

Varázslók - avagy a mozaikmágia útjai



Sajnos a mai napig nem jelent meg hivatalos, átfogó M* kiegészítő a mozaikmágiát használó varázslókról, a különböző rendekről, iskolákról, a speciális mágiaformákról, a mozaikmágia egy-egy fejezetére, aspektusára (elemi mágia, asztrál-, mentálmágia, természetes anyagok mágiája stb.) „szakosodott” alkasztokról.

Megpróbáltam összeollózni a M* kiegészítőkből és a Rúnában megjelent, a témához kapcsolódó információ-morzsákat, elsőként ezeket ismertetném vázlatosan, útmutató gyanánt. A nem hivatalos, szerény véleményem szerint igen jó „Reneszánsz” (írója: M.A.D.) rendszere új szempontból közelíti meg a mozaikmágiát, ezzel is foglalkozni fogok. A rengeteg egyéb, házilag kidolgozott, neten esetleg hozzáférhető varázslat, alkaszt, iskola vagy a regényekben, novellákban fellelhető információk összegyűjtésére nem vállalkozom. A cikk második részében az általam kidolgozott, mozaikmágiával kapcsolatos elképzeléseimet, ötleteimet ismertetem melyeket megpróbáltam egységbe foglalni. Az itt leírtak csak egy részét tudtam kipróbálni játékosként vagy mesélőként, a zöme ebben a formában még nincs letervezve. Örömmel vennék minden hozzászólást, kritikát.

- **Első törvénykönyv:** Az alapkönyv 97-es, bővített kiadásában már szerepelnek a Második Törvénykönyvben megjelent új mozaikvarázslatok, valamint a világleírásban a Summarium zanzásított változata. Mind a két törvénykönyvben az a koncepció érvényesül, miszerint az alapkönyvben fellelhető összes varázslatot, mozaikot ismeri a varázsló. A későbbiekben viszont új, kevésbé közismert mozaikokat, varázslatokat tanulhat meg (ide sorolva a varázstárgy készítést és a drágakőmágiát) illetve magasabb szinten a JK is dolgozhat ki egészen új varázslatokat. Új mozaik kidolgozására csak mágusok, azaz NJK-k képesek.

Amit az alapkönyvből érdemes megemlíteni: a kaszt leírásánál a két legnagyobb iskolaként a Pyarroni és a Dorani varázslórendeket említik. (A godoni és a kráni nem játszható.). A pyarroni varázslók Lar-dorban tanulnak, nagy hangsúlyt fektetnek az erkölcsiségre, elméleti mágiát helyezik előtérbe, tilos a Nekromancia és a feketemágia használata, lenézik az Asztrálmágiát. Lar-dorban már a 7-10 éves, tehetséges gyerekeket is elkezdik oktatni (12 évig), a legjobbak kerülhetnek az Északi Iskolából a Belsőszigeti Iskolába (újabb 4 év). A Keleti Iskola nyílt, tandíjas hely. A doraniak számára a cél szentesíti az eszközt, gyakorlatiasabbak.



A Dorant a P.e XIII. században létrehozó három mágus a tér- és síkmágia, az időmágia és a megidézés mesterei voltak, P.sz. 348-ban épült a Szarvatorony, a Nekromancia központja.

- **Új Tekercsek:** itt megtalálható az illuzionista leírása, valamint ígéret szintjén, a hátsó borítón a csatamágusé is. A csatamágusról némi info az Ynevi Kóborlások c. modulgyűjteményben, a Véridő c. modulban van: nem mozaikmágiát használnak, a Mana testüket kiszipolyozza, deformálja. Mp visszanyerése is különböző: speciális étel vagy ital fogyasztása, esetleg Pszi-metódus. Ahogy nevük is mutatja, csatában használható, területre ható varázslatokat ismernek, valamint képesek a csatateret manamentesítésére is. Három varázslatot is ismertetnek itt.

