

Az illúziók mágija V 1.0

Noir

Az illúziók alkalmazásához szükséges energiákat az illuzionista úgy szerzi, hogy egy sajátos meditációs formulát követően fél órára álomba merül, és felébredve elméje teljesen fel lesz töltődve manával. Az energiagyűjtés során tehát nem e sík energiáiból merít – ily módon független a manahálótól, és nem veszi igénybe saját elméjét sem, így e procedura naponta többször is elismételhető (tehát nincs napi korlát, de figyelembe kell persze venni azt, hogy 35 perc hosszú, és e különleges alváson kívül is szükséges alkalmazójának nyolc óra alvás, meg evés-ivás, meg egyebek).

Az átlag alkalmazó ennyit tud, és nem keresi a hatalma forrását – pedig megéri a fáradságot, hiszen sok, látszólag érthetetlen törvény magyarázatát rejtí magában.

Az első illuzionista gyakorlott Antiss-járó lehetett, aki hosszú évek során fejlesztette ki a módszert, mellyel az álmok síkjának szinte végtelen energiáit egy különleges álom során képes volt elméjébe gyűjteni, és felébredve az anyagi világon is felhasználni. Azonban azt ő sem tudta, vagy ha tudta is, e tudása elveszett követőinek nemzedékei során, hogy mi az oka annak, hogy e mana felhasználása korlátozott. Az Antiss-járóként is ismert illuzionisták e mellet talán azt a kérdést is felteszik maguknak, hogy mi is történik velük ekkor odaát, miért nem tudnak rá visszaemlékezni, és mi védi őket és társaikat ekkor az álmok síkján.

Mindezekre a válasz az álomsíokban, pontosabban úrnőjében, Noir személyében keresendő. Ő volt, aki a teremtett lények értelemmel és érzelmekkel felruházásakor védelmet nyújtott a gonosz istenek ellen, és megteremtette az Antisst, ahol korlátlan hatalommar bírt. Később feláldozta az anyagi síkra vonatkozó befolyása nagy részét, hogy az Antissra átszivárgó, sötét isteneket szolgáló démonoktól megvédje az érző szívű lények álmait. A harc során fel kellett áldoznia a Tükörvilágban érvényesülő korlátlan hatalmát, hogy az anyagi síkon is megmaradjon valamilyen csekély befolyása. Az Új Istenek közt ősrégi entitásnak tekinthető (emberek közti tiszteletét Crantáig lehet visszavezetni – előtte pedig minden istenekre vonatkozó tudás a múlt kódéba vész), és bár ereje nem tűnik túl jelentősnek az anyagi síkon, a büszke kyr istenek egyeduralmát átvészelte, és helyet kapva a pyarroni pantheonban máig megőrizte befolyását – hiba lenne tehát alábecsülni.

Minden valószínűség szerint neki köszönhetik az illuzionisták mind az álmok síkján kapott védelmet, mind pedig a manát, ezért egyes tudósok sokáig rejtett szimbólumra gyanakodtak, és a bevezető meditációs formulán a papok imájának elemeit keresték (még az öt perces időtartam is stimmelt), de hiába. Az illuzionisták nem papok, meditációjuk nem ima (Noir neve sem szerepel benne, sőt sokan közülük nem is hívei az istennőnek – bár tény, hogy valamilyen indíttatásból legtöbbjük Noirhoz címzi imáit), varázshatalmuk pedig nem szakrális, hanem vulgármágikus eredetű. Hogy miért támogatja őket Noir, rejtély. Egyes borúlátóbb filozófusok az illuzionisták elszaporodását, és velük együtt a fantomoknak, illúzióknak a mindennapi életbe történő olyasféle beépülését jósolja, mint ami a hazugságokkal ment végbe az idők hajnalán (nem nehéz a hazugságok és káprázatok közt párhuzamokat felfedeznünk), és ez nyilvánvalóan elmosná azt a távolságot, mely ma az álmok síkját és az anyagi világot elválasztja. Józan emberi ésszel ez nehezen képzelhető el, de itt egy istennő terveit fürkésszük, és ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a mi képzeletünk képtelen olyan hatalmas időszakokra előretekinteni, amelyek esetében e jóslatnak esetleg realitása lehetne.

Jelenleg a tény az, hogy még a csekély számú varázshasználón belül is kicsiny csoportot alkotnak az illuzionisták, és ennek fő oka abban keresendő, hogy Noir számos korlátot állított fel, nehogy adománya céljaival ellentétes módon kerüljön alkalmazásra – emiatt aztán mágijuk közvetlen ereje minden ismert mágikus tradíció mögött messze elmarad. (Ugyanakkor ne feledjük, hogy minden szabály kijátszható, és az istennő közvetlen fenyítő ereje, mivel nem papokról van szó, elképzelhetetlen – bár egyes szóbeszédék álmukból soha fel nem ébredő illuzionistákról is beszámolnak).

A korlátok

1. Az első korlát az álmok lényege. Noir az álmok ura – aki az ő energiáit használja fel, csupán az álomhoz hasonló fantomokat, káprázatokot teremthet, melyek nem okozhatnak közvetlenül fájdalmat vagy halált. Ugyanakkor e korlát konkrét meghatározásakor Noir az emberi nemből indult ki, tehát elképzelhető, hogy a fény, ami túl gyenge ahhoz, hogy egy embert akár rövid időre is elvakítson, elpusztítsa a sötétség valamelyik teremtményét, vagy a tömeget is utánzó illúzió agyonnyomjon valamilyen kisebb élőlényt.

Fontos leszögezni, hogy Noir nem az életet védi e korláttal, hanem az illúziókat távolítja el a valóságtól azért, hogy minél inkább hasonlítanak az álmokra.

2. A második korlát az anyag tagadása. Az illuzionista soha nem teremthet anyagot, mivel ezzel veszélybe kerülne a fantomok álomszerű mivolta. Az illúzióknak ugyanakkor valamilyen látszólagos anyagi formát kell ölteniük, hogy az anyagi világban érzékelhetőek legyenek, ezért az illuzionista felhasználhatja előállításukhoz az őselemek és paraelemek anyagtan csoportját. Kiesik tehát az őselemek közül az elemi víz és az elemi föld (túl anyagi), az elemi tűz (sebzést okoz), az elemi levegő (helyette az illuzionista elemi erővel manipulálhat, tehát nem lehetséges a hegyi levegőhöz hasonló illat, illetve víz alatt oxigén teremtése), így egyedül a különleges őselemnek mondható az elemi erő marad e csoportban (azonban felhasználhatósága erősen korlátok közé van szorítva). A paraelemek közül sokkal több használható – így a fény (12 E-ig), a hang (olyan erősséggig, mely egy átlagos hallású embernek nem okoz fájdalmat), továbbá a hő (felső határa +70 °C-nek felel meg).

Jól látható, hogy ezen okfejtés alapján az illúzióknak soha nem lehet íz és illatot teremteni, mivel annak – ha kismértékben is – anyagi jellegű vegyületek teremtése lenne a feltétele. E hiányosság azonban hétköznapi módszerekkel, némi ügyeskedés árán orvosolható.

3. A harmadik korlát a teremtés misztériuma, mely alapján az álomsík lényege az álmok teremtése, ezért az anyagi világ álmainak mondható illúzióknak is a teremtésen kell alapulniuk. Ugyanakkor e teremtést tág értelemben kell felfogni, hiszen az illúziók nagy részénél nem teremtenek fényt, hanem a meglévőt alakítják át (ennek köszönhető, hogy az illúziók nagy része a hétköznapi tárgyakhoz hasonlóan nem látszik sötétben, mivel itt nincs fény, amit átalakíthatnának). Az illúzió, ha tárgyat leplez, kívülről beborítja azt, így nem a tárgyról visszaverődő fényt, hanem a hozzá beérkező fényt alakítja át, melynek során a fény egy részét elnyeli, a többit visszaveri. Ha mindent visszaver, a tárgy csillogni fog, ha mindent elnyel, a tárgy kísértetiesen fekete lesz (mint egy fekete lyuk) – de e határeseteket kevesen tudják létrehozni, az általános az, hogy a hétköznapi fehér fény egy komponensét elnyelve hoznak létre valamilyen színt, és eközben nem is igen gondolják végig, hogy jön létre a végeredmény. A fény egy része azonban elnyelődik, más részét az illúzió visszaveri, így mögé nem jutnak el a fénysugarak - ennek következménye, hogy az illúzióknak is van árnyékuk (persze az árnyék is látvány, tehát manipulálható).

Egyes bölcsek szerint a meglévő fény felhasználása a gazdaságosságot szolgálja, és ékes példája Noir gyengeségének, sőt erre vezetik vissza az elemek és paraelemek teremtésére állított korlátokat. Ugyanakkor ez nem ad választ arra a kérdésre, hogy a paraelemnek tekinthető sötétség, hideg és csönd teremtése miért ütközik nehézségekbe. Erre utal az a tény, hogy az illuzionisták nagy része képtelen e műveletre. Noir anyaggal szembeni viszolygására pedig jó ellenpélda a már említett súlyillúzió, mely lényegében egy misztikus vonzerőnek tekinthető a látomás és a planéta között (tegyük azonban hozzá, hogy az ennek létrehozására szolgáló formula sem túl elterjedt az illuzionisták közt).

Az illuzionisták mágiája

Az illuzionisták mágiája nagyon hasonlít a mozaikmágiára (nem csoda, hisz e misztérium alkotója egy elcsapott varázsló volt – és persze egy istennő nyújtott neki segítséget). Ennek köszönhető, hogy az illuzionista gyakorlatilag bármely anyagi világbéli jelenséget képes utánózni (kivéve az ízt és az illatot). Ugyanakkor ez az utánzás semmiképpen sem hasonlítható a varázslók hatalmához, akik kedvük szerint alakítják az anyagi világot, sőt egyes képviselőiknek más, külső vagy belső síkokra kiterjedő hatalmuk is van.

E korlátlan szabadságnak persze vannak hátulütői is: a magas manaigény és a varázsláshoz szükséges hosszabb idő, mely utóbbit a lehetőségek és célok pontos végiggondolása, míg az előbbit az illúziók minél tökéletesebb életszerűsége indokolja.

Az illuzionisták öt kategóriát alkalmaznak a mozaikok besorolására: főszabály szerint a létrejött illúzió öt, e kategóriákba tartozó mozaikból épül föl. Az illúziók erőssége részletességüktől függ, és mivel minél több mozaikból épül fel valamelyikük, annál élethűbb lesz, ezért az illúziómágia erőssége azonos a benne felhasznált mozaikok számával. Természetesen a varázslóknak nem szükséges minden mozaikot destruálni a káprázatok megsemmisítéséhez, hiszen egy fürkészés segítségével egyértelműen meg tudják keresni a leggyengébb pontot (az időmozaik megsemmisítésével a varázslat hatóideje rögtön lejár, az illúzió eltűnik). A többi varázshasználó sincs túl nehéz helyzetben: az illúziók legfőljebb 12 E-sek lehetnek (ez nem túl sok). Azon mágikus jelenségek, melyek más varázslatok E-jét bizonyos mértékben csökkentik (például a pyarroni varázslók botjának van ilyen

aurája), különös hatással vannak az illúziókra: e mértéknek megfelelően csökken valamennyi benne alkalmazott mozaik ereje, így az illúzió sokkal kevésbé lesz valóságú, és sokkal hamarabb megszűnik magától – e jelenségek elmúltával azonban a káprázatok ismét eredeti fényükben ragyognak.

