

KM100 SZABÁLYRENDSZER

Mágia

Nonprofit szabályrendszer a M* világához
Ailtas, 2008



Creative Commons License

Ezen dokumentum maga, továbbá részletei, vagy másolatai kizárólag a Creative Commons
[Nevezd meg!-Ne add el!-Igy add tovább! 2.5 Magyarország](#)
Licenc feltételeinek megfelelően használható fel.

Tartalomjegyzék

Alternatív ötletek (Mágia).....	3
Zóna - ALT_MÁGIA_#1.....	3
Zóna II. - ALT_MÁGIA_#2.....	3
TODO (kidolgozandók) (Mágia).....	4
Varázsló CÉ - TODO_MÁGIA_#6.....	4
Varázsló, pszi használó kezdeményezése - TODO_MÁGIA_#7.....	4
Ceremoniális mágiák - TODO_MÁGIA_#1.....	4
Idegen ceremoniális mágiák - TODO_MÁGIA_#6.....	4
Varázslatok időtartama - TODO_MÁGIA_#2.....	5
Drágakőmágia és Rúnamágia - TODO_MÁGIA_#3.....	5
Szeráfi mágiák - TODO_MÁGIA_#4.....	5
Babonák beépítése - TODO_MÁGIA_#8.....	5
Villámmágia - TODO_MÁGIA_#5.....	6
Vulgármágiához ötletek - TODO_MÁGIA_#5.....	6
Problémák (megoldandók) (MÁGIA).....	7
Kábulat ÉP-k gyógyulás papi gyógyítás hatására - PROB_MÁGIA_#1.....	7
Ötletek, alapkoncepció, sirámok fórumokból.....	8
Régi rendszer hibái (Noro).....	8
Minimum IQ mágiatanuláshoz.....	8
Boszorkánymesteri villámvarázs.....	8
Mágia sebzése.....	8
Fizikai ellenállás.....	9
Varázslás kezdeményezése.....	9
Mágia-tradíciók és mágiaiskolák.....	10
Mágikus fortélyok.....	11
Mágiarendszer szabályai.....	12
Mágiaellenállás.....	13
Asztrál, Mentál, Fizikai mágiaellenállás.....	13
Ellenállások számítása.....	13
Varázslat Átütése.....	14
Varázslás ideje.....	14
Mágikus fáradás.....	15
Összhangok, ütközések.....	15
Összhang - mágikus karma.....	15
Mágikus fókuszok, emitterek.....	16
Mágikus emitter.....	16
Mágia tradíciók.....	18
Magasmágia.....	19
Papi mágia.....	20
Vulgármágia.....	21
Betegségmágia.....	21
Szexuálmágia.....	21
Bárdmágia.....	22
Vakság.....	22
Speciális mágia-tradíciók.....	23
Quars, árnymágia.....	23

Alternatív ötletek (Mágia)

Zóna - ALT_MÁGIA_#1.

- Ne elvágólagosan legyen 10m, hanem 10m után gyengüljön (gyengébben jöjjön létre a hatás.
 - 1m-10m: teljes E
 - 11m-20m: fél E
 - 20m-30m: negyed E
 - 31m-től: nem hozható létre
- Vagy ne is fix 10m legyen, hanem: $10 + \text{kaszt szint}$ (a karakter legmagasabb varázshasználó nevelt fortély szintje)
- Vagy: $10 + (\text{szint} * X)$, ahol $X=1$, de felvehető fortéllyal X növelhető.
 - „Zóna kiterjesztés” fortély (többször is felvehető)
Hatása: $X=2$ lesz. Tehát egy 7. szintű boszorkány zónája ezzel a fortéllyal:
 $10 + (7 \times 2) = 24\text{m}$ lesz.

Zóna II. - ALT_MÁGIA_#2.

Vagy inkább manáért kiterjeszthető legyen a hatótáv, de vegyen időt igénybe.

Plusz táv	Szükséges mana
+10m	10MP
+20m	15MP
+30m	17MP
+100	30MP

Vagy:

Célszámok a távolságokra, képzettségpróba-szerűség. Csak mire dobjunk??

Táv	Célszám
1-5m	6
6-10m	9
...	12
...	15
..	18
...	21

TODO (kidolgozandók) (Mágia)

Varázsló CÉ - TODO_MÁGIA_#6.

