

Tartalomjegyzék

| | |
|---|----|
| Magasmágia..... | 2 |
| Maximum és Felvonható manapont fogalma..... | 2 |
| Mana vissza/kinyerés, manaholt területek..... | 2 |
| Külső mana használata (manahálóból)..... | 3 |
| Mana felvonás / fókusz (két, tök más értelemben „manafelvonás” fogalom használva!)..... | 3 |
| Varázsló botja..... | 3 |
| Mozaikmágia iskolái..... | 4 |
| Kategorizálatlan ötletek, mozaikok..... | 4 |
| Metamágia..... | 5 |
| Elemi mágia..... | 6 |
| Természetes anyagok mágijája..... | 7 |
| Asztrálmágia..... | 8 |
| Asztrális mozaikok..... | 8 |
| Mentálmágia..... | 9 |
| Demonológia..... | 10 |
| Fénymágia..... | 11 |
| Csendmágia..... | 12 |

Magasmágia

Először a mágikus világkép egységesítése a cél. Ebben nagyon hasznos anyag az rpg.hu fórumán levő topik: <http://forum.rpg.hu/index.php?showtopic=8245>

Jelenlegi elképzelés, irányelvek, ötletek:

- Merítsünk erősen a Codex mágiaképéből, szabályaiból, mert jók! :)
- *Kérdéses: a varázslás biztos tudásból menjen, vagy lehessen képzettségpróbát dobni a mágiaiskolákra (a'la Codex)*
- Az Asztrál és Mentálisik mellett legyen egy Mana-sík, ahol a lények „Manateste” van (Codexben ilyen az „Erők síkja”). Aki ért a varázsláshoz, vagy fogékony, annak fejlettebb, aktív a Manateste, képes manát befogadni, sűríteni, tanulással a benne tárolt manát formázni (varázsolni). A M* varázshasználói ebből a szempontból a codexes „Belső erős” varázslóknak felelnek meg, de a varázslással nem csökken mágiaellenállásuk, mint ott.
- Alapból a varázslás a manatestben tárolt manából történik, melyet az elme erejével formáz varázslatba a mágiahasználó.

Maximum és Felvonható manapont fogalma

- **Max mana:** maximum manatestbe befogadható manapont mennyiség
- **Felvonható mana:** egy varázslatba max ennyi manapontot képes egyszerre befektetni *(legyen mondjuk a manaigény (vagy max mana?) fele, vagy 2/3-a)*
(Így magas szinten több erős varázslatot is ellőhet.)
- **Emiatt talán nincs is szükség a max 10MP/szint korlátra**
- Spéci pszí diszciplína: +x Ψp-ért +10% lehet az egyben felvonható mana

Mana vissza/kinyerés, manaholt területek

- A manatestbe a manakinyerési módszerekkel lehet visszagyűjteni a manát az Energiagyűjtés diszciplína segítségével.
 - *Kérdés: tradícióként legyenek eltérő manakinyerési módok, vagy ez legyen egységes?*
- Manaholt területen: a varázsló nem képes Manát begyűjteni a manatestbe semmilyen energiagyűjtési móddal, viszont varázsolni továbbra is tud. Esetleg kerülhetnének kicsit többre is a varázslatok, mert a holt terület a manasíkon – mint vákuum az űrben – plusz mennyiséget „szippant” a manatestből, mikor abból kiáramlik a formázandó mana. (+20% Mana Pont költség). A varázsló ilyenkor úgy érzi, mintha lassan szipolyoznák, ugyanaz a varázslat többet „lop” tőle, mint máskor. Esetleg percenként varázslás nélkül is elveszíthetne 1MP-ot (szivárgás), ha nem koncentrálna rá folyamatosan (akkor megszűnik a szivárgás), de az hosszú távon kimerítő.
 - Lehetnének lakói is a manasíknak, hasonlóan a Codexhez.
- Managazdag terület: adott idő alatt több mana jön vissza az energiagyűjtési módszerekkel.

- Legyen azért limit. Legfeljebb **3x-os** (??) sebességgel térjenek vissza a Mana Pontok.