Az Új Tekercsek kissé zavaros szabályrendszere új alapokra helyezi a mágiahasználatot az ötfokozatú képzettségek terén: kettéválasztja az elméleti és gyakorlati ismereteket. Az elméleti tudás képzettségként jelenik meg, melyet 1-3.szinten elvileg bárki elsajátíthat. A képzettség ismerete lehetővé teszi, hogy felismerje varázslataik alapján a mozaikmágusokat. 4-5.szintre csak varázslók fejleszthetik a Magasmágia képzettséget. A Magasmágia képzettség többféle lehet, iskolatípusonként (Elemi mágia, Nekromancia stb.) külön-külön kell elsajátítani. Itt már szerepel az a koncepció, mely szerint a varázslók nem sajátítják el a mozaikmágia egészét, hanem iskolákat választanak maguknak, egy-egy típusban mélyülnek el. Erősen köti őket így a képzéskényszer. 2.szinten csak az adott iskola mozaikjainak egy részét („jó néhányat”) ismeri, 3.szinten az alapkönyvben megjelent összes mozaikot (az iskolatípuson belül), 4.szinten képes új iskolamozaikok alkotására (ismét új elem), 5.szinten már egy szegmens alatt képes iskolavarázslatait létrehozni.

A Magasmágia mellett új képzettség a Szimbólummágia (a régi Rúnamágia átdolgozása), a Mestermágia (varázstárgyak készítése, nem meglévő tárgy „rúnázása”), Auraelemzés (Asztrál- és Mentálmágiához, vagy pszi-metódusokhoz szükséges), régebbi képzettségek: Drágakőmágia, Démonológia. Az itt most mellékes Vulgármágia és Szakrális mágia képzettségekkel együtt jó elméleti képzettségek: részletesen leírják, hogy a különböző fokokon az adott mágikus tanok használóit, varázslatait, varázstárgyait milyen eséllyel ismeri fel, azonosítja a képzettséget birtokló személy.

Sajnálatos módon azonban a varázslók és az iskolatípusok részletes ismertetése elmaradt, a sok zavaros rész miatt rengeteg kérdés maradt megválaszolatlanul.

- **Rúna I/1. és 6.szám:** néhány varázslat ismertetése, az 1.számban pár, azóta átdolgozott mozaik is található. A varázslatok egy része megkérdőjelezhető (pl. démon teleportálása, azon az alapon, hogy nincs Személyes Aurája holott a démon egyrészt mágikus élőlény, Aurája nincs, de az elemi erő kivételével semmilyen mágia nem hat rá, másrészt a teleporthoz az élőlény beleegyezése is szükséges, a démon nem tekinthető tárgynak).

- **Rúna I/7:** egy jó cikk a varázsló személyiségéről, mágiájáról valamint egy másik cikk a jégmágiáról.

- **Rúna I/8:** a Magisztériumban egy cikk „A varázsló és a fizika” címmel, az ynevi varázslók világméppéről, technikai-fizikai-kémiai ismereteiről.

- **Rúna II/4:** „Kasztok kínpadon: a varázsló” a világméppéről, fekete mágiáról, szimpatikus béklyóról közöl ismereteket. Ebben a számban lehet olvasni a pyarroni és dorani varázslóbotról:

Pyarroni Varázsló Rend tagjává válni 3.szinttől lehet, követelmények: IQ és Akaraterő minimum 16, Élet jellem, a „Pyarroni eszme”, a Rend tisztelete. A bot mágikus erővel bír: E= varázsló szintje, zónájában letilthatja, legyengítheti a más által létrehozott varázslatokat (varázslat E mínusz bot E). Doran: varázslónak születni kell, a bot a varázsló része, a Bot rituáléja révén kerülnek egységbe. A bot különálló Mp tárolására képes, „Hatalom szava”-ként (a papi varázslat) funkcionál.

- **Rúna III/1:** varázslói varázstárgyak cikk.

- **Rúna III/2:** „előzetes” az új, meg nem jelent mágia-rendszerhez. Az öt mágikus procedúra, amit ismertetnek, nem mozaikmágia, hanem különálló, titkos varázslatok.

- **Rúna III/4:** dzsádok által használt mágikus csapdák ismertetése (sajnos elhagytam ezt a számot, de ezek a jelmágiával létrehozott csapdák és riasztók máshol is használhatóak

emlékeim szerint, nem csak a dzsád alvilágban).