- A varázslatok CÉ osztója
 - Alapból legyen 2 mondjuk
 - Ha más szögből (nem 0 fok) indít lövedéket, akkor 1. De a CÉ is változhat.
- Egyáltalán mekkora legyen a „fegyver” CÉ?
- Elugrás előre: a lövedék sebességétől függ
- „Lődözös mágia” fortély
 - 1-el emeli az Osztót

Varázsló, pszi használó kezdeményezése - TODO_MÁGIA_#7.

Harcoló ellenféllel szemben. Számít a távolság, az ellenfél sebessége, és a varázslás hossza!
Kellene a haladási sebesség.

Vagy a varázslatoknak nem hossza, hanem KÉ-je lesz talán...

Ceremoniális mágiák - TODO_MÁGIA_#1.

Kidolgozni őket és több misztikumot, bizonytalanságot bele.

Pár alapkoncepció:

- Más varázshasználó (vagy csak az azonos mágia tradíciót tanult?) beleadhassa manapontjait, HA ismeri az „átadó” formulát.
- Esetleg együttállások (bár az olyan Codexes)
- Varázsatok „megkötése”, tárgyba foglalása
- M*-os könyvekből ötleteket átemelni a játékba (varázslatok, hangulati elemek)

Idegen ceremoniális mágiák – TODO_MÁGIA_#6.

Legyenek egyedi nagy varázslatok, amelyeknek csomó követelménye van és nem „szabványosak”.
Pl Crantai varázslatok, a fenti Ceremoniális mágiák, stb.

Olyanok, amelyeket alapból nem ismer a varázshasználó, hiába ismer egy hasonló irányultságú mágiaiskolát.

Kérdés, hogy hogyan alkalmazhasson, más mágiákat.

Varázslatok időtartama - TODO_MÁGIA_#2.

Valamilyen reform kéne a mostani helyett, mert az elég béna.

Drágakőmágia és Rúnamágia - TODO_MÁGIA_#3.

Drágakőmágia és Rúnamágia külön mágiaiskola lesz, képzettségként megszűnnek.

Szeráfi mágiák – TODO_MÁGIA_#4.

- Sok követelménye legyen
- Hangulatilag illeszkedjen a világba
- Ne adjon túl sok tápot
- Ne adjon átfogó mágikus hatalmat, csak egy konkrét körű mágikus hatást/hatásokat.
- Magas szinten erősebb kapocs az „Adományozóval”
 - Esetleges testi elváltozások
 - Avatár előtti állapot
 - Avatár
 - Nagyon kevés szabály, inkább hangulati festés

Babonák beépítése – TODO_MÁGIA_#8.

- Pl. víz felett rossz aludni, stb

Villámmágia - TODO_MÁGIA_#5.

Villámot kontrollálni is tudni kell.

Sokkal randomabb legyen a sebzés (ez már ÉP!!)

- Nem villámmester: SP/X ÉP.
- Villámmester: SP/Y ÉP

ahol $Y < X$

Most nem sebezhet ÉP-t a villám. Ez hülyeség.

- Villámmester
 - **Belső** iskola szerűség (fortély). Követelménye: Villámmágia: 9. (vagy 12?) szint
 - legyenek villámrúnák, amik felrajzolhatóak (kézre, testre, tárgyra(?))
- Villám lövés után ózon szag terjenghet a varázsló körül. Esetleg ha magas szintű, akkor folyamatosan.

Vulgármágiához ötletek – TODO_MÁGIA_#5.

- Esetleg lehessen csak 1-1 varázslatot megtanulni Spec. képzettségként?
- Vagy 3db-os „csomagot” 1 spec. képzettségért.
 - hátránya:
 - kiválogatja magának az ütős brutál varázslatokat „ócsóér”
 - többen ismerik a mágiát.. (bár a Vulgármágia Nevelt fortély és a MP vásárlás visszatartó erő lehet)
 - előnye: színesebb karakterek

Problémák (megoldandók) (MÁGIA)

Kábulat ÉP-k gyógyulás papi gyógyítás hatására – PROB_MÁGIA_#1.

A KT-k elmúljának a Papi gyógyítás hatására, vagy ne?

Régi rendszer hibái (Noro)

„...alapvetően a mozaikos mágiarendszer erősen rossz volt. Soroljam?

- Tömegfüggő anyagmágia
- használhatatlanul lassan létrehozható időmágia
- mágiaérzékelés, -semlegesítés
- összezagyvált nekromancia és idézőmágia,
- alapvető elemek (pl fénymágia) hiánya... „

Minimum IQ mágiatanuláshoz

Minimum Intelligencia szükséges a Tapasztalati és a magas mágiához.