Figyelem: az alábbi mozaikokból elenyészően kevés illuzionista ismeri az összeset!

A kategóriák és a mozaikok

Az egyes mozaikok manaigénye és az elmondásukhoz szükséges idő a hátul található táblázatokban van részletesen felsorolva.

Idő: az idő mozaikja segítségével lehet az illúziók időtartamát megnövelni. Az illúziók e mozaik nélkül egy körig tartanak, és e mozaikok segítségével lehet ezt legfeljebb pár napra kitolni. Az idő mozaikjainak nem ismertek ennél erősebb típusai, valószínűleg azért, mert az illúziók, akár az álmok, nemcsak változékonyak, de tűnékenyek is. Ennek ellenére hallhatók legendák hosszú évtizedekig működő illúziókról (például a kastélyról, mely abban a pillanatban eltűnt, mikor gazdáját, a bűbájost megölték). Ez feltételezheti erősebb időmozaikok létét, de lehet, hogy csak a fantomok táplálásának titkára jött rá valaki. Itt persze ne gondoljunk vérre vagy lelkekre – valószínűleg nyers manáról, esetleg álmokról lehetett szó, ez utóbbi esetén pedig egy önfenntartó rendszer is elképzelhetőnek tűnik, mely titokzatos csatornákon keresztül az Antissról nyeri energiáit.

Fontos kiemelni, hogy az illuzionista bármikor megszüntetheti illúzióit, és előre is megjelölheti a megszűnés időpontját (ha erre az alkalmazott időmozaik ereje lehetőséget ad).

Távolság: a távolság mozaikja segítségével lehet megnövelni az illúzióknak létrehozójuktól való távolságát. Normális esetben illúziót csak közvetlenül saját teste mellett, azzal érintkezve hozhat létre az illuzionista – ennek oka valószínűleg az a szoros kapcsolat, mely közte és fantom teremtménye közt fennáll, és amelyet nem is haboznak kihasználni a szimpatikus mágia gátlástalan művelői. A távolság mozaikja segítségével ez a távolság 500 méterig tolható ki, sőt lehetséges az is, hogy az illuzionista ne is lássa a helyet, ahova a káprázatot helyezi, mely egyébként a varázslás feltétele. (A mágia által megcélzott tárgy vagy helyszín pontos megfigyelése az illúzióknak a valóságos térbe történő pontos illesztéséhez szükséges, így az ennek kikerülésére szolgáló irányított illúzió mozaik használatának alapfeltétele a helyszín hajszálpontos ismerete, vagy egy olyan félintelligens fantom, mely tud korrigálni, ha mondjuk egy arasszal a föld felett jelenik meg).

Érzet: ez a mozaik határozza meg, milyen érzetet fog kelteni az illúzió abban, aki látja, hallja vagy tapintja. A szükséges mana a részletesség fényében változik, így bonyolultabb formák/hangok csak jóval több mana árán lesznek olyan fokon valóságűek, mint egyszerűbb társaik. Minél több érzetmozaikot használ fel valaki, annál több érzékszervre hat, és annál élethűbb lesz az illúzió. Talán ennek érdekében nyújtja Noir azt a kedvezményt, mely könnyebbé teszi az ilyen látomások készítését. Ennek értelmében csak az első érzetmozaiknak kell a teljes manaigényét kifizetni, a többi (bizonyos máig fel nem tárt összefüggések miatt) egyre kevesebbe kerül: a második érzet csak a felébe, a harmadik a harmadába és így tovább. Fontos tudni, hogy az érzetek sorrendjében (melyik első, melyik második) az dönt, melyiknek magasabb a manaigénye, és a kerekítések fölfele történnek. Ez alapján jól látható, hogy ez a konstrukció a minél több és minél erősebb érzet mozaikokat alkalmazó illuzionistáknak jelent igazán nagy kedvezményt.

Az érzetek bonyolultsága:

1. Hang: gépies pittyegés.

Hőérzet: legfeljebb **2 °C**-kal magasabb, mint a környezetéé, de maximum **+70 °C**-ig vihető (alapesetben az illúziók hőmérséklete azonos a környezetével).

Látvány: ennek meghatározásához emberi léptéket alkalmaznak. E szinten az illuzionista által alkotott emberalakról jó látási viszonyok között egy átlagos szemű ember, ha figyelmesen megnézi (mindez később is alapfeltétel), **50** méterről biztosan kiszúrja, hogy illúzió – túlságosan elmosódottnak foglya találni. Épp ezért nem leplezhető le az emberalak, ha sötét van, nem igazán figyelnek oda, homályosan lát a vizsgálódó. Hasonló a helyzet akkor, ha az illúzió kicsi: például egy pénzérme kinézetű illúzió körülbelül 5 méternyi távolságból nézve 1-es bonyolultság esetén is 3-masnak számít, mert 5 méteren túl úgylis csak egy kerek fémszínű korong látszik belőle. Még könnyebb az eset egyszerű formáknál, például egy vasrúd kinézetű illúzió 1-es bonyolultság esetén is 5-ösnek számít, mert leleplezéséhez közletről meg kell vizsgálni, egy ködpamacs pedig már 1-es bonyolultság esetén sem leplezhető le.

Tapintás: sima, szilárd felület (alapesetben az illúziók légneműek). Mivel ezen érzet kialakításához elemi erőt használ fel az illuzionista, ezért azt is kell hozzá teremteni, legalább 1-es fokon, és ez fordítva is áll, tehát legalább 1-es fokon formát kell adni az elemi erőnek, bármennyit is teremt az illuzionista.

Elemi erő: az elemi erő segítségével éri el az illuzionista, hogy az áldozat ne tudjon keresztülnyúlni az illúzión. A fent leírt korlátok értelmében különleges korlátok szabályozzák, hogy a mozgó illúziók ne tudjanak szilárdságuknál fogva kárt okozni. Lényege, hogy minél gyorsabb az illúzió, annál kevésbé lesz szilárd. A két véglét: a szilárdság nélküli illúziók sebessége korlátlan, jó példa erre a fény vagy a fantomnyílvessző sebessége. Az egy helyben álló illúzió, ha alkotója minden erejét ebbe fekteti, maximum olyan súlyú lehet, hogy 50 kilogrammnyi tolóerőnek képes ellenállni – ez azt jelenti, hogy neki lehet támaszkodni, álló helyzetből egy átlagos súlyú és erejű ember képes magát átréselni rajta, és simán keresztülfutja (bár lendületét elveszti, és valószínűleg el is esik a másik oldalon). Ráállni azonban nem képes- lassan belesüllyed. Ugyanez az illúzió maximum rohanó (körülbelül 30 km/h sebességű) helyváltoztatásra képes úgy, hogy még maradjon az erejéből, és ekkor már csak az előbb említett erő tizedének, azaz 5 kilogrammnyi erőnek képes ellenállni. Ez különösen akkor lehet fontos, ha az illúzió visz valamit (testébe ágyazva vagy jól látható módon mondjuk a csápjai közt), mert ha a cucc nehezebb 5 kilónál, lassítania kell, vagy elejti. Tulajdonképpen tehát az elemi erő felfogható úgy is, mintha a mozgáshoz és szilárdsághoz szükséges energia. Valószínű, hogy hasonló elvek alapján működik a súlyérzet, melyhez szükséges tapintás és erőérzet is.

Az írás végén található erőtáblázat első sorát e fokon **1 X**-es módosítóval kell alkalmazni (tehát álló illúzió ereje maximum 5 kiló, futó 1 kiló, stb.). Az ennek alapján kiszámított erő határozza meg, hogy mekkora nyomóerőnek képes ellenállni az adott illúzió teljes felülete (és nem egy pontja!) egy adott időpontban. Ha ezt meghaladja az illúzióra ható erők összege, mindnek arányosan próbál ellenállni, ezért bár mindegyik be fog hatolni az illúzió belsejébe, valamennyit csökkenteni fogja kissé – kivéve, ha nem kapta parancsba, hogy erőit másképp ossza el.

2. Hang: egy hangszer hangja.

Hőérzet: legfeljebb **5 °C**-kal magasabb, mint a környezetéé.

Látvány: az emberalak a megadott feltételek mellett **20** méterről leleplezhető.

Tapintás: érdes felület vagy szabályos minta.

Elemi erő: az írás végén található erőtáblázat első sorát e fokon **2 X**-es módosítóval kell alkalmazni.

3. Hang: madárdal vagy állathang, illetve furcsán hangzó beszéd.

Hőérzet: legfeljebb 10 °C-kal magasabb, mint a környezetéé.

Látvány: az emberalak a megadott feltételek mellett 5 méterről leleplezhető.

Tapintás: szabálytalan szilárd minta, mint például a vésett betűk minta.

Elemi erő: Az írás végén található erő táblázat első sorát e fokon 3 X-es módosítóval kell alkalmazni.

4. Hang: meghatározott személy éneke vagy beszéde.

Hőérzet: legfeljebb 20 °C-kal magasabb, mint a környezetéé.

Látvány: az emberalak a megadott feltételek mellett 1 méterről leleplezhető.

Tapintás: mozgatható szilárd részek minta.

Elemi erő: az írás végén található erő táblázat első sorát e fokon 5 X-es módosítóval kell alkalmazni.

Fegyverekkel szemben ez 1-es SFÉ-t jelent.

5. Hang: előzőek kombinációi, de legfeljebb 7 féle hang vagy 3 ember beszéde.

Hőérzet: legfeljebb 40 °C-kal magasabb, mint a környezetéé.

Látvány: az emberalak a megadott feltételek mellett csak közvetlen közlől vizsgálva leleplezhető le (körülbelül egy orr távolságról).

Tapintás: hajlékony érzet.

Elemi erő: az írás végén található erő táblázat első sorát e fokon 7 X-es módosítóval kell alkalmazni.

Fegyverekkel szemben ez 1-es SFÉ-t jelent.

6. Hang: előzőek kombinációi, de legfeljebb 30 féle hang vagy 7 ember beszéde. Hőérzet: legfeljebb 80 fokkal magasabb, mint a környezetéé.

Hőérzet: legfeljebb 80 °C-kal magasabb, mint a környezetéé.

Látvány: az emberalak a megadott feltételek mellett nem leleplezhető le – ehhez nagyító vagy elfszem kell.

