cikkemben sem adtam meg Kp igényeket az öt fokhoz; most sem teszem. Nem találok túl jónak a „békaugrás-szerű” fejlődést; vagyis azt, hogy ha egy karakter elér bizonyos szintet, Kp-t, Tp-t, akkor MINDENT megkap azon a fokon; majd amíg el nem éri a következő „határkövet”, addig SEMMIT sem kap. A varázsló kijátszása akkor érdekes, ha fejlődése folyamatos, varázslatai sokszínűek, egyediek; lehet fejleszteni azokat. Amiket fentebb felsoroltam egy-egy fok alatt, azt nem ismeri mind, automatikusan a varázsló. Tehát nálam az öt fokozat nem azt jelenti, hogy aki eléri valamelyik fokot, akkor automatikusan megkapja az összes ott szereplő dolgot. Inkább megfordítanám az egészet: ha már sok mindent elsajátított az adott fokról, akkor válik képzett, mesteri varázslóvá.

Példa: 1.fok: néhány hónapig elméleti szinten foglalkozik a témával, könyveket olvas, a hátterét, filozófiáját, alapvető szabályait ismeri meg. Majd elkezd megtanulni az iskola alapvető mozaikjait; néhány éven belül akár az összeset. Ez ritka eset, például az elemi mágiából a többség csak a hatékony tüllel való támadást, és az ellene való vízzel való védekezést tanulja meg. Általában csak egy iskola az, amit teljes mértékben el tud sajátítani, többre egyszerűen nincs ideje, energiája. Ha már több éve foglalkozik egy iskola mozaikjaival, akkor tekinthetjük 2.fokúnak ismereteit. A következő lépcsőfok az, amikor a már elsajátított tudást tovább bővíti, vagy a mozaikokat, varázslatokat alaposabban tanulmányozza, fejleszti. (A fejlesztésekre mindenhol próbáltam példákat hozni.) Ha már jónéhány (5-10) éve olvas a témában ilyen jellegű iratokat, használ és fejleszt varázslatokat, akkor tekinthető képzett, 3.fokú varázslónak az adott iskolában. 4.fokra már csak azok képesek eljutni, akik kis túlzással az életüket teszik fel az adott iskola lehető legalaposabb megismerésére, évtizedek után válnak mesterekké. Ez nem azt jelenti, hogy csak 20-30 év UTÁN kaphatja meg az ott felsorolt dolgokat. A KM döntése alapján néhány dolgot már korábban elsajátíthat, és 20-30 év ALATT már akár az összes ott szereplő varázslatot, mozaikot megismerheti. Az 5.fok alatt felsoroltak inkább az NJK-k, vagy nagy önuralommal rendelkező JK-k számára elérhetőek.

Talán élvezetesebb és egyedibb lesz a varázsló karakter, ha külön lapon vezetjük, milyen varázslatokat ismer, milyen iskolában akar tanulmányokat végezni, mely mozaikokat kíván megtanulni vagy továbbfejleszteni. A KM is segítheti, ha a kalandok folyamán lehetőséget biztosít a tanulásra, vagy egy-egy értékes, jó varázslat, fejtegetés megszerzésére (küldetés, könyv megtalálása stb.).

Egy-két példa:

Tudás Oázisa: az al Abanada emirátusban található varázsló-iskola, főleg az emírség számára képez megbízható embereket; de megfelelő összeg fejében mások is tanulhatnak itt. Itt az összes iskolában el lehet mélyedni, két karaktert mutatok be:

Seth Azim: dzsád nekromanta. Képzése befejezésekor ismeretei: nekromancia 3.fok (ez az elsőrendű), jelmágia 2.fok (rajzolatok, melyek szorosan kapcsolódnak nekromanciához), időmágia 2.fok, térmágia 2.fok (de a teleportot nem ismeri), elemi mágia 1.fok (csupán a tűznyilat és a vízaurat ismeri), szimpatikus mágia 1.fok, T.a.m. 1.fok (csak a formázás). A/M iskolákat nem tanult. Seth Azim a későbbiekben is csak a nekromanciát tanulmányozta alaposan, a többi iskolából csak az érdekelte, amit saját területén fel tud használni.

Kb. 10 év múlva, 6.szintű varázslóként ismeretei: nekromancia 3.fok (de: ismeri már az életerő begyűjtés, és érzékelés mágiákat; varázstárgyaival képes hatni szellemekre, élőholtakra), elemi mágia 2.fok (az elemi erőt is tanulmányozta, ezt fejleszti), Mentálmágia 2.fok (a kisebb túlvilági lényeket kívánja uralma alá vonni vele), a többi nem változott.