Mekkora? Tapasztalatihoz: +1, Magas mágiához: +2, vagy +3

Boszorkánymesteri villámvarázs

Villámvarázs

- Van egy konkrét nehézsége (Villámmágia iskola képzettséggel szemben)
- Forduló: +2 nehézség fordulónként
- Visszaverődő: ???
- CÉ növelés: +2 nehézség / +10CÉ

Kérdés: ha nem biztos tudásból megy, hanem dobható próba, akkor melyik tulajdonsággal?

Mágia sebzése

Noro:

Van egy olyan érzésem, hogy sebző mágiáról beszélsz, mert egyébként nem tudom értelmezni :(

Lépünk túl azon, hogy a sebző mágia gyengesége legfeljebb egy tűzvarit tud valamelyest félreállítani :), és nézzük a játéktechnikát: bár emlékeim szerint nem működött valami jól, d20-ban volt valami szabály a sebző mágia túlütésére (E+d20-al kellett talán a fizikai mentőt túllütni?). Kell egy ilyen szabály, csak a változatosság kedvéért működjön jól.

Másik szempont a területre ható mágia. Nem mindegy, hogy ugyanaz az E (és Sp) egy tűznyíllal hat rád, vagy egy falon, kitörésben esetleg faramucibb (de nagyméretű) formázásban. Itt ugyanis a valóságos sebzés többszöröse az előzőnek, azonos E esetén. Erre én azt mondom, hogy vagy többszörözni kell az Fp-t, vagy erősíteni kell az Fp/Ép átváltást (pld kitörésnél minden 4 Fp után 1 Ép teljesen jogos. Falon átmászva mondjuk 1/10 az átváltás. a tűznyíl, tűzkard pedig csak túlütéssel sebezhet Ép-t)

Ui: és persze a villámok is sebezhetnek Ép-t. szvsz képtelenség lenne bármi mást feltételezni

Fizikai ellenállás

Noro:

Ha már felmerült, én itt bevezetnék egy harmadik ME-t, a fizikait. Ami arról szólna, hogy a személyes aura milyen erős (tehát nem végtelen!), milyen eséllyel tudja megakadályozni az átváltoztató-varázslatok létrejöttét.

Saga Jr:

Eddig az ilyesmikhez vagy beleegyezés kellett, vagy lélekaltatás (AME és MME legyűrése). Ezért teljesen felesleges egy újabb ME-t bevezetni.

Egyszerűbb lenne az egész személyes aurás baromságot a kukába dobni és két mondatra elintézni a problémákat amik az esetleges átalakítódsi vagy testbe/testen manipulálósdi során felmerülnének (élőlényekbe és mágikus kreatúrákba/tárgyakba nem lehet manipulálni csak ha az illető beleegyezését adja azt csókolom).

A mindenféle más személyen lévő tárgybuzerálós varázslatokat meg egyszerűen meg kell drágítani és nem lesz "egyensúlyborogatás".

Legalábbis szerintem ez normálisabb megoldás mint az egész aurás dolog (mi van benne, mi nincs, mikor védett a tárgy mikor nem, mennyi idő múlva lesz része az aurának, melyik varázslatokat nem érdekli, a többit miért zavarja, stb.).

Varázslás kezdeményezése

SaGa Jr :

Engem csak a varázslatokkal való kezdeményezési sorrend hiánya zavart eddig nagyon a harcban. Nincs konkretizálva, hogy mikor kezd el a varázslatát a mágiahasználó és az mikor jön létre (melyik kezdeményezési értéken). Erre nem tért ki a könyv, csak szegmensekre.

Pedig nem egy kihagyható dolog, mivel a varázslásba elvileg be lehet zavarni, elő lehetne készíteni ellenvarázslatot és lenne értelme végre a varázslatfelismerést elősegítő képzettségeknek. Plusz anno az első évfolyam egyik Rúnájának magisztériumában (I/6 10. oldal) benne volt, hogy az éppen varázslatát létrehozó karaktert mindenki annyiszor megcsaphatja, ahányadik szintű. Nade mikor és hogyan, ha egyszer nem tisztázott, meddig tart a varázslat létrehozása, mikor kezdődik, mikor ér véget és mikor jön létre a hatás?