Tapintás: már nyálkás vagy cseppfolyós érzetű illúzió is alkotható (talán furcsának tűnik, hogy könnyebb a légnemű illúziót szilárd halmazállapotúvá alakítani, mint a cseppfolyóssá, de itt nem halmazállapot-változásról van szó, hanem elemi erő formába öntéséről).

Elemi erő: az írás végén található erő táblázat első sorát e fokon 10 X-es módosítóval kell alkalmazni.

Fegyverekkel szemben ez 2-es SFÉ-t jelent.

Kiterjedés: ez a kategória határozza meg, hogy mekkora területre fog kiterjedni az illúzió. Az érzet kategóriájánál leírt manakedvezmények e kategórián belül is érvényesek.

Méret: a látvány mérete határozza meg az illúzió fizikai kiterjedését, vagyis hogy mekkorának fog látszani az illúzió. Főszabály szerint ugyanezen területen, vagy ennek előre meghatározott kisebb részein fog érvényesülni a hő, tapintás és erőérzet is, például illúzióként sáros folt közepén egy izzó végű fadarab esetén a hőmérséklete lesz magas, és ereje nagyobb, mint a sáré. Fontos leszögezni, hogy a méret mozaikját nem külön-külön kell hozzáfűzni a látvány, hő, erő és tapintás mozaikjaihoz, hanem elég egyszer – de figyelni kell, hogy ha a látvány kisebb, mint például a hő területe (ilyen, amikor tábortűz esetén az illuzionista imitálja, hogy távolabb is érezhető a hője), akkor a nagyobb területű érzet számít méret szempontjából. A területet teljes egészében ki lehet tölteni a felsorolt érzetekkel, de ez nem kötelező – hasonló ehhez, mikor a fantomkutyánál azért alkalmazzuk a legbonyolultabb tapintás-formulát, mert a nyálát akarjuk utánozni; ekkor sem kötelező vizessé bűvölnünk az egész kutyát. Lényeges továbbá, hogy a méret nem jelent kiskaput az érzetekben leírt korlátokra, tehát egy illúzióelefánt éppúgy csak 50 kilós nyomást bírhat ki állva, mint egy illúziókutya (vagy légy).

Fényerő: az elemi fény teremtésének a formulája. Azért nem sorolható a méretbe, mert azon kívül is érzeteti hatását (világít), azonban a fény teremtéséhez ez még kevés – a méret mozaikkal meg kell jelölni a forrását. Ha csak ennyit teszünk, a méretben megjelölt térfogatot tökéletesen kitölti a fény, és azon túl is világít (egyre csökkenő mértékben). Ha a fényt formába akarjuk önteni (például láng), vagy valamilyen szint akarunk adni neki, a látvány mozaikok valamelyikét is alkalmazni kell.

A fényerő maximuma: fátyolos napfény (12 E) – ez még nem vakít. A varázsló által teremtett elemi fénytől eltérően az illuzionista fényereje összeadódik az adott területen uralkodó fényviszonyokkal (a táblázatban megadott fényerőre vonatkozó kifejezések a mozaik teljes sötétség esetén történő alkalmazására vonatkoznak), de így sem haladhatja meg a fátyolos napfény erejét.

Hangerő: a hang teremtésének formulája a fényhez hasonló okokból lett a mérettől elválasztva, és alkalmazásának módja is azonos. A formába nem öntött hang egy egyszerű zúgás, ezen lehet a hang mozaikkal módosítani – mely utóbbi azért is hasznos, mert így lehet az „ember” méreten belül a figura száját kijelölni a

hang forrásának. Az illúziók nagy részénél alkalmazzák a hangteremtő formulát, annak ellenére, hogy a fényhez hasonlóan itt is lehetőség van már meglévő hangok átalakítására. Ehhez azonban problematikus kiválasztani a környezeti zajokból egy olyat, ami állandó, és nem tűnik fel, hogy az illúzió környékén gyengébben hallatszik. Jó ellenpélda az a sárkány, ami gyanús módon csak akkor ordít, mikor a vészharang is kondul egyet, és mellette nem nagyon hallatszik a harangzúgás (míg közte és a templom közt már igen). ezen az elven alapulva létezik egy nagyon egyszerű formula a varázstudók elnémitására: a torkukból kijövő hangot mint forrást kell kijelölni a hangillúzió számára, amely azt rögtön átalakítja (mondjuk brekegéssé). E módszer esetén ügyelni kell arra, hogy az illúzió megfelelően kövesse a hangforrást – ez vagy közvetlen és folyamatos irányítással, vagy érzékeléssel és egy megfelelő parancs kiadásával érhető el.

A hangerő maximuma: forrásánál pont a fájdalomküszöb alatt, egy átlagos hallású ember esetében (elfnek tehát ez már okozhat fájdalmat).

Hang teremtése esetén nem hozható létre sem infa- sem ultrahang (ugyanis az emberléptékű világnak, mely az illúziók kiindulópontját képezi, nem képezik részét). Hang átalakítása esetén lehetőség van forrásként történő felhasználásukra, azonban létükről az illuzionisták döntő többségének nincs tudomása.

Valószínűleg létezik a fényerővel és hangerővel ellentétes sötétség és csend mozaikja is, de ezek pontos mibenléte még nem elterjedt. Noha nem tűnik túl bonyolultnak (különösen a teremtő formulák alkalmazása nélküli esetben, ahol nem átalakítani, és csak részben elnyelni kellene a hangot és a fényt, hanem teljes egészében elnyelni), mégsem sokan képesek rá, akár csak az elemi hővel ellentétes elemi hideg teremtésére (mely utóbbi a hőhöz hasonlóan az érzet kategóriájában található). A súly mozaikjai sem számítanak közismertnek, bár valamivel gyakoribbak, mint az előbb említettek, és ők is az érzet kategóriájába tartoznak.

Tudat: talán a legfontosabb kategória, ugyanis ennek mozaikjai teszik lehetővé az illúziók mozgását és változását, azaz a statikus háromdimenziós képekből változókéony káprázatokat formál

Öntudatlan: ez az illúziók alapesete – ahova az illuzionista teremtette őket, ott maradnak mozdulatlanul, míg meg nem szűnnek.

Irányított: az illuzionista gondolati úton irányíthatja az illúziót – ez folyamatos összpontosítást igényel, mely ha megszakad, az illúzió lemerevedik, míg ura újra fel nem veszi vele a kapcsolatot. Az irányítás jellegétől függ, mit képes mellette csinálni az illuzionista: varázsolni például biztos nem, harcolni esetleg (ha beszédhangot vagy egyszerű mozgást kell irányítani, az még belefér, de ha a magára bűvölt álcát akarja saját mozgásának megfelelően mozgatni, előfordulhat, hogy ellenfele négy kezét fog látni egyszerre pár pillanatig).

Megszelidített: az illuzionista parancsot követi, melyet ő a varázslat pillanataiban fogalmaz meg – legfeljebb három, 5-6 szóból álló mondat alkothatja a parancssort, melynek kapcsán fontos megjegyezni, hogy a fantom itt még nem rendelkezik érzékszervekkel, így a „ha...akkor” szerkezetű mondatokat legfeljebb időmúlásra lehet használni. Bizonyos előre meghatározott mozgássorok és hangok elmondásának későbbi végrehajtására lesz alkalmas a fantom, mely – a varázslat lejártáig – később is ellátható újabb parancsokkal (ellentmondás esetén mindig a legfrissebb parancsnak engedelmessékedik), illetve bármikor át lehet venni felette az irányítást.

Önálló: az illúzió már valamilyen érzékszervvel is rendelkezik, így olyan parancsot is ki lehet neki adni, mellyel meghatározott, általa érzékelhető környezeti változásra tud reagálni. Ezt a változást azonban – mivel tudata nincs – minél pontosabban körül kell írni („ha erre jön Gandalf” helyett „ha erre jön egy ilyen és ilyen kinézetű alak” – ciki, ha Gandalf átváltozik, illetve a másik véglet esetén, ha minden ősz szakállú alaknak elmond valamit az illúzió). Nem érti a távolság és méret viszonyát sem, tehát ha túl pontosan adjuk meg a keresett ember méreteit, nem ismeri meg, ha 10 méternél nem jön közelebb – ennek kikerülésére az illuzionisták általában a kívánt formát egyre zsugorodó méretben táplálják be teremtményükbe, és számos hasonló bonyolult trükk szolgál e problémák kiküszöbölésére.

Fontos: csak olyan érzékszerve lehet az illúzióknak, amely érzettel ő is rendelkezik. Tehát csak akkor hall, ha ő is képes hangokat kiadni (de nem muszáj folyton beszélnie), ekkor tudja ugyanis elnyelni, ezáltal feldolgozni a külvilág adott ingereit.

Az illuzionista később bármikor parancsokkal utasíthatja önálló teremtményét, sőt az irányítást is átvehet fölötté. A kettejük közti kapocs egy kicsit a mentálfonálra hasonlít, de messze nem azonos vele, mivel itt nem egy önálló tudat, hanem saját varázslata fölött gyakorol irányítást a varázstudó.

Átruházott: az illuzionista irányítási és parancskiadási jogát az adott illúzió fölött átruházhatja más személyre is. Persze az illető megfelelő gyakorlat híján nem nagyon fogja tudni irányítani a fantomot. (Viszont ő is

szimpatikus viszonyba kerül vele, noha erről valószínűleg nem tud – az illuzionista ettől persze még nem szabadul meg saját szimpatikus béklyóitól). Az átruházáshoz az illető személy beleegyezése szükséges – bár a varázslatnak van erőssége, e szempontból ennek nincs jelentősége, mivel senkihez sem lehet akarata ellenére egy illúziót kapcsolni.

Különleges problémák

a) Az illúziók leleplezhetősége

Az illúziólények mozgása és az illúzió által keltett hangok annyira hasonlítanak az eredetihez, amennyi manát az illuzionista a fenti táblázat alapján erre áldoz. A tökéletesség nem függvénye annak, hogy az illuzionista mennyi időt töltött az adott lény vagy hang tanulmányozásával. Az illúzió alkotásakor ugyanis saját álmaiból, illetve tudatalattijából merít, és a mana csak ennek minél tökéletesebb leképzéséhez szükséges. Az ember pedig akár egy pár mondat és egy figyelmes pillantás alapján képes az ébren látott személyt álmban tökéletesen életszerűen megformálni, ugyanis tudata a parányi részleteket egységessé egészíti ki (a pár mondat alapján képes tehát a beszédhangját utánozni, azonban énekét vagy pláne szavajárását már semmiképp). Ha hosszabb idő telt el, a feledés miatti hiányosságokat az illuzionista képzelete pótolja, hasonlóan a csak képen látott lény mozgásához – ilyen esetekben is tökéletes lesz a kép, és ha fel lehet ismerni, hogy ez a lény nem az a lény, életszerűsége valószínűleg akkor sem lesz kétséges. („Odanézzetek: ez pont úgy néz ki, mint egy háromszarvú kaméleon, csak sötétebb, nagyobb, és sokkal gyorsabban mozog”).

b) Pár különleges illúziótárgy

Fantomtőr: tapintása pontos megformázás esetén éles és hegyes lesz, így valószínűleg senkinek nem lesz kedve a saját bőrén kipróbálni valóságát. Ha mégis megteszik, jó eséllyel lelepleződik az illúzió, mert vérszesen legyengül az ereje, hiszen ekkor mozgatják, illetve a kés nyelét erősen szorítják, és a szétvágandó dolog ellenállását is le kellene győznie. A gyakorlatban erre csak könnyen vágható anyagok és magas fokú erőmozgások esetén van esélye, egyébként a kés az anyagon átsiklik. (Gyors számítás: minimum sétáló mozgás = maximum 25 kilogrammnyi ellenállás, egy erős marok pedig a biztos szúrás érdekében simán kifejt ekkora erőt a késnyélre, így az ilyen fegyverrel sebet ejteni csak egy gyenge szorítású kéz képes – legyen az nő, gyerek vagy az illúziót ismerő férfi – harci helyzetben pedig az sem, mert akkor a gyorsabb mozgástól még gyengébb lesz az erő. Fontos tudni azt is, hogy a gyengén fogott fegyver könnyen kicsúszik vagy kicsavarodik az ember kezéből).