Sendigo Medán: ex-shadoni anyag-varázsló. Ő 40 éves koráig a Tudás Oázisában tanult, majd tanított. 40 évesen ismeretei, 7.szintű varázslóként: T.a.m. 4.fok. (az emberi test ismerete 4.fok, ez a szűkebb szakterülete: gyógyítás, átváltoztatás; valamint a homonkulusz készítése érdekli), jelmágia 3.fok (széleskörű ismeretek), a nekromanciát nem tanulmányozta, a többi iskolában 2.fokú ismeretei vannak. Egy érdekesség: az asztrálestet T.a.m. beállítottsága miatt az emberi testben keringő különböző testnedvekként, azok keveredéseként látja: sárga epe-ingerlékeny, nyálka - közönyös, véréderős, izgató, fekete epe- depressziós stb.

Vitellinus: aszisz jelvarázsló. Abasziszban végzett, az épületek mágikus védelmét ellátó rendnél. Ismeretei ekkor: jelmágia 3.fok (de már rúnatermek készítésének, ellenőrzésének titkát ismeri), a nekromanciát és az asztrálmágiát nem ismeri (csak védőkörként), a többit 2.fokon (de csak az alapvető, a jelmágiához kapcsolódó dolgokat).

15 éven át szolgált egy Sabrata nevű kisvárosban „udvari varázslóként”, 12.szinten ismeretei: jelmágia 4.fok (csak ami az épületek védelméhez kapcsolódik, így felruházás bélyege, halottmozgatás nem), térmágia 3.fok (aszisz varázslókkal együttműködve állandó térkapu nyílt Sabratában, ezt képes felügyelni), elemi mágia 3.fok (a határvárost több alkalommal érte támadás, ezért főleg a területre ható támadóvarázslatokat tanulmányozta: kitörés, csóva, henger), a többi nem változott.

Szeles Lyron: a barbárok támadása miatt elárvult parasztyerek nevelését egy öreg remete vette át, aki egy megkeseredett, a világtól elvonult varázsló volt. Különös elvei megmutatkoztak tanításaiban is: Lyron csak néhány varázslatot ismer (jégcsúszka, láthatatlanság, nyugalom asztrálvarázslat, képes állatokat gyógyítani, növényeket „regenerálni”), az iskolákról, mozaikmágiáról egyébként fogalma sincs. Minden ártó mágiát feketemágiának minősít (ide sorolva a sebzést okozó, az A/M varázslatok zömét is). Inkább az erdőismeret a legfontosabb képzettsége; soha nem is akar „nagy varázsló” lenni; mágiához nagyon ritkán folyamodik. Talán túlzás is varázslónak nevezni.

Varázstárgyak

Néhány megjegyzés a mágikus eszközökkel kapcsolatban, három-három csoportot különböztetve meg készítésük célja és módja szerint. A készítés célja:

- a varázsló mágikus tárgyai: többnyire saját használatra készítenek varázseszközöket, melyeket a saját személyes aurájukhoz „hangolnak”. Ezek a tárgyak szimpatikus viszonyban vannak készítőjükkel. A varázsló másnak nem adja oda, mivel csak ő képes használni; és szinte mindig különleges óvintézkedéseket tesz: ha egy általa készített tárgy kikerül zónája vagy zóna varázsjelei hatósugarából, akkor azok azonnal elvesztik mágikus erejüket. Így más sem használni, sem kifürkészni, sem szimpatikus mágiát rábocsátani nem tud, ha valamilyen okból elvesztené tulajdonosa. Hátránya, hogy a készítést meg kell ismételni akkor is, ha csak egy pillanatra kerül ki zónái hatásköréből.
- egy másik személy számára: a varázsló esetleg készíthet más személyek részére is varázstárgyakat, bár ez ritka eset (varázsló testőreinek, a rend katonai erejének, arra érdemes vagy dúsgazdag személyeknek stb.). Ekkor a készítés folyamatában a leendő tulajdonosnak is jelen kell lennie, legalább a kezdeti és a befejező fázisban. Ebben az esetben a tárgy a tulajdonos aurájához lesz „hangolva”, képességeit csakis ő használhatja. Azaz pl. egy mágikus fegyver csak az tulajdonos kezében fejti ki hatását; mások számára csak egy egyszerű fegyver marad, ami mágikus ugyan, de egyéb pluszt nem ad. A tulajdonos és a tárgy között szimpatikus viszony áll fenn; a varázslóra, a készítőre nem lehet ez esetben hatni a szimpatikus mágia módszereivel.
- bárki által használható: a legritkább eset, amikor olyan tárgyat ad ki a kezéből a varázsló, melyet elvileg bárki használhat (az esetleges aktiváló szó vagy egyéb ismeretek birtokában). Ekkor ugyanis a készítő és a tárgy között szimpatikus viszony áll fenn; amit bárki kihasználhat.