- **Rúna IV/5:** Egy cikk az Időmágiáról, az időutazás veszélyeiről, minimum 8.szintű varázslók számára elérhető ismeretekkel.

- **Reneszánsz:** nem hivatalos anyag. Teljesen új karakteralkotási, szintlépés, képzettség, Kp stb. szabályokat kínál, az ÚT hiányosságait, ellentmondásait küszöböli ki. A varázslókkal kapcsolatos újítások: a mágia minden egyes „ága”, iskolatípusa, szférája stb. külön, öt-fokozatú képzettségként jelenik meg.

1.fok: elméleti ismeret

2.fok: adott iskola alapvető mozaikjainak ismerete, a hatalmát meg nem haladó mozaikok használata, illetve a hatalmát meghaladó összetett varázslatok ismerete.

3.fok: az iskola összes mozaikjának ismerete.

4.fok: mesterfok, néhány titkos varázslat ismerete is, egyedi mellékhatások.

5.fok: saját mozaikok kikísérletezése.

Saját elképzelések:

Az ÚT és a Reneszánsz számomra szimpatikus részeit továbbgondolva megpróbáltam megalkotni a mozaikmágiát használó varázslók általános iskolatípusait. Az anyag inkább ötletalmaz, 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 űzőével, 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: 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: 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: 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: A nagymesterek szintje, 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-ből 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 Pszihasználat 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 eljátszani, akik huszonevésen nagymestereket megszegyenítő 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. Érdeemes azonban elkerülni, hogy az alább közlésre kerülő „tápok” lebegjenek a szemük előtt, és pillanatok alatt hozzájuthassanak. Jobb megoldás „adagolni” a különlegességeket: pl. egy Játékos nekromantával akar indulni. Közli, hogy a magasmágia többi iskolája abszolút nem érdekli, csak a Nekromancia és a hozzá szorosan kötődő tanok. Cserébe azt kérné, 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, tekercsekhez, 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 oktatást, a harmadik helyen a kezdetektől erősen specializált képzést nyújtanak, egy iskolatípusra koncentrálnak. 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 kötelékek fűzik oktatóihoz (rendi fogadalom, barátság, tisztelet, képzéskényszer – hiszen itt tanulhat a leghatékonyabban tovább, valamint a legdurvább mágikus kényszerítő eszközök is lehetségesek), akik nem hagyják elkallódni 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 mesterei 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).

Mozaikmágia iskolái

Elemi mágia:

- 1.fok: Elméleti ismeretek. Az ETK 293-94. oldalán közölt, Ogonomus „Kismágia” c. művéből vett idézetek jelentik a varázslók világképét: az Anyagi Síkok a négy őselemből épülnek fel, a Világegyetemet az Elemi Erő, energia itatja át stb. Képzettséget nehéz hozzárendelni ehhez az iskolához, talán az alkímia vagy a mágiaelmélet-filozófia elsajátítása követelhető meg. Az ezen a fokon képzett varázsló nem tud elemi mágiát használni, de felismeri az alapvető varázslatokat, a hat iskolaformát és mozaikokat, valamint képes azonosítani az elemi mágiát tartalmazó varázstárgyakat.

- 2.fok: Alapvető ismeretek. A varázsló ismeri a hat mozaikot (őselem, hő, fagy, fény, sötét, elemi erő teremtése), valamint a hat iskolaformát. Azon varázstárgyakat, melyek ezeket a metódusokat tartalmazzák, képes azonosítani és használni (ugyanis lehet, hogy a tárgy aktivizálásához speciális ismeret kell).

- 3.fok: Képzett elemi mágus. Ismeri a szabálytalan elemi formákat is, valamint képes alkalmazni új, ismeretlen formákat, metódusokat is. Ha 2.fokon képzett jelmágiában, képes az elemi mágiát védő és körbezáró varázskörökben alkalmazni.