Illúzióétel: halmazállapotától függetlenül csak a legmagasabb fokú tapintásérzettel hozható létre, és kell egy „önálló” tudat is, hogy a rágásnak megfelelően tudjon változni az illúzió (a megfelelő parancsok kiadása sok gyakorlást és nagyon pontos ismereteket igényel). Mindettől persze az illúzióknak nem lesz íze vagy illata, de ezen lehet segíteni – például borsot és más fűszereket szórni rá és bele. Persze az átlagember panaszkodni fog, hogy képesek voltak neki ilyen ízetlen vackot feltupírozottan beadni, de egyes ínycsemetéket talán pofára lehet ejteni (a fecskéfészkek-levesnek is elég semleges a csekélyke kis íze).

c) Mi történik, ha valaki egy illúzió-folyóba esik?

Akárcsak a normál víz esetén, itt is kiúszik vagy elmerül – igazi kérdés ezen utóbbi esetben van. Miután az illető víz alá kerül, megpróbál minél tovább nem venni levegőt. Ha az akaratereje különösen erős, elájul, és a reflexei hatására önkéntelenül levegőt próbál venni, ha nem bírja eddig, még eszméletén lesz, mikor vizet nyel a tüdejébe. Az illúzióként használt elemi erő (megfelelő kidolgozottság esetén) tökéletesen hasonlít a vízhez, de nem tartalmaz vizet, ezért az áldozatok meglepődve fogják tapasztalni, hogy ez a víz belélegezhető (bár a lélegzetvételnél jelentős ellenállást kell leküzdeni). A vízbe kerültek ezután valószínűleg hamarosan kilábalnak (meglehetősen elgyötörtén köhécseve a hosszas oxigénmegvonás következményeként) – ebben pedig a tüdejüket kitöltő elemi erő bár akadályozhatja őket, roncsolást semmiképp nem okozhat, valószínűleg az első korláttal kapcsolatos mágikus összefüggések miatt.

Pár szó még a M.A.G.U.S.-ban leírt elemi erővel kapcsolatban. Telekinézis formába öntött elemi erő ellen a mágikus és személyes aurába tartozó tárgyak védettek (valamilyen okból az elemi erőn alapuló telekinézis „A természetes anyagok mágiája” című fejezetbe került). Az elemi erő nyíl formában történő alkalmazása ellen már csak a mágikus tárgyak segítenek (szép is lenne, ha a személyes aura miatt nem lehetne megsebezni senkit), kivéve a nyilvánvalóan mágikus démonokat, amelyek nemhogy sebezhetők elemi erővel, de gyakorlatilag nem is hat rájuk más mágia. Fura. A valószínű megoldás talán az, hogy az elemi erő ellen a mágia és a személyes aura sem véd (a fenti példa is ennek szellemében készült), hiszen nem védenek az elemi erővel rokon őselemekkel és paraelemekkel szemben sem.

Hasonló elvek alapján lehet illúziót teremteni ruha alá is – ennek főleg a tapintásérzettel rendelkező illúzióknál van haszna – de fontos tudni, hogy itt az illuzionista nem látja, hova teremt (távolság: irányított), és az illúzió megfelelő mozgatása is csak „önálló” tudattal képzelhető el (tapintás érzékkel, hogy mindig a bőrfelületen maradjon, és ne kerüljön ruhán kívülre egy hirtelen mozdulatnál).

d) Infra- és ultralátás

Az illúziók elnyelik a fény egy részét, és a többit átalakítva bocsátják ki. Ezen alapelv segít megérteni, mi helyzet akkor, ha valaki infra- vagy ultralátással néz rá egy illúzióra.

Infravörös fényt az illúzió nem bocsát ki – emberléptékű, és az infravörös hullámok az ember számára nem tartoznak a látható dolgok közé. Ugyanakkor az infravörös hullámok forrása a hő, és mivel az illúzióknak van hőmérsékletük (alapesetben ez azonos a közvetlen környezetük hőmérsékletével), láthatóak lesznek az infralátással vizsgálódók számára is. Persze a gyakorlatban ez láthatatlanságot jelent, ugyanis mivel nem különböztethetők meg a környezetük többi részétől, kaméleonként beleolvadnak abba; ilyen szempontból az élőholtaknál is rosszabbak, mivel önálló testük nem lévén a környezetükben lévő közegből épülnek fel, így attól hőmérsékletük sem tér el soha. Ha azonban valamilyen tárgy köré fonták őket, a tárgy hőképét látni lehet majd (és hogy esetleg lebeg vagy mozog), hacsak az illuzionista ezt nem álcázza – ehhez pedig már a legegyszerűbb hőmozaik is elég. Lehetőség van arra is, hogy az illuzionista – az eddigiekkel épp ellenkezőleg – valóságához hőképpel akarja élethűbbé tenni teremtményét. Mivel hőt is teremthet (és állítólag hideget is), elvileg elképzelhető valóban megtévesztő infraképek alkotása – gyakorlatilag azonban ez a legtöbb illuzionista számára lehetetlen, mivel – infralátása nem lévén – nem képes megfelelően adagolni a fantomok felületére a hőt. Azonban bár egy emberi arc hőképe esetén egyből lelepleződnek, egy hideg márványlap esetén szinte biztos sikerre számíthatnak.

Sokkal egyszerűbb választ adni az ultralátás kérdésére. Az illúzió elnyeli őket (ha van látványérzete), de ilyen sugarakat soha nem bocsát ki (mivel az ultraibolya sugarak antibiotikus hatásúak, és komoly károkat képesek okozni az emberi szervezetben). Épp ezért a látvánnyal is rendelkező illúziók helyén az ultralátásukra hagyatkozó vizsgálódók egy különös formájú éjsötét alakot fognak látni.

e) Tükröző felületek létrehozása

Az illuzionisták, mint a fény felhasználásnak avatott mesterei, sok olyan fénytani összefüggést ismernek, melyet rajtuk kívül kevesen: ilyenek a napistenek (Ranilnak) és a fény istenének (Adronnak) papjai, a fényt tükrök segítségével a föld alá vezető népek (például a törpék), egy pár erre specializálódott Gilron pap és kahrei mester, és esetleg néhány híres tudós és üvegműves, szétszórva Ynev tájain.

A tükör elvének megértéséhez némi mértani alapismeret és a fény sugárformájú terjedésének megértése szükséges – innentől már pofonegyszerű a dolog. A természetben a kellően sima felületek nem szórta, hanem valamilyen szabályszerűség alapján verik vissza a fénysugarakat. Az illuzionista nem teremt ilyen különlegesen sima anyagot, helyette kiadja a megfelelő utasítást teremtményének (melyet így szükségképpen legalább az „önálló” fokú, fény érzékelésére képes tudatmozaikkal el kell látni). Ezen utasítás értelmében a beérkező fénysugarak elnyelése után olyan fénysugarakat kell kibocsátania, amilyeneket a tükör visszaverne. Pontos tükröképp azonban csak tökéletes kidolgozottságú látványérzet esetén várható – ekkor lesz üveg- vagy víztükrőszerű, egyébként elmosódott képet ad. Az, hogy a kapott kép mennyire lesz kivehető, függ még a tükröző felület hajlásszögétől is – a síktükör azonos állású és méretű, a domború tükör azonos állású és kicsinyített, míg a homorú tükör fordított állású és kicsinyített vagy azonos állású és nagyított képet ad. Az illuzionista ettől persze eltérhet (ő határozza meg az ál-visszaverődés szabályait), de ekkor még fokozódik a lelepleződés veszélye. Amennyiben nem különböző egyszerű felületekkel operál, hihetetlenül hosszú és bonyolult lesz a parancssor, melyet kiad, különösen, ha ezek általa kitalált szabályokon alapulnak (a lovagvért, mivel síkობól áll, nem megoldhatatlanul nehéz feladat, de a lovagi tollforgó, vagy pláne egy prémbundát viselő barbár már igen). Itt nem az illúzió memóriája jelenti az akadályt (hiszen annak a megszámlálhatatlan fénysugár meghatározott módon történő kibocsátása sem gond), hanem a parancsok megfelelő kiadása. Épp

ezért a bonyolult formáknál az előre át nem gondolt lehetőségek miatt gyakran tökéletes látványérzet esetében sem lesz megfelelő az összhang, és lesz olyan pont vagy élethelyzet, melyben rögtön lelepleződik az egész trükk (már ha addig bedőlt valaki például a „tükörelementálnak”).

Vannak további fontos következményei annak, hogy az illúziótükör nem visszaveri a fényt, hanem elnyeli, és egy részét átalakítva bocsátja ki. A tükröből visszaverődő fénysugár sosem lehet erősebb 12 E-nél, továbbá a tükrön keresztül nem érvényesülnek más típusú mágikus hatások sem, azaz a fókuszált fényen kívül nem terjednek az ilyen tükör útján a villámok és a tekintet hatalmán alapuló praktikák sem.

f) Láthatatlanság létrehozása

A láthatatlanság hasonló elméleti alapokon nyugszik, mint az illuzionista által teremtett tükör. Ez esetben a láthatatlanná tenni kívánt tárgyat vagy személyt valamilyen egyszerű mértani testhez hasonló látványillúzióval vonjuk be – ilyen lehet a gömb vagy a henger. A kettő között lesz egy légüres tér, amelyet jó nagyra kell méretezni, ha tartani lehet attól, hogy a mozgása miatt az álcázás tárgyának egyes részei az illúzió kívül kerülnének (ha ez megtörténik, akkor a semmiből előbukkan például egy kardot fogó kéz). A dolognak épp emiatt hátulütői is vannak, mert gyanús lehet, hogyha egy bizonyos mozgó területen eltűnnek a faágak (mivel belelőgnak az illúzióba), másrészt a nagyobb területű illúzióknak jelentős manaigénye lehet.