A készítés módozatai:

- Jelmágia: a jelmágia iskola 3-4.fokán, képzett vagy mesteri jel-varázsló már képes meglévő tárgyakat rúnákkal övezve mágikussá tenni. 3.fokon értelemszerűen az egyszerűbb, 4.fokon már a nagyobb Mp igényű és hatalmú rúnákat tudja használni. Az ETK-ban ismertetett rúnatárgyak jó példák erre, néhány kiegészítéssel: természetesen titkos tudás a varázstárgy készítés, a JK csak a rendje által megtanított rúnák használatára képes, nem az összesre. Csak 5.fokú jelvarázslók képesek új rúnák, varázstárgyak feltalálására, önálló kifejlesztésére. Az ETK-ban általában visszavezethető a Mp igény: 33+a varázslat. Én ehhez még hozzátenném, hogy ahol „töltet” is szükséges a tárgyhoz (pl. sárkányláng botja) ott még további Mp-t érdemes felszámolni, hogy hány használat után „merül ki” a tárgy. Pl. a sárkányláng bot: $33 + 60 = 15E$, de csak egyszeri használatra lesz alkalmas. Az „önfeltöltés” Mp igénye: +4/alkalom.
- Drágakőmágia, Mestermágia: ezen képzettségek (!) ismerője az ÚT-ben és az ETK-ben leírtak szerint képes felismerni, 4.fokon mágiával felruházni drágaköveket, illetve készíteni varázstárgyakat. A szimpatikus viszony fennáll az alkotó és a drágakő, tárgy között.
- Egyes iskolák speciális módszerei: az általánosan ismert módszer a rúnamágia, a legkevésbé elterjedt a drágakőmágia és a mestermágia, közöttük helyezkedik el egy-egy iskola (Elemi, anyagi stb.) saját tudása. A legalább 3.fokon képzett varázsló saját rendjétől tanulhatott egy-két speciális módszert. Ezekből ajánlanék néhányat:

Elemi mágia: 3.fokon általában 1-3E, 4.fokon 1-10E védelmet biztosíthat; megszünteti vagy nagyobb erejű varázslat esetén legyengíti a hatást. Az „alapanyag” mindig különleges, szimpatikus viszonyban van a varázslóval.

Feenhar tollai 3E védelmet adnak elemi levegő és elemi föld támadással szemben. 4.fokú varázsló képes továbbfejleszteni a védelmet: +2E, és új hatást is elérhet vele: naponta egyszer képes lesz Mp nélkül 2szintentént egy madarat egy órára magához szólítani és kommunikálni vele.

Kőevő foga 2E védelmet ad elemi föld és tűz ellen. Vagy: elemi föld, kő alak teremtésekor nem 12Mp kell, hanem csak 6Mp.

Természetes anyagok mágiája:

El Haradzsa termése csökkenti -1Mp/szint - az emberi testtel kapcsolatos anyagi varázslatok Mp igényét. 4.foktól a lélekaltatás erősségét növelheti +1E/2szint.

Asztrálmágia:

Ebendín sineas növény virágpora szintenként +1-el növeli az asztrálvarázslatok erejét, 4.foktól a gyűlölet vagy nyugalom típusú asztrállények befolyásolására is ad +1-et/szint.

Leviuur bőréből készített tárgy +3-at ad 2 szintenként a varázsló dinamikus pajzsaihoz (Mentálmágiához is jó.)

Mentálmágia:

Feledés Lehelete növény: a feledés, amnézia mozaikokhoz ad +1E vagy -1Mp/szint; 4.foktól az ilyen típusú mentállények befolyásolására ad +1E/szint.