- 4.fok: Mester. Ogonomus idézetei között szerepel (ETK 293. oldal), hogy az őselem teremtése valójában a környezetből való kivonást jelenti. Azaz könnyebb Östüzet teremteni lángok, láva közelében és nehezebb tengeren. A M* fejlesztői nem bonyolították a rendszert a fentiek „szabályozásával”. De érdemes ezzel kezdeni valamit: aki legfeljebb 2.fokon elemi mágus, annak negatív módosító járhat, aki 3.fokú, az képes semlegesíteni a hátrányt, 4.foktól pedig képes kiaknázni az előnyeit is. Az előny: +1E/szint, a hátrány: 5Mp/E a 4Mp helyett. A paraelemekkel nem foglalkozom, hiszen a hideg/meleg és világos/sötét önmagában megkönnyíti vagy megnehezíti a varázsló dolgát (pl. a vaksötét adhatna elvileg pluszt az elemi sötét

teremtésre, de minek, ha úgyis vaksötét van?). Az elemi erő nehéz kérdés, nagyon durva megközelítéssel a managócok adhatnak pluszt rá.

Az idézet alapján haladva: Elemi Tűz: legalább máglya 5E méretű lángok, láva. Elemi Víz: legalább patak a közelben (más folyadék nem jó, tehát a pocsolya kevés, a boroshordók nem jók). Elemi Föld: föld mélye, sivatag (esetleg természetes anyagokból álló, zárt térség). Elemi Levegő: magas hegyek tetején, levegőben (esetleg teljesen nyílt térség, erős széllel).

Példa: ha 4.fokú elemi varázsló nagyobb tűz közelében Östüzet idéz meg, akkor pluszt kap: +1E szintenként (nem kötelező felhasználni, de kötelező legalább 1E-t saját Mp-ból biztosítani). Példa: ha 2.fokú elemi varázsló Östüzet akar megidézni a tengeren, akkor 1E-t nem 4Mp-ért, hanem 5Mp-ért képes megidézni. 3.foktól már nem sújtja ez a hátrány. Természetesen mindig a KM ítéli meg, hogy van-e olyan szélsőséges a helyzet, hogy a varázsló zónáján belül egyáltalán nincs vagy „túlteng” egy őselem jelenléte.

Nem automatikus tudás, de 4.fokon már a fentiek ismeretében elsajátítható két speciális varázslat:

Őselem fürkészése: 10 Mp, Varázslás ideje (VI) 2perc, zónáján belül érzékeli, hogy van-e őselemi „gócpont”, azaz a fentebbi pluszokat biztosítja-e a hely. A pluszokat nem csak a nagy mennyiségű elem koncentrált megléte biztosíthatja, hanem mágikus helyek, mágikus lények otthona stb. is. Elemi mágia erősítése: 1 Mp, VI: 1s, 5 percig tart. A felderített őselemi „gócpontot” használja varázslatai erősítésére. Ilyenkor mindenképp biztosított a +1E/szint semmilyen külső vagy mágikus befolyás nem tudja megakadályozni. (Szélsőséges példa: egy tavon jár az Ősvíz idézésére a plusz, de ha tűzvész üt ki a hajón, akkor ez már kétségessé válhat).

- 5.fok: Nagymester. Ezen a fokon már 1E Őselem idézése csak 3Mp-ba kerül. Varázslatait 1s alatt hozza létre. Képes új mozaikok megalkotására, elemi mágiát tartalmazó varázstárgyak készítésére. 3.fokú térmágia esetén meg tud idézni elementálokat. Fontos! Ezek csak lehetőségek, nem jár automatikusan, tehát az ezzel kapcsolatos mozaikokat, varázslatokat be kell gyűjteni, meg kell tanulni valahol, rosszabb esetben önállóan kell kifejleszteni. Mozaikok alkotására tippek: új szabálytalan elemi formák, időjárás-ellenőrző

varázslatok (hasonló a papi mágiákhoz, vagy a boszorkánymesteri természeti mágiához). A paraelemekre és az elemi erőre nem adtam semmilyen pluszt, nem túl manaigényes formák.

Természetes anyagok mágiája:

- 1.fok: Elméleti ismeret. Itt is hivatkoznék Ogonomus „Kismágiájára” (ETK 298. oldal), az ott leírtak pontosítják a varázslók világgképét. Képzettség követelménynek megfelelő az élettan, az alkímia, esetleg az ásványtan és az anatómia is. Mágiát nem képes használni ezen a fokon a varázsló, de a 2.fokon ismertetett mozaikokat, varázslatokat felismeri, valamint a közismert varázstárgyakat azonosítani tudja.