Hogy is működik a láthatatlanság? Az illuzionista utasítása értelmében az illúzió a beérkező fénysugarak elnyelése után azokkal mindenben megegyező fénysugarakat bocsát ki ott, ahol a fénysugár egyenes irányú terjedés esetén elhagyja az illúzió által körbezárt területet. Tökéletes láthatatlanság azonban csak tökéletes kidolgozottságú látványérzet esetén várható, egyébként az illúzió mögötti terület elmosódott képét lehet csak látni. Az illúziót természetesen itt is legalább az „önálló” fokú, fény érzékelésre képes tudatmozaikkal kell ellátni. Amennyiben az illuzionista nem különböző egyszerű felületekkel operál, hanem tér kihagyása nélkül közvetlenül az álcázandó tárgy köré szövi az illúziót, a külső szemlélőnek esetleg feltűnhet, hogy a fénysugarak kissé eltérő távolságokból érkeznek. Ezt persze ő nem fogja tudni, csak egy Predator-szerű képet lát, ami inkább csak közelről vagy mozgás közben ismerhető fel.

Az egyszerű formák alkalmazásának is számos buktatója van. Az illúzió csak a körülötte lévő fénysugarakkal manipulál, a bent lévők nem érvényesülnek. Ezért földig érő henger esetén a talaj helyén egy kopár fekete folt lesz; ha a talaj fölött tíz centivel kezdődik az illúzió, látni lehet a két cipőt. Ezt legtöbbször az alsó pár centire vonatkozó tükrözéssel hidalják át, ami szépen működik, különösen homogén környezetben, de ha valaki alaposabban vizsgálódik, vagy rosszak voltak a számítások (hol legyen a tükrözés és a láthatatlanság határa – minél közelebbi a szemlélő, annál feljebb, de annál nagyobb az esély is, hogy meglátja saját lábait), a lebukás nem lehet kétséges. Sok bonyolult módszer létezik e gond kiküszöbölésére (például a hagyományos illúziókkal történő kombinálás, és a folyamatos változtatgatás), de tökéletes megoldásokat kevés illuzionista kísérletezett ki.

Ha a láthatatlansággal fedett tárgy e mellett még hat is a környezetére, azt rettentő nehéz álcázni. Például egy szoknyát viselő hölgy esetén alatta egy árnyékos kör lesz két fekete lábnyommal ott, ahol áll, ugyanis elfogja a talajtól a fényt, amit az illúzió híven tükröz. Ezért a felülről történő álcázás mindig roppant nehéz. Gyakori parancs például a „de a két sötét folt helyett olyan fényt bocsáss ki, mint a közöttük levő részen” – ez jól bejön homokon állva, de egy kockás szőnyeg esetén ez is kevés.

Ha valaki körül egy láthatatlanságot biztosító gömb van, ő ki fog látni belőle, ugyanis ekkor az illúzió a beérkező fény azon részét, melyet nem alakít át, a belsejébe engedi – ekkor az illető egy kicsit sötétebben, de tisztán láthatja a kinti eseményeket – akkor is, ha ultra- vagy infralátása van (bár ez utóbbi esetén nyilván nem, ha az illúzióhoz hőérzet is tartozik). Ha bárki bejut az illúzióval körbezárt területbe, őt is ugyanez a látvány fogadja. Egyébiránt infralátással a láthatatlanság könnyen leleplezhető, de ez már a legegyszerűbb hőmozaik is elegendő (lásd a korábban írottakat. Ultralátás esetén kicsit más a helyzet: ekkor a vizsgálódó (ha az illuzionista egyszerű formákat használt) egy éjfékete hengert, gömböt vagy hasonlót lát, de azt nem fogja tudni, hogy van e benne valami.

Láthatatlansághoz hasonló eredmény érhető el úgy is, ha a háttérről készített kétdimenziós illúziókép mögött tevékenykedik az ember (megfelelő parancsokkal még mozgás is lesz a képen), de ez a trükk a széleit megvizsgálva, illetve közelről kis odafigyeléssel leleplezhető.

A fenti hosszúságú elméleti fejtegetésre azért volt szükség, mert egy hivatalos M* kiegészítő szerint NEM TUD láthatatlanságot előállítani az illuzionista. Szerintem tud, csak nehezen, gyatrát, és egyébként is sokkal jobban jár, ha teremt maga köré egy bozótost (vagy egy testőrséget) és passz.

g) Távolságtorzítás

Szintén a tükrözésen alapuló módszer, lényege, hogy az „önálló” fokú, fény érzékelésére képes tudatmozaikkal rendelkező, kétdimenziós illúzió a beérkező sugarak helyett a másik oldalon azokkal megegyező színű és erősségű, de némileg más szögű fénysugarakat bocsát ki. Ezzel tulajdonképpen az eltérő közegek fénytörését utánozza. Ha a sugarak az eredetijükhöz képest összetartanak, az illúzió másik oldala távolabbinak tűnik, míg ha inkább széttartanak, közelebbinek (természetben ilyen a levegőből vízbe illetve vízből levegőbe érkező fénysugarakból összeálló kép hatása). Az illúzió itt tehát mint egy speciális ablak működik (ezért kétdimenziós), és a széleinél épp ezért könnyen leleplezhető (de kitűnően használható például folyosókban és egyéb teljesen kitölthető terekben). Részletességére és az infra- illetve ultralátással kapcsolatos viszonyára a korábban leírtak megfelelően irányadók.

h) A kémkedés módszerei

Az első módszer lényege: az illuzionista megteremti azt a kisméretű fantomot, mely képes hangot és/vagy fényt érzékelni. A parancs a következő: menjen el valahova (az illuzionistának tökéletesen kell ismernie a célállomást, különösen kizárólag hanggal rendelkező illúziónál, ahol nincs lehetőség látható tájékozási pontok kijelölésére). Miután odaért, végezze el az érzékelést. Ezután a megadott útvonalon térjen vissza, és amit érzékelt, játssza le. A fantom manaigényét a következő körülmények befolyásolják: képesnek kell lennie arra, hogy az érzékelt hangokat és látványt tökéletesen lejátssza, ezért például két ember beszélgetéséhez legalább ötödik fokú hangérezet-mozaik szükséges. Nagy jelentőségű az időmozaik, mert bár az út időtartama szinte nulla, a kémkedés és a lejátás időtartamát is figyelembe kell venni. Növeli az összeget még a megjelenítés költsége, ezt azonban általában kényelmi szempontok indokolják – a megfelelő nagyságú kép és a megfelelő erejű hang alkotásáról van itt szó. A megjelenés konkrét formáját az illuzionista dönti el (hiszen úgy alakítja az illúziót ahogy akarja), ezért elképzelhető egy közvetlenül a szemé elé vont kép éppúgy, mit a titkon fülébe sutogó hang.

E módszernek azonban jelentős hátrányai is vannak. Az illuzionistának vakon, előre kell beállítania a vizsgálódás helyét. Hang esetében, ha a szobát eltalálja már sínen van, de képnél ki kell választania egy megfelelő szöveget, ahonnan a felvétel megtörténhet. Persze megteheti, hogy már pár másodperc után visszahívja teremtményét, és folyton újra odaküldve addig próbálkozik, míg megfelelő eredményt ér el. Az ilyen biztonsági visszahívások később is hasznosak lehetnek, mert csak így értesülhet arról, ha a megfigyelt személyek például átmentek a szomszéd szobába – összességében azonban e módszer folyamatos korrekcióra szorul, melynek megvalósítása sajnos elég kényelmetlen.

A másik módszer a következőképpen néz ki: az illuzionista egy olyan, hang és/vagy fény érzékelésére képes fantomot teremt, melynek egyik fele előtte található (afféle képernyőként vagy hangszóróként), míg a másik fele a megfigyelni kívánt helyen. Az illúzió kétfelé osztottsága ellenére egységes egész (bár látható része csak az illuzionista előtti részének lesz), így ebben az esetben a fő korlát az illúzió mérete lesz. Ez szomszédos szobák esetén ugyan már akár második fokú kiterjedés-mozaikkal is elérhető, de ha a kémkedés tárgya meghaladja a lehetséges maximumnak számító 500 métert, ez a módszer nem alkalmazható. Az illúzió kidolgozottságára vonatkozó feltételek értelemszerűen itt is érvényesek. Nagy előnye ennek az eljárásnak, hogy lehetőség van akár azonnali korrekcióra is, és a történekről azonnal értesülhet rajta keresztül az illuzionista, de a kémkedés ekkor gyakorlatilag folyamatosan leköti a figyelmét.

Mindkét módszer leleplezhető egy egyszerű mágiaérezéssel, hétköznapi módszerekkel szemben azonban meglehetősen védettek. Némi esélyt nyújt azonban, hogy az érzékelő illúziók érzékelésük tárgyát némileg elnyelik, így biztos lesz az adott területen egy kisméretű fölösleges árnyék, és egy hangot jobban elnyelő öklömnnyi tér – azonban ezeket megfelelő elhelyezéssel könnyedén el lehet rejteni (más árnyékok közé illetve nehezen hozzáférhető helyre), és még az ilyen trükkök ellen kiképzett személyek sem mind tudnak létezésükről, így megkeresésük kérdése gyakran fel sem merül.

Természetesen lehetséges más érzetekre nézve is kémkedni – gyakorlatilag azonban az ilyesmi nagyon ritka, mivel gyakorlati jelentősége csekély.

Kevéssé ismert mozaikok

a) Illúziók összekapcsolása

Különleges mozaik, arra szolgál, hogy a feltételhez kötött utasításokat olyan fantomoknak is ki lehessen adni, melyek nem rendelkeznek a megfelelő érzékszervvel, vagy azt nem tudják használni (például nem látják, mi van a szomszéd szobában). E mozaik segítségével tökéletesen képesek érzékelni a velük összekapcsolt fantom érzékszerveivel, illetve pontosan tisztában lesznek annak minden mozdulatával. E tudásra alapozva

adhat ki az illuzionista egyes feltételes parancsokat (például: ha az ezt meg ezt látja vagy teszi, akkor te ezt és ezt csinálod). E mozaik manaigénye **10 Mp**, mellyel egy illúziót lehet egy másikhoz kapcsolni. Ha csak az egyik illúzió rendelkezik vele, a kapcsolat egyirányú lesz, ugyanakkor lehetőség van egy illúzióhoz több másikhoz, illetve egy illúzióhoz több másikat is kötni – e módszerrel bonyolult (és rendkívüli manaigényű) hálók hozhatók létre. A varázslás ideje 1 szegmens.

b) Hideg, csend és elemi sötét

E három paraelem alkalmazása azért ütközik nehézségbe, mert ellentétesek a teremtés misztériumának korlátjával. Ez a megkötés azonban egy egyszerű fogással áthidalható – e paraelemeket nem mint az illúzió egyedüli alkotórészeit kell szerepeltetni, hanem mindig valamilyen más, teremtő jellegű érzettel együtt. Fontos, hogy ez az érzet is legalább akkora térben érvényesüljön, mint a felsorolt negatív jellegű paraelemek. A manaigényre az összefoglaló táblázatot kell megfelelően alkalmazni.