Erre eddig csak annyit tudtunk kiötleni, hogy mikor a varázsolni kívánó személy kezdeményezése elérkezik, akkor elkezd a varázslatát. Maga a varázslat pedig (ha kevesebb 1 körnél) később jön létre abban a körben mikor elkezdte. Egészen pontosan mágiahasználó Ké értéke mínusz ahány szegmenses a varázslat létrehozási ideje (például jön egy boszmester 35-ös kezdeménynél és elmond egy rontást ami 5 szegmens míg létrejön, akkor a varázslat maga majd 30-as kezdeményezési értéknél jön létre; aki ennél hamarabb üthet vagy több támadása van amiből még nem adott le mindent, az bezavarhat a mágiahasználónak - nem kunszt hisz varázsol, nem védekezik). Aki eközben meg tudja csapni az belezavarhat a varázslás folyamatába, megakadályozhatja annak létrejöttét. Így lenne értelme a tartalékolt íjászoknak és törvetőknek.

Mágia-tradíciók és mágiaiskolák

	Mágikus tradíció	Költsége	Követelménye	Hatás, megjegyzés
	Magasmágia	50KP		
	Kyr Mozaikmágia		„Kiválasztott” háttér fortély Intelligencia: +2 Pszí – 1.fok	Csak 1. szinten vehető fel. Magában foglalja az Energiagyűjtés diszciplínákat (ingyen).
	Godoni hagyomány			
	Vulgármágia	50KP	„Fogékony” háttér fortély (2x fizessen?) Önuralom: +2	<ul style="list-style-type: none"> • boszorkány, boszorkánymester, „kommersz” tapasztalati mágiahasználók • Árnymágia • Néhány iskolának nemi követelményei vannak Manavisszanyerés: hatalom italával
	Godoni eredetű Tűzmágia	50KP	„Fogékony” háttér fortély (2x fizessen?) Emlékezet: +1 Intelligencia: +1	Manavisszanyerés: TODO
	Bárdmágia bár ez eléggé kilóg..	50KP	Zene – spec. hangszer (4.szint) Ének – 4.szint Fogékonyság: +1	<div>elvileg ez is tapasztalati mágia, de nem lenne jó betolni a Vulgármágia alá...</div> Manavisszanyerés: csillagokból, a mágikus összhangzat megszólaltatásával.
	Sámánmágia	50KP		Csak 1. szinten vehető fel?
	Énekmondói mágia	50 KP	Ork származás todo	
	Rituálé		TODO	<div>(Attila ötlete)</div> erős, de nagyon lassú és bonyolult. Konkrét alkalmazási területe van.

Titkos tradíciók				
	Aquir eredetű			
	Smaragdmágusok (Sheenwall)			
	Ryei démonikus tradíciók			
	Niare, Enoszuke?			
	Crantai tradíciók			
	Dawai irreálmágia			
	Gnómok mágijája (???) Ez is irreál??)			

Ha egy karakter mágikus tanokat szeretne tanulni, először is ki kell választania a tradíciót, amin belül el szeretne mélyedni (pl. Vulgármágia), majd azon belül megismerkedhet annak mágiaiskolaival.

- A mágia tradíciók lehetővé teszik, hogy rájuk épülő, alájuk tartozó mágiaiskolákat (pl. nekromancia, asztrálmágia) tanulhasson a karakter.
- A mágiaiskolák a rendszer szerint Átlagos képzettségeknek számítanak és szintenként változó követelményekkel rendelkeznek, akárcsak a „sima” képzettségek.
- **A mágiaiskolák első 3 szinten csak elméleti tudást adnak, az alájuk tartozó varázslatokat csak a képzettség 4.szintjétől alkalmazhatja a mágiatudó!**
- A mágia-tradíciók és a mágiaiskolák követelményeivel biztosítható, hogy csak az tanulhasson bizonyos mágikus ismereteket, aki teljesíti azok feltételeit. Így lehetséges, hogy pl. egy varázsló nem képes egy bizonyos mágiaiskolát megtanulni (vagy magasabb szintet elérni belőle), mert nem képes teljesíteni annak követelményeit, továbbá az is kivédhető, hogy valaki csak úgy felvegyen egy „Kyr alapú Mozaikmágia” mágia tradíciót, hogy megkapja annak tápjait.

Mágikus fortélyok

- "Vakon" varázslás
- Antissjárás (képzettség v fortély?)
- **Összhang** (lásd az Összhang fortélyok fejezetet!)