Nekromancia:

Különböző túlvilági lények által megölt halandók földi maradványai segíthetnek az adott túlvilági lény befolyásolásában: pl. árny által megölt ember csontjai 30Mp „bűvölés” árán távol tartják az árnyakat, vagy segíthetnek a befolyásolásában (50Mp, +2E/szint). Nem „általános” varázstárgy, ami minden túlvilági lényt távol tart, azaz csak egy-egy fajtájuk ellen jó. A nagyobb hatalmú varázstárgyak csak 4.foktól használhatóak; ezek képesek az összes, adott kategóriájú vagy kisebb kategóriájú lények befolyásolására. Ezek a tárgyak már veszélyesebbek, mivel erős túlvilági lényeket kell a tárgyba börtönözni, hogy hatásukat kifejtsék. A bebörtönzött lény esetleg befolyásolhatja használóját a mágikus kapcsolat miatt (elsorvasztja, megbetegíti, deformálja gondolatvilágát, jellemét), ezért csak nagy körültekintéssel alkalmazhatók. A nekromanták sokkal több esetben készítenek „bárki által használható” varázstárgyakat, ekkor ugyanis a szimpatikus kapcsolat a bebörtönzött lény és a tárgy használója között jön létre, a készítő védett.

Drágakőmágiában mesterfokon nem jártas nekromanta is birtokában lehet egy-egy speciális ismeretnek: pl. hegyikristályba képes fantomot börtönözni (60Mp), amely szolgálni kénytelen őt.

Röviden összefoglalva: amíg egy mesterfokú jelvarázsló, vagy drágakőmágiában, esetleg mestermágiában 4.fokon képzett varázsló szinte bármilyen típusú varázstárgyat meg tud alkotni, ha ismeri az adott mozaikot; addig az egy-egy iskolában képzett varázsló csak a saját iskolája körébe tartozó varázstárgyakat képes alkotni. Ehhez speciális ismeret és anyag, megkötés kell; nem „általános” formula, mint a fenti három módszer esetében.

Ha már valaki mesternek számít egy iskolában és magas szintű is, akkor képes lehet saját magát védetté tenni az adott iskola hatásai ellen. A mágikus tárgyat (lehet drágakő, ékszer, ruhadarab, mágikus lény testrésze, fegyver, tetoválás vagy épp az ortodox „varázslók botja”) saját mágikus hatalmával telíti, így az folyamatos védelmet nyújt.

Pl.: egy 10.szintű, az elemi mágia, azon belül is az elemi víz, fagy teremtésében mesternek számító varázslót már igen nehéz lesz jégmágiával vagy tűzmágiával sebezni. Nem azért, mert erős védőmágiát képes felhúzni, hiszen sokszor erre éppen nem lenne ideje. Hanem jégdémon vagy jégsárkány szívéből preparált varázstárgy van nála, amely a rá ható elemi vizet, jeget szint×2, az elemi tüzet szint×1 E-vel legyengíti vagy kioltja.

Itt a védelmen van a hangsúly, támadó vagy befolyásoló típusú mágiát csak jóval kisebb hatásokkal képes a varázstárgyba kötni.

Egy megjegyzés még: több helyen olvastam azt a kitétel, hogy mágikus tárgyakat nem lehet láthatatlanná tenni, vagy teleportálni. Érdekes módon csak a magas mágiánál lehet ilyen jellegű megkötéseket találni, amik kissé komikus dolgokhoz vezetnének: akkor a láthatatlanná tévő varázsköpeny ugyan eltünteti használóját, de maga a köpeny mágikus volta miatt látható marad? Ezek vonatkoznak más kasztokra is, tehát a láthatatlanná vált pap, boszorkány szent szimbóluma, illetve Hatalom Itala ott virít a levegőben? Embereket sem lehet teleportálni, mert abban a pillanatban, hogy mágiát bocsátottak rájuk, már ők is mágikusnak minősülnek? A megáldott fegyverek, felszerelés mágikusnak minősül, azokra sem lehet hatni? A varázsló saját mágikus tárgyait képtelen teleportálni, láthatatlanná tenni?

Saját elképzelés: a varázsló saját tárgyaira képes hatni; a másvalaki számára készített tárgy az illető személyes aurájához tartozik; beleegyezésével lehet hatni rá. Az egyéb, nem aurához „hangolt” varázstárgyakra csak akkor lehet hatni, ha azok már évek, évtizedek óta a tulajdonos birtokában vannak, és így a személyes aura részei, ha a tulajdonosra varázsolnak láthatatlanságot, teleportot; akkor az a tárgyaira is hat. Vagy egy képzett varázsló több nap, hét alatt, tárgytól függően 10-100Mp-ért képes lehet a „hangolásra”. (Fűrészés mozaik, szimpátia mágia 3.fokú ismerete).

Andal