Hideg esetében a hő érzetének táblázatát kell értelemszerűen használni, de a hőmérsékletet nem lehet -10 °C alá csökkenteni.

Csend esetében a hangerő kiterjedésének táblázatát kell értelemszerűen használni, azzal, hogy bár a hangerő E szerinti beosztása itt elmaradt (vállalkozó kedvűek készíthetnek egy decibel alapon nyugvó táblázatot), jól láthatóan nem lesz képes egyetlen illuzionista sem teljesen kioltani olyan hangokat, melyek már fájdalmat okoznak. A csendet lehet egy konkrét forráshoz és egy adott területhez is kötni – mindkét esetben igaz az, hogy nemcsak az ember által hallható, de az infra- és ultrahangokat is halkítja vagy megszünteti.

Sötétség esetén a fényerő kiterjedésének táblázatát kell értelemszerűen használni, azzal, hogy az illuzionista nem teremthet teljes sötétségnél (11 E-nél) is sötétebbet, tehát az infra- és ultralátással rendelkező személyeket elemi sötét alkalmazása útján nem vakíthatja meg.

c) A súly

A súly mozaikjai egy misztikus vonzerőn alapulnak, melyet az illuzionista alakít ki az általa teremtett káprázat és a planéta között. A súly mozaikjai lényegében egy folyamatos lefele irányuló mozgást igyekeznek végezni. Hogyha van alattuk valami, akkor azt lefele nyomják – az ennek során felhasznált erő azonban elkülönül az illúzió erőmozaikjától. Tehát ha alkotok egy 50 kilogramm nyomóerőnek ellenállni képes illúziót, amelynek ez az ellenállása eloszlik a rá ható erők közt, akkor ez az erő nem fog csökkenni a súly mozaikjának jelen esetben mondjuk 10 kg-s nagyságával, melyet az illúzió az alatta fekvő tárgyra fejt ki. Természetesen, ha az illuzionista nem alkalmaz súly mozaikot, vagy azon túl is lefele akarja mozgatni a tárgyat, az elemi erő csökkenése árán megteheti (tehát a súlymozaik szimulálható, ilyenkor azonban csak becslés alapján döntheti el, milyen erővel nyomja a fantom az alá került testet, míg a súly mozaikjánál ezt előre, a varázslás pillanatában pontosan meghatározza).

A súlymozaik ugyanúgy csökken mozgás esetén, mint az erő mozaikja, ez azonban kijátszható a következő módon: a szabadesés végén (melynek során az illúziót illik másodpercenként körülbelül 36 kilométer/órával gyorsítani, egészen a végső határig, melyet a közegellenállás és a zuhanó test formája határoz meg, és ami ember esetén 168 km/h fejjel előre zuhanva) az illuzionista megállítja az illúziót. Ezután az álló illúzió a súly teljességével nehezedik az alatta levő tárgyra, majd ezt folyamatosan csökkenti azt, így keltve a becsapódás érzetét – hasonlóan lehet eljárni, ha a becsapódást látszólagos oka nem a gravitáció, hanem az illúzió mozgása. E módszer sajnos csak nehezen alkalmazható a hosszabb zuhanásból eredő nagyobb sebességek esetén, mivel az illúzió végső energiája körülbelül egyenlő a súly felének és sebessége négyzetének szorzatával. Tehát míg egy lassan (4 km/h) guruló 2 kg súlyú kő ütközéskor 16 kg-nak megfelelő nyomóerőt fejt ki az út végén, addig gyorsabb mozgás (15 km/h) esetén ez 225 kg. Persze ezt jócskán lecsökkenti, hogy az út végén nem egy pontban fejt ki az erőt, hanem nagyobb felületen elosztva, melyet a puhább tárgyak jórészt el is nyelnek, illetve levezethetik úgy is, hogy álló helyzetből maguk is kimozdulnak. Így e számítás a gyakorlatban nem alkalmazható, de az látszik, hogy nagyobb sebesség illetve súlyosabb tárgyak esetén ez a módszer kudarcra van ítélve.

A súly mozaikja manaigény és varázslási idő szempontjából nem különbözik az erő mozaikjától, az arra vonatkozó táblázatot rá egy az egyben lehet alkalmazni. Előfeltétele a tapintás és az erő mozaikjának felhasználása az adott illúzió alkotásakor. Ha a súly nagyobb az erőnél, alulról erősebb nyomást bír ki az illúzió, mint más irányokból (ha a nyomás túl nagy, okozója lassan az illúzió belsejébe merül), míg fordított esetben mindenütt ugyanakkora nyomást bír ki az illúzió, de az alulról jövővel szembeni ellenállásba a súly is besegít, így kevésbé csökken az össz-ellenállóképesség.

Fontos tudni, hogy a súlyérzettel felruházott illúziók, ha nincs alattuk semmi, egyéb parancs hiányában (tehát az öntudatlanok mindenképp) a gravitációnak megfelelő mozgást fognak végezni, mivel a levegő nem

tud ellenállni a lefele irányuló nyomásnak. Ha e mozgás során túlságosan felgyorsulva ellenállóképességük nullára csökken, mindenen keresztülzuhannak – ellenkező parancs híján pedig eltűnnek a talajban. Ez azonban a gyakorlatban ritkán okoz problémát, mert az illuzionisták a súlymozaik érvénybe lépését feltételhez kötik, ez pedig leggyakrabban az, hogy legyen valami az illúzió alatt (persze ennek feltétele, hogy ezt az illúzió képes legyen érzékelni). Ha szándékosan hagyják földre zuhanni az illúziót, nyomban megszüntetik a súlymozaikot, és az illúzió változtatása útján szilánkokra törést mímelnék (ügyelni kell a hangra, és hogy a szilánkok a méreten belül maradjanak), vagy megfelelő mozgató útján pattanást színlelnek (ez is kiadható előzetesen, parancs formájában, de szabálytalan alakú, rugalmatlan tárgyak ütközésekor ezt nem nagyon lehet jól megfogalmazni).

d) Az illúziók táplálása

Az időmozaik korlátjainak kikerülésére három módszer is létezik, de kevesen ismerik őket, és még kevesebben vannak, akik akár csak egyet is képesek használni közülük.

Az első módszer lényege, hogy minden egyes illúzióra nézve egy egyedi formulát alkot az illuzionista, és az a mágiahasználó, aki ismeri ezt a formulát, és némi nyers mana rááldozásával elmondja, egy nappal meghosszabbítja a fantom életét. Noha a formula minden illúziónál más és más, a manaigénye mindig azonos: **30 Mp**, az egyes formulák kidolgozására pedig csak az képes, aki saját maga alkotta az adott illúziót, és a vonatkozó mágiaelmélet képzettsége legalább 4. fokú (az illúzió alkotóján kívül egy sikeres fürkészést végrehajtó varázsló is képes lehet a formula megalkotására, a megfelelő elméleti képzettség birtokában). A formula elmondásának ideje 3 kör, de megalkotása több órás folyamat (az illúzió bonyolultságának és a kidolgozója intelligenciájának függvényében). Az, aki ilyen módszert alkalmaz, csak az illúzió mellett, azzal érintkezve végezheti el a feltöltés procedúráját – ezt minden nap meg kell cselekednie, különben az illúzió szertefoszlik. E módszert csak a legalább 30 Mp-s időmozaikkal rendelkező illúzióknál lehet alkalmazni, de más különleges mozaik alkalmazását nem igényli – az alkalmazás azért nem túl elterjedt, mert ritka a megfelelő elméleti felkészültséggel rendelkező illuzionista.

A másik módszer esetében az illuzionista a fantomot meghatározott személyhez köti (ez lehet saját maga, ekkor legalább az „irányítás” tudatmozaikkal bírnia kell az illúzióknak, de lehet más is, ekkor a legalábbis „irányított” fantom alkotásakor az átruházás mozaikját is alkalmazni kell). Ez a mozaik az illúzióhoz kötött személy álmának energiáit csapolja meg, automatikusan, minden éjjel, a köztük lévő távolságtól függetlenül. Az illetőnek ezek után több alvásra lesz szüksége - egy illúzió 30 perccel fogja megnyújtani alvásigényét. Az ilyen módon táplált illúzió bárkihez köthető, aki képes álmodni, és ha az illető egy napon keresztül nem álmodik megfelelő számú percet (mert virraszt, vagy beteg, vagy mágia hatása alatt áll), az illúzió szertefoszlik. E módszert csak a legalább 30 Mp-s időmozaikkal rendelkező illúzióknál lehet alkalmazni, melyet ki kell egészíteni egy **10 Mp**-s, az illető álmaival kapcsolatot teremtő mozaikkal, melynek varázslási ideje 10 perc.

A harmadik módszer egy önfenntartó rendszerként működő illúzió létrehozása, mely titokzatos csatornákon keresztül közvetlenül az Antissról nyeri energiáit. Az ilyen mozaikkal rendelkező illúzió mindaddig működik, míg meg nem szüntetik (illetve míg az Antiss síkja létezik), azonban van egy komoly hátulütője: napközben, mikor kevés az álmodó, a Tükörvilág és az anyagi sík kapcsolata gyöngye, a fantomot éltető energiák megcsappannak, és az illúziók kifakulnak (esetleg ideiglenesen el is tűnnek), és erejüket csak éjszaka nyerik vissza. Az önfenntartás létrehozása egy **60 Mp**-s mozaikkal történik, melynek elmondásához egy órára van szükség. E mozaik a legkritikább eleme az illuzionisták varázslattárának.

Az Antiss-lények idézése

Az Antiss síkjának lényei meglehetősen sokfélék: egy részük asztrál- vagy mentáldémonnak nevezett elementál a megfelelő belső síkról, melyet Noir ejtett csapdába és zárta őket a sík fogságába – hasonlóan a síkon található valódi démonokhoz. Más részük egy olyan erős, gyakran visszatérő álmok (vagy rémálom) szereplője, mely önálló életre kelt. Sok emberi lélek is kóborol az álmok síkján: egy részük kárhozott lélekként ragadt itt, miután életüknek fonalát az Antisson metszették el, míg mások önként maradtak itt vagy kerültek ide haláluk után (jó példa erre a Noir-papokból verbuválódott Lélekőrök csoportja). A legnagyobb hatalmúaknak azok a lények nevezhetők, melyek a sík őslakóinak számítanak – róluk nem sokat tudni, de nagy részük valószínűleg Noir teremtménye, és többségük vak hűséggel szolgálja is az istennőt.