Mágiarendszer szabályai

- Mágia tradíciók: 50KP ; Követelményeik vannak.
- 1 Mana pont = 3KP
- Max „vehető” mana = $???? \times 10$
 - ha szétválasztjuk a max manát, a max egyszerre felhasználható manától, akkor nem biztos, hogy kell ez a limit
- Mágiaiskolák: átlagos képzettségek
 - A mágiaiskolák első 3 szinten csak elméleti tudást adnak, az alájuk tartozó varázslatokat csak a képzettség 4.szintjétől alkalmazhatja a mágiatudó!
 - Az egyes kiemelt szinteknek követelményei vannak, mint a „sima” képzettségeknél. Ezek iskolánként eltérőek. *(A mágiaiskolák követelményei magasabbak, keményebbek legyenek, mint a Pszi iskoláké. Főleg Tudományos képzettségek legyenek követelmények!)*
 - A mágiaiskolák egyes kiemelt szintjei (jellemzően magasabb szinteken) adjanak kis extrákat. Például pár MP-ért vizualizálni a varázslatot (pl.: betegség varázslat közben kis döglegyek képe körözi az áldozat körül)
 - *Kérdés: a megjelent mellékeffekt a varázsló, vagy az áldozat képzeletvilágától függjön?*
 - *Egyes mágiaiskolák bizonyos mozaikjai magas nehézségűek legyenek alaperősítésen is. Így egy iskola alacsony szinten való megtanulásával csak annak egyszerűbb formuláit lehet megcsinálni.*

Asztrál, Mentál, Fizikai mágiaellenállás

- Mentál: gondolati befolyás ellen véd
- Asztrál: érzelmi befolyás ellen véd
- Fizikai: a test átfarmálását, átalakítását, testen belüli hatást célzó mágiák ellen (nincs hülye „Lélekaltatás”)

Ellenállások számítása

- $AME = ATME + \text{Pajzsok} + \text{Asztrálmágia iskola szintje}$
- $MME = MTME + \text{Pajzsok} + \text{Mentálmágia iskola szintje}$
- $FME = FTME + \text{Pajzsok (milyen pajzs?)} + \text{„Természetes anyagok mágiája” iskola szintje}$

Részletesen:

- Tudat alatti Asztrális, Mentális és Fizikai Mágiaellenállás (ATME, MTME és FTME)
 - $ATME = \text{Önuralom} + \text{Fogékonyság} + \text{Tapasztalati szint}$
 - $MTME = \text{Intelligencia} + \text{Emlékezet} + \text{Tapasztalati szint}$
 - $FTME = \text{Erő} + \text{Edzettség} + \text{Tapasztalati szint}$
- Statikus pajzs
 - "Tudati védelem" pszí iskolában tanulható diszciplínával építhető
 - Fizikai hatások ellen is védjen??? vagy az ellen külön pajzs?
- Dinamikus pajzs
 - "Tudati védelem" pszí iskolában tanulható diszciplínával építhető
 - Fizikai hatások ellen is védjen??? vagy az ellen külön pajzs?
- Iskola szerint adjon ME-t a kapcsolódó mágikus jártasság
 - „Asztrálmágia” iskola képzettség szintje 1:1-ben beleszámít az AME-be
 - „Mentálmágia” iskola képzettség szintje 1:1-ben beleszámít a MME-be
 - „Természetes anyagok mágiája” iskola képzettség szintje 1:1-ben beleszámít a FME-be

A Mágiaellenállás nem statikus, körülménytől függően változhat:

- Meglepődés / Harc / Érzelmi sokk / másra koncentráció közben ideiglenesen csökkenhet a Mágiaellenállás, mivel egy időben nehezebb védekezni a fizikai és a felsőbb síkokon.
 - Esetleg Összpontosítás próba, hogy csökken-e, vagy nem.
- Egyes speciális helyzetek növelhetik is. Például:
 - Asztrál ME nő kiégettség esetében.
 - AME (vagy/és MME?) Harci lázban, vagy őrjöngésben emelkedjen.
 - A szélsőséges érzelmek, a kiszolgáltatottság az ADOTT PILLANATBAN

csökkentsék az AME-t! Ha épp meghalt a karakter kedvese és iszonyúan szenved, akkor egy boszorkány gonoszul lecsaphat rá kihasználva a meggyengült védelmet. Ez szerintem nagyon passzol hangulatilag.

- Meglevő érzelmek (Asztrálmágia vs. AME):
Ha már megvan egy érzelem, akkor az ezzel kapcsolatos (ezt erősítő) mágiaák ellen alacsonyabb legyen az AME, hiszen a hatást ne csak úgy tekintsük, mint valami ami "be akar jutni", hanem, hogy mennyire elfogadható az számunkra.
Vagy legyen alacsonyabb a manaigény?? (Ez kicsit Codexes... de nekem tetszik)

Varázslat Átütése

Asztrál, Mentál és Természetes anyagok mágiaja esetén az áldozat természetes és szellemi védelmének erejével szegül szembe a varázslattal.