- 2.fok: Alapvető ismeretek. A légiesség és a láthatatlanság kivételével ismeri a mozaikokat. Varázstárgyakat képes azonosítani és használni. (Kiegészítés a teremtés mozaikhoz: ha légnemű anyagot akar teremteni a varázsló, akkor 5Mp-ért 1 köbmétert hozhat létre. Így nem kell azon filozofálni, hogy hány kiló a köd.)

- 3.fok: Képzett anyag-varázsló. Ismeri a láthatatlanság és légiesség mozaikokat is, valamint képes homonkulusz alkotására. 2.fokú jelmágia megléte esetén tudja használni a Változás varázsjelét és a Változás bélyeget, valamint a védő és körbezáró varázskörök anyagi mozaikkal való felrajzolását.

- 4.fok: Mester. Képes gölem készítésére. Mp költségeiből levonhat szintenként 2Mp-ot (de minimum 1Mp).

- 5.fok: Nagymester. Új mozaikokat fejleszthet ki, varázslatait 1s alatt hozza létre. Mp költségeiből szintenként 3Mp-ot (de minimum 1Mp) vonhat le. Varázslatai külön időmágia nélkül is némileg tovább tartanak (1kör helyett 1 perc 1perc helyett 5 perc az időtartam). Egy lehetséges új varázslat: Valóság felfedése (lásd Rúna III/2) 15Mp + 2/E VI: 1s, 1E, 1 percig tart. Átlát bármilyen típusú illúziót, leleplezi a kisebb E láthatatlanságot is.

Varázstárgyakat is alkothat, az ETK 330. oldalán ismertetett Regenerálás varázslatot legfeljebb ezen a fokon képes kifejleszteni.

Asztrálmágia:

- 1.fok: Elméleti ismeret. Nélkülözhetetlen képzettség a Lélektan, az Auraelemzés. Fontos az Auraérzékelés és az Asztrálszem diszciplínák használata. Mágiát ezen a fokon nem lehet használni, de felismeri az alapvető varázslatokat, varázstárgyakat.

- 2.fok: Alapvető ismeretek. Elsajátítja a mozaikokat (kivétel: Semlegesség / Elvakultság). Felismeri és használja a varázstárgyakat. Asztrálszem diszciplína ismerete.

- 3.fok: Képzett asztrálmágus. Ezen a fokon már a Semlegesség / Elvakultság mozaikot is ismeri. Mivel az Asztráltestet jól ismeri, saját Asztrális Mágiaellenállása szint $\times 2$ -vel nő. (A TME-hez számítandó, nem bontható le.) Egy új, elsajátítható varázslat:

Asztrális fürkészség: mint a normál fürkészség, de bármilyen típusú Asztrálmágia kifürkészésére képes.

A papi varázslatokhoz „hasznló” mágia ismerete: Asztrálpillantás, Asztrális elűzés, Asztrális párharc.

2.fokú jelmágia megléte esetén alkalmazhatja az asztrálszimbólumot, asztrálbélyeget valamint az asztrális mozaikkal készült védő és körbezáró varázsköröket.

- 4.fok: Mester. Ezen a fokon már elsajátíthatja a mágikus tekintet diszciplínát, amivel magasabb fokon képes asztrálmágiát használni. Asztrális pszi pajzsait (csak a sajátot) csak dupla erősítéssel lehet ostromolni (tehát sima ostrom 2E rombol 1E-t, erősített ostrom esetén 1E rombol 1E-t). A varázslatok Mp igénye csökken: nem kell dupla Mp akkor sem, ha az érzelem céljául több személyt vagy tárgyat jelöltek meg illetve ha eszme vagy fogalom az érzelem célja, akkor nem $3\times$, hanem csak $2\times$ a Mp szorzója. Elsajátítható varázslat:

Tömegebefolyásolás: zónán belül mindenkire hat, kivéve akire a varázsló nem akar. VI: 1kör, időtartam: 1 perc. Felhasznált mozaikok: Semlegesség 20Mp mindenképp kell (ez egységes érzelmi