Mivel az Antiss nem külső sík, hanem az anyagi világot alkotó síkok egyike, ezért az ott élők közt nincsen a külső síkok teremtményeihez hasonló önálló entitás – valamennyi lakója tulajdonképpen a sík részét képezi. Épp ezért a róla idézett lények életeréje nem különíthető el a síktól melyről érkeztek, így az életüknek

gyertyához való kötése, illetve az ennek elfújásával történő fenyegetés teljesen hatástalan. Ugyanakkor épp ez az erős kötődés jelent némi reménysugarat a megszállott idézőkkel teli világban, mivel az idézésre vonatkozó mágia elmúltával a lény haladéktalanul visszakerül síkjára (pontosabban a síkból kiragadott kis rész egyesül az egésszel). Jól megfigyelhető ez nemcsak az illuzionisták mágiája, de a papi őselemidézések esetén is.

Az Antiss lakóit tehát fenyegetéssel nem lehet sakkban tartani, ellenben kitűnően kihasználható, hogy nagy részük rab, és bármit megtesz azért, hogy az anyagi sík valóságába kerülhessen. Épp ezért könnyedén zsarolható azzal, hogy az illuzionista megszünteti a varázslatot, de nem árt valamilyen formában védekezni az esetleges orvtámadások ellen sem (például: az én életerőmből táplálkozik az illúzió, ha meghalok, szertefoszlik, és te hazakerülsz). A fantomot remélhetőleg senki sem fogja felvilágosítani az ellenkezőjéről, sem pedig arról, hogy az illúzió, amit mozgat, előbb-utóbb magától megszűnik. A Tükörvilág lakóinak másik felét pont fordítva azzal lehet sakkban tartani, hogy a saját síkjára történő visszatérés feltételül szabja az illuzionista valamilyen feladat teljesítését.

Az idézés rituáléja során az illuzionista meghatározza, hogy melyik osztályba tartozó lényre vágyik, valamint hogy mennyi manát szán mágiaellenállásának leküzdésére. A varázslat elmondása során megjelenik egy lény, ami az adott osztályba tartozik, és nem volt képes ellenállni a mágiának. Általánosságban elmondhatjuk, hogy az osztályon belül a lény mágiaellenállása egyenesen arányos intelligenciájával és általában véve a hatalmával. Az illuzionista tudja, hogy az adott osztályon belül milyen mágiaellenállásokkal számolhat, és hogy mennyire akarnak az anyagi síkra jönni az adott osztályba tartozó lények (az ottragadt lelkek például csaknem 100%-ban), de az ellen ő sem tehet, hogy hiába szán rá rengeteg manát, az adott osztály legerősebb lényei csak ritkán jönnek elő (mivel a varázslat a legközelebbi még megidézhetőt szólítja, és szinte mindig közelebb van egy csekélyebb hatalmú társuk). A szólítással van egybekötve az a mozaik, mely a lényt a már előre lekészített illúzióhoz köti, így az idézés manaigénye **40 Mp** + amit az illuzionista a mágiaellenállás leküzdésére szánt. A varázslat időben három körig + annyi, szegmensig tart, ahány manával az idézést erősíti az illuzionista. Ha az illúzió öntudatlan volt, a lény sem fogja tudni mozgatni – ennek egy haszna, hogy a szimpatikus mágia a lényre fog hatni, és nem az illuzionistára ezek után. Ha azonban a fantom megszelídített vagy önálló volt, (utóbbi esetben érzékszervekkel is bír), az Antiss-lény képes lesz mozgatni. Első lépésként öntudatlanul olyan formát fog felvenni, amelyet az álmok síkján visel – ebből lehet következtetni a megjelent lény hatalmára.

Ezután általában pillanatokon belül kiderül, hogy mennyire akar az anyagi síkon maradni az adott osztályba tartozó konkrétan megjelent példány. Ha nem akar, hazakéredzkedik (adott esetben az idézőjére támadva – ez vérmérsékletétől függ), ha maradni akar, akkor is lehet, hogy örült tombolásba kezd (ha ilyen a természete), ha pedig állati intelligenciájú, fel se fogja, mi történt, és azt teszi, amit meglepődve tenni szokott. Nagy szerencséje az illuzionistának, hogy a frissen érkezettek szándéka rögtön kiderül, azonban nincsenek azon tudás birtokában, hogy mi valós és mi nem, mit alakíthatnak és mit nem, és hogy is tudnának ártani az előttük kántáló alaknak ebben a furcsa testben. Mindezt egy állati intelligenciájú lény sosem fogja felfogni, de még egy emberhez hasonló képességű lénynek is jópár perc kell, hogy kikapasztalja lehetőségeit. Komoly gond azonban, hogy az adott osztály kiemelkedő képességű egyedei szándékaikat simán leplezik, és pillanatok alatt megtanulnak a sík törvényei szerint cselekedni. Egyesek közülük képesek arra is, hogy önként vetik alá magukat a hívó szónak, és egy jóval kisebb erejű idézésre, akár más osztályba tartozó lény helyett is megjelennek – sajnos az esetek egy részében azért, hogy a síkok rendjébe piszkáló varázstudót megrendszabályozzák - ilyenkor gyakorta előfordul, hogy az illúziót megszüntető gondolati parancs is túl lassúnak bizonyul.

Az illuzionista nemcsak megszüntetni tudja bármikor a lény által lakott illúziót, de az irányítást is átveheti felette, ekkor azonban nem képes kihasználni a lény otléte által kínált előnyöket (önálló tudat, esetleg magasabb harcértékek és hasonlók). Ez a lehetőség inkább arra szolgál, hogy az illúzió apróbb változtatásaival utasításokat adjon ki a teremtménynek, például a szeme előtt felvillantott képek vagy a fülébe suttogó hang útján. A lény azonban nem köteles az ilyen úton érkező utasításoknak engedelmeskedni, és erről az illuzionista csak más eszközök útján értesülhet (és teheti meg az ellenlépéseit).

Az így létrehozott fantomok sok mindenre felhasználhatók, attól függően, hogy testük mennyire gondosan lett megalkotva. Mivel meglehetősen kevés elemi erőből alkották őket, nem cipelhetnek nagy súlyokat (így vértet sem viselhetnek – nem mintha szükségük lenne rá), és mivel a fegyverforgatás gyors mozdulatokat igényel, legfeljebb összesen öt kilogramm súlyú fegyvert mozgathatnak (6. fokú elemi erő esetén), és azt is nevétségesen lassan, továbbá sosem lesznek képesek bármilyen vértet átütni vagy lágy részeken kívül sebeket ejteni. Ugyanakkor fegyverük mérgezett is lehet (és bármilyen más, anyagi világban

szokásos praktikával tovább erősíthető), és mivel ezerféleképpen tudják álcázni mozgását, ellene többnyire a harc sötétben szabályai szerint lehet felvenni a küzdelmet, nehezítve azzal, hogy a fantom nem csap zajt mikor mozog, és képes arra is, hogy fegyvere hangját is leplezze (sőt esetleg hogy ellenfele szeme elé is sötét leplet vonjon).

A harcon kívül kémkedésre is pompásan felhasználhatók, de ügyelni kell arra, hogy míg egy illúzió kiterjedése minden pontjában lát és hall, addig erre a hozzákötött Antiss-lény nem képes, ugyanis tudata nem tudja értelmezni a beérkező rengeteg ingert. Gyakorlatilag hiába láthatna 360°-ban a környező világot, csak a szemein keresztül beérkező fény alapján lesz képes érzékelni; az ilyen jellegű szűkítésre pedig megkötés pillanatában automatikusan sor kerül.

Védekezni ellenük bajos. Természetükből következik, hogy nem hatnak rájuk az anyagi testet támadó és az életerővel manipuláló varázslatok. Nem működik velük szemben az ellentétes elem alkalmazása sem, mivel nem elementálok. Az asztrál és mentálvarázslatok közül a befolyásolók többnyire hatástalanok (túlságosan eltérnek az emberektől – persze hosszas tanulmányozásuk vagy a drágakőmágia használata a démonok befolyásolásához hasonlóan itt is sikerre vezethet). A gondolat és érzelemkioltó mágiák segíthetnek, de általánosnak kell lenniük (ilyenek csak a varázslók eszköztárában találhatók), és rendkívül erősnek, mivel a lény általános AME- és MME-ának tízszeresének megfelelő érzelmet és gondolatot kell elpusztítani (tehát ha a lénynél AME: 10 és MME: 10, akkor minden 10 E-t meghaladó varázslat használ ellene, és ha mind asztrálisan, mind mentálisan 100-100 E-nyi sikeres közömbösség és tudattalanság varázslatot használnak ellene, a lény megszűnik létezni. A varázslatok között jókora szünetek is lehetnek, bár egyes különleges Antiss-lények képesek az anyagi világon is érzelmeket és gondolatokat elorozni, így „gyógyítani” magukat – az átlagos lényeknél hasonló hatású lehet például egy meggondolatlanul rálőtt érzelemkioltó varázslat. Fontos még hozzátenni, hogy az Antisson ragadt lelkekre mindez nem áll, ők az első mágiaellenállásukat meghaladó varázslat esetén elalszanak, és a varázslat hatóidejének lejártá után felébrednek. Elpusztításuk ily módon tehát nem lehetséges (bár ha sokáig alszanak, lejár az illúzió időtartama), a lélekvándorlásba visszahelyezni a Darton-papok képesek őket, mások meg esetleg istenüknek áldozhatják e lelkeket (bár ehhez bebörtönzésük szükséges, ahhoz pedig egy nevüket magába foglaló lélekcspada bélyeg és az illúzió elpusztítása).

Mivel testüket elemi erő építi fel, a fegyverek átsiklanak rajta (a mágikusak is), lendületük azonban megtörik, és a fantomok gyakran képesek arra, hogy testük apró változtatásával sikeres támadásból származó sérüléseket utánozzanak (így szegény fegyverforgatók bármédig lelkesen csépelik). Az anyagi jellegű támadások egyedül fegyvere ellen vezethetnek eredményre, amit viszont harc közben eltörni nem könnyű, különösen, ha láthatatlan, vagy egy tucatnyi pontos mását forgatja a fantom 12 karja. Mágiával sokkal több ellene az esély: a papok mágia szétszátása és belső síkok lényeinek elűzése képes elpusztítani, míg varázslók a különböző mozaikok destruálásával, vagy a lény elpusztításával oly módon, hogy kioltják érzelmeit és gondolatait (ez jóval nehezebb, viszont ha sikeres, a papi üzéshez hasonlóan itt is megmarad a mozdulatlan, immár senki által nem irányított illúzió). A fantomok ellen nem nyújtanak védelmet a nekromantikus védőkörök, viszont használ minden elemektől vagy paraelemektől védő rajzolat, mely kapcsolatos az ő testét felépítő illúzióval. Ezekon ugyanis erősítéstől függetlenül nem léphet át (például ha van látvány érzete, a fénytől védő körön belülre nem kerülhet), de ha elég intelligens, valamilyen hétköznapi eszközzel megtörheti a védőkör vonalait. Az így felszabaduló mana azonban könnyedén elpusztíthatja (ha az általa okozott sebzés több mint az illúzióhoz felhasznált mana mennyisége) – hasonlóan a boszorkányok pusztítás varázslatánál felszabaduló energiákhoz.