Külső mana használata (manahálóból)

Legyen lehetőség a külső (nem manatestben tárolt) manából direktben is varázsolni. Ebben még nincs végleges megállapodás, hogy hogyan legyen. Kézenfekvő lenne a Metamágia alá betenni egy ilyen mozaikot, amit hozzá kell fűzni a varázslathoz), de az már így is baromi erős. Esetleg külön tanulandó, Metamágia alá felvehető mágikus fortély... (mint a tápos pszí diszciplínáknál).

Mindenesetre külön mozaik, amit hozzá kell fűzni a varázslathoz.

- Úgy kell belőni, hogy manaigénye (ha lesz egyáltalán) ne tegye értelmetlenné a használatát.
- Manaholt területen hatástalan
- **Megduplázza** a varázslás időtartamát
- A mágiaiskolák képzettségpróbáinak célszáma **X-el** emelkedik.
- Meg kell határozni, hogy a varázslat manaigényének max mekkora részét lehessen külső forrásból fedezni

Mana felvonás / fókusz (két, tök más értelemben „manafelvonás” fogalom használva!)

Lehetne olyan, hogy a varázsló „felvonja” a manát, azaz előkészíti, fókuszba húzza, már csak ki kell „lőnie”. Kvázi késlelteti az „élesedését” egy kicsit.

Ez nem veszélytelen művelet, pár másodpercig (kőrig?) tudja csak, utána a mana elszabadul. Kevésbé rossz esetben a mana elillan, a varázsló szempontjából elvész. Rosszabb esetben... :->

Csak Mozaikmágus tudja, vagy más mágia-tradíciót tanult is?

Az ilyen fókuszt egy magas szintű Metamágus kívülről tudja manipulálni, esetleg fókuszként felhasználni.. Ez is érdekes szituációkhoz vezethet :)

Valamilyen próbadobás kelljen ide is persze.

Varázsló botja

TODO

Kategorizálatlan ötletek, mozaikok

- Lehallgatás távolról
- Fizikai hatás távoli létrehozása. Példa: tűzgolyó létrehozása az áldozat mellett / annak arcában evidens, hogy hatékonyabb/ésszerűbb, mi értelme lenne távolról „rálőni” az áldozatra - mint ahogy azt "kéne" :)?
- Megoldás: minden távolra létrehozott hatás az aurával való kinyúlás/kiterjesztésnek megfelelően „terjedjen ki”. A fenti példánál maradva a varázslás ideje alatt a kinyújtott szellemkéz először halvány, majd egyre erősebb vörös csikként parázslik a levegőben, részint – az áldozat számára – remekül kijelölve a varázsló helyzetét, részben időt hagyva a menekülésre, elmozgásra. Ilyenkor lehet, hogy érdemes lehet a tűzgolyót a varázslónak távol – maga mellett – létrehozni és onnan odairányítani.

Metamágia

Nagyon széleskörű és erős. Lehetne Átfogó nehézségű képzettség, vagy szétdobálni mágikus Fortélyokba.

Ez a másik nagy kérdéskör. Esetleg a tapasztalati mágiát űzőknek is legyenek külön varázslatokként hasonló varázslataik...?

Mindenképpen szükség van a következő formulákra:

- Fürkészés, Destrukció, Leplezés, Célpont-többszörözés (by Noro), Aurarejtés/hamisítás
- Mágia megzavarása
- Saját mágia megszüntetése: bármikor, energia befektetése nélkül

Ezekon kívül ilyen mozaikok merültek fel:

- Manaterelés/formázás (Manakontroll)
 - Alacsonyabb szinten érzékelésre (mana áramlása), magasabb szinten a Mana áramoltatására, manipulálására lehet használni. FANTÁZIA!!
 - Manaholt „buborékok” létrehozása például.
 - Ideiglenes manafókuszok létesítése (hosszabb, ceremoniális mágia inkább)
 - Manára varázslás: ez még nagyon experimental ötlet. Ideiglenesen megváltoztatná a manának, mint esszenciának tulajdonságait. Megbolonduló varázslatok, stb.
- Szipoly
 - Ezzel a mozaikkal lehessen manát szipolyozni más manatestéből. Ez elég táp, szóval a nehézség szintjeit jó magasan kell kezdeni. Persze kérdéses még, hogy egyáltalán ez alá az iskola alá tartozzon-e... Kell hozzá csomó „komponens” pl. az áldozat vére(?), igazi neve(?),
- Varázslat rejtjelezése
 - ez tudom, kicsit informatika szagú :) de jó.
 - Nehezebb az ilyen mágiát destruálni. Először mindenképpen Fürkészni kell, ki kell ismerni. A „kód” lehet egy érzelem, gondolat, stb. De könnyebb intuitíven ráérezni, magából a varázslatból, mint mondjuk egy „password”-re. Inkább olyan, mint egy rejtvény megfejtése.
- Hamis leplezés
 - A varázslatnak lesz egy „kamu” leplezési Erőssége. Ha azt eléri, akkor a Fürkészésre más eredményt ad kap a fürkésző. Ha a valós (magasabb) nehézséget is eléri, akkor rájön a varázslat **valódi** természetére.

Elemi mágia

V1.6 (kinn van külső dokban)

Természetes anyagok mágija

TODO

- Átváltozás

Aztrálmágia

Az „Akaratátvitel” mozaik aztrálmágia legyen, ne mentál?

- Követelmények:
 - Emberismeret követelmény: mondjuk 3-al alacsonyabb szinten kell, hogy meglegyen, mint a mágiaiskola
 - Stabilitás Tulajdonság egyre magasabb fokai

Aztrális mozaikok

- Hangulat: Nem érzelmet ébreszt valami iránt, hanem egy hangulatot idéz elő, természetesen változtatható erősséggel. Ha az célpont ellentétes hangulatban van, akkor nehezebb.
 - Ehhez lehetne követelmény valamilyen alacsonyabb szintű művészet
- Itt is alkalmazhatjuk a Codex aztrálmágia körét.

Mentálmágia

- Ha emlék olvasás folyik, vagy valamilyen mentál operáció, akkor az érintett emlékek a homlokterébe kerülhetnek az áldozatnak. Hogy mennyire, az a Mentálmágia képzettségpróbától függ. Pontosabban, hogy mennyivel haladja meg a célszámot. Ha rontás történt, akkor erre még nagyobb az esély (majdnem tuti).
 - Meghatározni, hogy mekkora erre az esély a különböző próba eredményektől függően
- Állatokra asztrál- és mentálmágia követelmény
 - Természetjárás? Idomítás?

Demonológia

- Az idézésnél a gyertya elfújós dolog részben hülyeség, mert a gyertya tuti leég előbb utóbb. Kelljen hozzá egy Démon-szimpátia mozaik, ami idézéskor hozzákapcsolja a gyertyát a démonhoz. Viszont! Ezt fenn kelljen tartani. Vagy
 - koncentrálni rávagy
 - időtartammal nyújtani a mozaikot

Ha lejár, akkor a kapcsolat megszakad, a gyertya kialvása nem okozza a démon halálát.

Fénymágia

Ez eddig hiányzott a varázsló eszköztárából. Több manájába kerüljön ugyanazt megcsinálni, mint a bárdmágiát alkalmazónak és a nehézsége is magasabb legyen. (vagy csak a nehézség legyen magasabb...?)

Csendmágia

TODO: Kidolgozni teljesen.

1. Egy definiált zóna határon átmenő hangokat

- csak befelé / csak kifelé / mindkét irányba
 - gyengíti
 - kioltja
 - visszhangoztatja
 - eltéríti: más irányból érkezőnek tűnik
 - megszűri hangtartomány szerint
 - csak egy konkrét hangtartomány menjen át
 - csak egy konkrét hangtartomány NE menjen át (pl. beszédhangok menjenek csak át)

2. Egy definiált zónán belül

- mindenhol
 - gyengíti
 - kioltja
 - visszhangoztatja
 - megszűri hangtartomány szerint
 - csak egy konkrét hangtartomány legyen hallható
 - csak egy konkrét hangtartomány NE legyen hallható (pl. csak beszédhangok legyenek hallhatóak)
- csak bizonyos területen??? (uez)
- a távolság függvényében
 - intenzívebben halkul a hang (tehát, ha a sima beszédet eddig 10m-ről közepesen jól lehetett hallani, akkor most már csak rosszul)