állapotba hozza az áldozatokat), valamint 10Mp a speciális kiterjesztés miatt. Ehhez jön még az érzelmekeltő varázslat, amit 10E erősségűre kell növelni (pl. alaperősítéskor szeretet, vágy vagy semlegesség esetén 10Mp, bátorság esetén 8Mp, nyugalom vagy hűség esetén 20Mp). Összesen tehát a varázslat 38-50Mp közötti lesz Erőssége: $10 + \text{szint} \times 2$. Erősítése: 4Mp/E.

A papi varázslatokhoz „hasznló” mágia ismerete: Asztrális viadal, Asztrális kitesztés.

- 5.fok: Nagymester. Képes új mozaikok, varázstárgyak megalkotására, varázslatai 1s alatt jönnek létre. +20Mp felhasználásával zónájában mindenkire hatnak varázslatai. Mágiája eleve 10E leplezést tartalmaz, külön Mp nélkül. Asztrális pajzsai $4\times$ illetve $2\times$ szorzóval rendelkeznek a sima ill. erősített pszi ostrom ellen. A 4.fokon ismertetett pajzsokat képes másokon is elhelyezni.

Mentálmágia:

- 1.fok: Elméleti ismeretek Az Asztrálmágiához hasonlóan követelmény a Lélektan és az Auraelemzés képzettség. Fontos az Auraérzékelés és a Mentálszem diszciplína. Ezen a fokon nem képes mágiát használni, de felismeri az alapvető varázslatokat, varázstárgyakat.

- 2.fok: Alapvető ismeretek. A Mentálszem diszciplína ismerete. A nagyobb Mp igényű mozaikok kivételével (teljes amnézia, bénultság, zavarodottság, akaratátvitel, tudattalanság) ismeri a mentális operációkat. Felismeri és használja a varázstárgyakat.

- 3.fok: Képzett mentálvarázsló. Ismeri az összes mentál mozaikot. A Mentáltest beható tanulmányozása miatt saját Mentális Mágiaellenállása szint $\times 2$ -vel nő (a TME-hez kell számítani, nem bontható). Új varázslat:

Mentális fürkészség: mint a normál fürkészség, de bármilyen típusú Mentálmágia kifürkészésére alkalmas.

A papi mágiához „hasznló” varázslatok ismerete: Mentálpillantás, Mentális elűzés, Mentális párharc.

2.fokú jelmágia elsajátítása esetén tudja használni a mentálszimbólum, mentálbélyeg, mentális védő és bebörtönző varázskörök rajzolatait.

- 4.fok: Mester. Mágikus tekintet diszciplína mentális operációk alkalmazására. Saját Mentális pajzsait csak dupla erősítéssel lehet bontani (sima

ostrom 2E rombol 1E-t, erősített 1E rombol 1E-t). Varázslatainak erőssége nő: 1E/szint. Új varázslat:

Tömegbefolyásolás: zónán belül mindenkire hat, kivéve akire a varázsló nem akar. VI: 1kör. Mp igénye: 10Mp + adott mozaik 10E-re felerősítése + esetleg időmágia. Így 15-60Mp közötti lesz. Erőssége: 10+szint×3. Erősítése: 5Mp/E.

A papi mágiához „hasonló” varázslatok ismerete: Mentális viadal, Mentális kítaszítás.

- 5.fok: Nagymester. Képes új varázstárgyak, mozaikok létrehozására, varázslatait 1s alatt mondja el. Varázslatai eleve 10E leplezést tartalmaznak. +20Mp felhasználásával zónájában mindenkire hat mágiája. A 4.fokon bemutatott pajzsait másokon is képes létrehozni, saját pajzsai pedig 4× illetve 2× szorzóval bírnak a sima illetve erősített ostrom ellen.

Nekromancia:

- 1.fok: Elméleti ismeretek. Alapvető követelmény a Démonológia képzettség. Talán érdemes lenne bevezetni egy „szellemtan” vagy „túlvilági tanok” képzettséget, mivel a démonológia kifejezetten a démonvilágra koncentrál, az élőholtak, lidércek, szellemek stb. világáról nincs sok info. Ezen a fokon nem képesek mágiát használni, de felismerik az alapvető varázslatokat, varázstárgyakat.