Lássunk végül az osztályozást, melybe az Antiss lényeit sorolják a mágiahasználók.

1. Lelkek: nagy részük sötét praktikák miatt került általában erőszakos halála után a Tükörvilágba. Élőhalottnak tekinthetők, és lelkük, melyet tulajdonképpen kiragadtak a lélekvándorlásból, általában nem képes a síkhoz idomulva fejlődni, így a szabadulásra vajmi kevés esélyük van. Nagy részük nemhogy alkalmazkodni képtelen, de intellektusa nagymértékben visszafejlődik, és állati intelligenciájuk helyett tetteiket a gyűlölet és más, negatív érzelmek vezérlik (jó példa erre a bülélek). Vannak azonban olyan lelkek is, akik önként választották az Antisst – megtetszett nekik, vagy féltek attól, ami haláluk után várta volna őket. Közéjük sorolhatók a Noir-papokból lett Lélekörök, akiket azonban akarattuk ellenére nem lehet megidézni (Noir hatalma megóvja őket ettől), de állítólag – jóval kisebb számban - vannak mások is. Általános azonban, hogy a síkot otthonuknak és nem börtönüknek tekintik, ezért legfeljebb csak a kaland kedvéért hagynák el, valamint hogy magas intelligenciájú, tekintélyes mágiaellenállással rendelkező teremtmények.

2. Asztrál és mentálementálók: nem őslakói a síknak, hanem saját belső síkjukról ragadta ki őket Noir akarata a sík létrehozásakor, illetve egyeseket közülük később idéztek a síkra, ahonnan végül nem tudtak szabadulni. Általánosságban elmondható, hogy mindenben hasonlítanak asztrál és mentálsíkon honos társaikra, de más az összetételük: az Antiss kirostálta közülük a gyengéket (súlyos hátrányban voltak egy olyan síkon, ahol asztrál és mentálesttel is bírnak a lények), ezért kóborlók gyakorlatilag már nincsenek köztük, és őshazájukhoz képest jóval kevesebb szellemkép közé tartozó lény van köztük a síkurakhoz viszonyítva.
3. Életre kelt álmok: különösen életszerű álmok mágikus praktikákkal függetleníthetők megálmodójuktól, azaz nem tűnnek el, mikor felébred – ezen álmok így öntudattal bíró lényekké válva a sík részét képezik. Nagyon nagyszámú és változatos csoport. A rémálmokból született képviselőik gyakorta nem is tudnak más világok képviselőiről, mivel csak a pusztításra törekszenek, tudásuk gyarapítására egyáltalán nem – ezért mágiaellenállásuk és többnyire intelligenciájuk is alacsony. Mások azonban folyamatosan tanulnak, és mivel a sík őslakosai, idővel tekintélyes hatalomra (és mágiaellenállásra) tehetnek szert, azonban otthonukat nem szívesen hagyják el (a rémálmok teremtményeinek mindegy, csak pusztítani lehessen – intelligensebb típusai a szenvedés okozásának kifinomult módszereit kísérletezték ki az idők folyamán).
4. Démonok: korábban isteni küldöttek voltak, melyeket az asztrál- és mentálsík megteremtése után az istenek megfosztottak lelküktől, és a köztes síkokra börtönözték be őket. Egy részük gonosz istenek szolgálatába állva megpróbálta megfosztani Noirt hatalmától, de vereséget szenvedtek – maradékaik máig a Tükörvilágban kóborolnak, szabadulást keresve. Fennmaradásukat annak köszönhetik, hogy alkalmazkodtak a sík viszonyaihoz, megváltozásuk miatt pedig módosultak tulajdonságaik éppúgy, mit a megidézésükre szolgáló litániák. Ennek ellenére továbbra is démonnak tekintendők, és bár az álmok síkja szünet nélkül igyekszik ezen idegen elemek beolvasztani vagy elpusztítani, számuk folyton újra kiegészül azon démonokkal, melyet egyes mágiahasználók idéznek az Antissra, hogy céljaikat általuk valósíthassák meg.
5. Noir teremtményei: változatos csoport, melynek tagjai a síkkal egyidősek (hacsak nem képesek szaporodni – erről mit se tudunk). Valamennyien rendelkeznek legalább átlagos intelligenciával, de a sík legnagyobb hatalmú lényei közül nem egy az ő soraikból kerül ki - ezzel kapcsolatban azonban még becslésekbe is nehéz bocsátkozni, mert nagy részük a mindenki más által járhatatlan Belső Régiók lakója, és azt ritkán hagyják el (egyedül az elementálók analógiájára sajátos társadalmi felépítést is feltételeznek). A síkhoz – kell-e említenünk – ezer szállal kötődnek, visszatérésük megakadályozásával pedig kockázatos dolog zsarolni őket, mert bár néhányukat megtéveszthet az olykor megdöbbentően alacsony mágiaellenállásuk (jó példa erre az álomlidérc), ez korántsem tekinthető erejük fokmérőjének. Ha háborgatják őket, meglehetősen veszélyesek tudnak lenni, noha alapvetően azonban jó szándékúak (erről tanúskodik csaknem minden Antissról szóló beszámoló).
E ponton fontos megjegyezni, hogy Noir küldöttei, bár nyilvánvalóan szintén az istennő teremtményei, nem e sík lakói (Noir isteni síkján élnek), ezért nem is idézhetők; de az Antisson is van néhány, vele szoros kapcsolatban álló teremtménye, melyet hatalma megóv az idézéstől (hasonlóan a Lélekörökhöz).
6. Egyéb entitások: minden más. A legvegyesebb társaság, öntudat nélküli lényektől a síkon élő félistenekig terjed a választék, de emlegetnek olyan ősi fajzatokat is, amelyek végső elkorcsosulásuk előtt menekültek ide és egyes legendák szerint testüket sem hagyták az anyagi világban. Ez ugyan képtelenségnek tűnik, de az álmok világa az emberek számára még rengeteg titkot rejthet – például nem tudni, hogy a több tízezer éve alvó sárkányok álmaival miért nem találkozott senki emberfia a Tükörvilágban.
Egy azonban biztos. Ez a csoport az eddigiekből kimaradt lények összefogására szolgál, tagjai tehát nem a rokonság, hanem a minden mástól való különbözőség kapcsolja össze. Épp ezért nem létezik e csoportra vonatkozó idéző rituálé sem – az egyes lényekre külön-külön történő megalkotása pedig kilátástalannak tűnik e lények hatalma és csekély száma miatt (nagy részükkel még a sík lakói is csak legendákban találkoztak).

Összefoglaló táblázatok a varázsláshoz

Távolság			Idő		
Távolság	Mp	Varázslás ideje	Idő	Mp	Varázslás ideje
1 méterig *	0	0	1 körig *	0	0
10 méterig	1	0	1 percig	2	0
50 méterig	2	0	10 percig	7	1 kör

100 méterig	5	0	1 óráig	10	1 perc
500 méterig	10	0	1 nap	30	10 perc
Irányított	15	0	Minden +1 nap	+10	+1 perc

Érzet						
Mp	Varázslás ideje	Hang	Hő (/hideg)	Tapintás	Elemi erő (/súly)	Látvány
1	0	pitty	+2 °C	sima	1 X	50 m
2	0	hangszer	+5 °C	minta	2 X	20 m
3	0	madárdal	+10 °C	betűk	3 X	5 m
5	1 szegmens	beszéd, ének	+20 °C	mozgatható	5 X /1 SFÉ	1 m
15	2 szegmens	vegyes 7,3	+40 °C	hajlékony	7 X /1 SFÉ	orr
30	3 szegmens	vegyes 30,7	+80 °C	folyékony	10 X /2 SFÉ	nagyító

Kiterjedés				
Mp	Varázslás ideje (csak a méretnél)	Méret	Fényerő (/sötétség) Varázslás ideje:1 seg	Hangerő (/csend) Varázslás ideje:1 seg
1	1 szegmens	Egér	+1 E – szikra	apró nesz
2	2 szegmens	Macska	+2 E – gyufa	suttogás
3	3 szegmens	Kutya	+3 E – gyertya	beszéd
5	4 szegmens	Ló	+5 E – fáklya	kiabálás
15	1 kör	Ház	+8 E – tábortűz	üvöltés
30	3 kör	hatótávig bármi (kastély, tó, stb.)	+12 E – napfény alkonyitól fátyolosig	fájdalomküszöbíg bármi

Tudat			Elemi erő		
Tudat	Mp	Varázslás ideje	Ellenállás (kg)	Sebesség	Km/h
Öntudatlan *	0	0	5	áll	0
Irányított	2	0	2.5	sétál	4
Megszelidített	5	3 szegmens	1	fut	15
Önálló	10 +5/érezkszerv	1 kör	0.5	rohan	30
Átruházott	+10	1 szegmens	0 *	fénysebesség	fénysebesség

Kevésbé ismert mozaikok			
Név	Kategória	Mp	Varázslás ideje
Illúziók összekapcsolása	tudat	10	1 szegmens
Tápláló formula	önálló, nem mozaik	30	3 kör (+ néhány óra)
Álmokhoz kötés	forrás **	10	10 perc
Antisshoz kötés	forrás **	60	1 óra
Antiss-lények idézése	önálló, nem mozaik	40 + x (amennyit rászán)	3 kör + x szegmens
Csend	mint hangerő	Mint hangerő	mint hangerő
Hideg	mint hő	Mint hő	mint hő
Sötétség	mint fényerő	Mint fényerő	mint fényerő
Súly	mint erő	Mint erő	mint erő

*: nem mozaik, hanem alapállapot **: új kategória az eddigi öthöz képest

Még egy fontos jó tanács a végére: az illuzionista mágiája elég összetett, ezért erősen javallott, hogy az illuzionistát megformázó játékos előre dolgozzon ki minél több olyan varázslatot, melyet használni kíván, hogy a játékmenetet ne tartsa fél hosszás számolgotással.

Ha a játékos ezt elmulasztja, a KM nyugodtan büntesse azon nagyon egyszerű szabály alkalmazásával, hogy ugyanannyit gondolkodik a varázslaton a karakter a játékidőben, mint a valós időben a játékos (és ha a játékos emiatt kapkod, és elszúr valamit, a karaktere elrontja a varázslatot, és – az Mp-k elvesztésén túl – nem történik semmi).

Az ötletem számszerű értékeinek tesztelése még finoman szólva embrionális formában jár, ezért nyugodtan felülbírálnak – a cél egyébként az volt (lett volna), hogy teljes szabadságot kapjanak az illuzionisták – és ennek meglegyen a maga ára (ezért lényegesen Mp-igényesebbek a varázslataik pl. a bárdoknál).

Jó szórakozást (és bocsánat azokért a részekért, ahol kicsit bő lére sikeredett):
Körmi (hekki@freemail.hu - ide várok minden kritikát, sok szeretettel)