- 2.fok: Alapvető ismeretek. Elsajátítja a mozaikokat, kivéve a démonidézést és az (elhuny) lélek idézését. A jelmágia 2.fokú ismerete kötelező. Aki életben akar maradni az idézések során, az elsajátítja a jelmágia 3.fokát, ezáltal nem csak a nekromanta varázsjeleket lesz képes felrajzolni, hanem a felruházás bélyegét, a kirekesztő, bebörtönző, védő és körbezáró varázsköröket is. Felismeri a varázstárgyakat, de használni csak a legörültebbek merik, mivel a nekromanta varázstárgyak többsége igen veszélyes a használójára nézve.

- 3.fok: Képzett nekromanta. Ismeri a démonidézést és a lélekidézést is. A boszorkánymesteri varázslatok közül az alábbiakat tanulja, tanulhatja meg: életerőszívás, életerő rablás, halottak nyelve, csontészlelés, életerővel felruházás. A nekromanta varázstárgyak egyszerűbb darabjait biztonsággal tudja kezelni.

- 4.fok: Mester. A varázstárgyak zömét biztonságosan tudja használni (kivételek persze mindig vannak). Az alábbi boszorkánymesteri

varázslatokat ismeri: életerő begyűjtés, érzékelés holtakon keresztül, beszéd holtakon keresztül. Képes egyszerűbb varázstárgyak megalkotására (detekció, védelem típusú).

- 5.fok: Nagymester. Képes új mozaikok, varázstárgyak létrehozására (okozás típusú is). Varázslatai 1s alatt jönnek létre.

Néhány sor a varázstárgyak alkotásáról: a nekromanták gyakran alkalmaznak sötét praktikáik megkönnyítésére különböző kellékeket, varázsholmikát. Más varázslókkal ellentétben ők nem finnyáskodnak, nem elmélkednek sokat: ami hasznosnak tűnik, azt azonnal fel is használják. Sokféle eszközt ismernek: drágaköveket, túlvilági lények testrészeiből készült tárgyakat, élő áldozatokat stb. némely elvetemült a démonokkal közösen készített ereklyék készítésébe is belefog. Rengeteg praktikát ismernek, 4.fokon csak a túlvilági lényeket jelző vagy azok ellen védő tárgyakat, 5.fokon erősebb túlvilági lények befolyásolására is alkalmas eszközöket alkothatnak.

Drágakőmágia: ha a nekromanta legalább 3.fokon elsajátítja ezt a képzettséget (figyelem! ez nem mozaikmágia iskolatípusa) akkor képes lesz felruházni mágikus hatalommal a drágaköveket (gyémánt, alexandrit, hegyikristály, holdkő, kalcedon, krizobezil, obszidián). Részletesebben lásd ETK 395-402. oldal, Drágakőmágia.

Mestermágia: ezen képzettség 3.fokán képes lesz arra, hogy nekromanta varázstárgyakat készítsen. Ez sokszor csontokból, túlvilági lények testrészeiből készül, esetleg szellemet börtönöznek a tárgyba. Példák: Sahred tőre (Rúna III/1), Halottűző bot, Holtak gyűrűje (Rúna V/3). A nekromanta varázstárgyak némelyikéről csak túl későn derül ki, hogy káros „mellékhatásai” is vannak (ragályt terjeszt, elsorvasztja lassan használóját, deformálja gondolatvilágát, jellemét stb.). Ezek kiderítéséhez és kivédéséhez magasabb, 3-5.fokú nekromanta ismeretek szükségesek.

Jelmágia:

- 1.fok: Alapvető ismeretek. Ezen a fokon minden varázsló ismeri a jelmágiát. Ekkor sajátítja el az alapvető rajzolatokat: zóna, személyes aura és mágikus aura varázsjel. Képzettség követelménynek a szimbólummágia a megfelelő.

- 2.fok: Speciális ismeretek. Erre a fokra más iskolatípusoknak azért van szüksége, hogy saját iskolamozaikjaikat képesek legyenek leírt rúnákban is formába önteni. Mindegyik iskolánál szerepel a 3.fokon, hogy a jelmágia mely formáit tanulják meg, de itt is felsorolom:

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).

Nekromancia: a jelmágia 3.fokán sajátítja el a felruházás bélyegét, a kirekesztő, bebörtönző, védő és körbezáró varázsköröket.

Időmágia: védő és körbezáró varázskörök.

Térmágia: a jelmágia 2.fokán térkapu pentagramma, kémszem, forgás és tapadás varázsjelek, védő és körbezáró varázskörök.

Térmágia: a jelmágia 3.fokán térgát és tércsapda varázsjelek.

Szimpatikus mágia: védő és körbezáró varázskörök, szimpátia varázsjel.

- 3.fok: Képzett jelvarázsló. Természetesen a jelvarázsló elmerül más iskolák tanulmányaiban, hogy felhasználhassa őket rajzolatai megalkotásában. Ismeri a varázsköröket (kivéve végrehajtó), a varázsjeleket (kivéve

kisugárzó, szimpátia, térgát, tércsapda), a szimbólumokat, a bélyegeket (kivéve felruházás), az idéző pentagrammát.

- 4.fok: Mester. Ekkor már ismeri a végrehajtó varázskört, a kisugárzó, a szimpátia, térgát és tércsapda varázsjeleket, a felruházás bélyegét és a térkapu pentagrammát. Építészet képzettség segítségével képes rúnatermek létesítésére (lásd Ynevi Kalandozások 216.oldal). Mp igénye: lásd védő varázskörök (hatások) és térgát varázsjel (terület). Ezen a fokon könnyebbé válik a varázstárgyak, tekercsek készítése, mivel a mágikus aura varázsjel nem 33, hanem csak 20Mp-ba kerül. Rajzolási idő 3/4-ére csökken.

- 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. Az időmágiához nehéz képzettséget rendelni, talán a mágiaelmélet-filozófia a megfelelő. 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, valamint a lassítás és gyorsítás alkalmazására. Ha 2.fokon ismeri a jelmágiát, fel tudja rajzolni a védő és körbezáró varázsköröket.

- 4.fok: Mester. Ezen a fokon már elsajátítja az időugrás és az öregítés mozaikokat. A ráolvasások időtartama a felére csökken. Varázslataiból szintenként 2Mp-ot levonhat (de minimum 1Mp). Új varázslat:

Élő történelem (mint a bárdvarázslat): 30Mp, VI: 1perc, tartam 2perc/szint.

- 5.fok: Nagymester. Képes új mozaikok, varázstárgyak alkotására. A ráolvasások időtartama a negyedére csökken. Az időugrás, öregítés, lassítás és gyorsítás mozaikok Mp igénye nem 1/3kg, hanem 1/5kg. Képessé 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, legendsmeret képzettségek.

Térmágia:

- 1.fok: Elméleti ismeretek és kezdő lépések. Térmágiához is a mágiaelmélet-filozófia képzettség rendelhető. 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 2.fokon képzett varázsló képes a térkapu pentagramma, a kémszem, tapadás és forgás varázsjelek, valamint a védő és körbezáró varázskörök használatára. A jelmágia 3.fokán már 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. 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 51) 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.

- 5.fok: Nagymester. Képes állandó térkapuk létesítésére (nagyon költséges, Mp igénye 100Mp felett kezdődik). Ideiglenes térkapu létesítése: 50Mp (68 helyett), időtartama 1perc/szint. Új varázslatok:

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

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. Szintén a mágiaelmélet-filozófia képzettség használható. 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. 2.fokú jelmágia megléte esetén képes a védő és körbezáró varázskörök, valamint a szimpátia varázsjel alkalmazására. Új varázslat:

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, mérföldnyi 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.

- 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.

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

A cikk megjelent a MAGUS RPGpontHU oldalon is. A cikk bővített változata PDF-ben megjelent az Atlantisz oldalon.

2001.11.09.
Szerző: Andal
Forrás: LFG.hu
Szerkesztette: Magyar Gergely