A varázsló e három mágiaiskola alkalmazásakor a Varázslat ún. Átütését állítja szembe az áldozat Mágiaellenállásával. Ez egyfajta aktív mágikus akarat. Ennek számítása:

Varázslat Átütése = Mágiaiskola szintje + Erősség (ezt lehet manából tovább erősíteni)

Emlékeztetőül a Mágiaellenállás :

Mágiaellenállás = TME + T.Szint + Pszi pajzsok + Kapcsolódó mágiaiskola
--

Hogy ennek mi értelme van?

1. Sokkal magasabb szintű varázsló kevés manából is le tud valakit varázsolni.
2. Sokkal magasabb szintű sudribunkó is ellen tud állni a gyenge varázslatoknak.
3. Így nem kell 3/4 manáját elhasználnia, vagy mindig pszi-ostromolni, hogy levarázsoljon 1db kezdőt, akinek azért van pajzsa. (És akkor még ott vannak a haverjai is)
4. Nincs "deadlock", mint a Codex-ben, ahol ha meggebedtél se tudtad erősíteni a varázslat E-jét (mert egyenlő volt az Auráddal). Itt ha nem elég erős, akkor ugyanúgy megtápolhatod manából, mint eddig.

Tehát (ez nagyon fontos!): a mágiaellenállásban a pszi pajzsok dominánsabbak lennének, de finomítana a T.SZ.

Szerintem a fentiek jól ötvözik a Codex Aura szerű rendszerének előnyét és a pszi-pajzsos világot (kiküszöbölve a Codex „nem tudom erősíteni” problémáját).

Varázslás ideje

Arra gondoltunk, hogy a Codex-hez hasonlóan standard varázslás hosszok legyenek. A mágia tradíció fokától (vagy használt mágiaiskola szintjétől??) függ, hogy mennyi. Bizonyos kiemelt fokokon egyre jobban csökken:

1 kör; 5 szegmens; 2 szegmens és végül mindössze 1 szegmens

Ha több iskola mozaikjait használja egyszerre (és a mágiaiskolától tesszük függővé a varázslás hossz), akkor a legalacsonyabb szintű iskola szabja meg a hosszt.

Mágikus fáradás

- A mana formázása (varázslás) kimerültséget okoz. Ezt több dolog befolyásolja:
 - A varázslat energiaigénye (MP). Ne a mana fogyása, hanem az egyben elvarázsolt mana mennyisége legyen meghatározó. Tehát a 0 MP nem jelent automatic kimerültséget ha pl. apró varázslatokkal „merítette le” magát. Ilyenkor csak a Manatestéből „fogyott el” a mana.
 - Összpontosítás képzettség (?)
 - Edzettség (?) (Önuralom?)
- A mágikus fáradás megjelenhetne KT (Kábulat Pont) „begyűjtésével”
- Varázslatra jellemző testi tünetek (pl. tűzvihartól nagy fáradás, test kiszáradás, stb)
 - *ez nem biztos, hogy kell...*

Összhangok, ütközések

Hasonlóan a Codexhez legyenek itt is összhangok, meg ütközések, de egyszerűbben. Nem kell az ott alkalmazott pentagramma (Grimoire hátlapján levő), kicsit freestyle-osabb legyen, a KM döntse el, mennyi „kedvezmény” jár egy varázslatra egy (vagy több) körülményt (és a JK alakítását is) figyelembe véve. A játékos persze „lobbizhat”, de ne ez (kuncsorgás) vigye el a játék felét.

Meg kell határozni, hogy max mennyi bónuszt/büntetést adhatnak a körülmények.

Szerintem max +/-50%

Összhang – mágikus karma

Nem kerülnek KP-ba, a KM adja, vagy a játékos egyezik meg a KM-el, hogy felvehesse.

Mintha ilyen lenne az Ars Magicában, de nem biztos... Szóval olyasmi, hogy lehessen külön karmákat felvenni/kapni, hogy pl. „Esőben varázsló”, vagy „Tömegben varázsló”. Az első példában esőben kap összhangot, azaz „mana kedvezményt”. Hátránya viszont, hogy pl. sivatagban meg büntetést kap.

A második példában szereplő varázslót a nagy embertömeg „tuningolja”, ott könnyebben alkalmaz mágiát. Egy kihalt területen viszont büntetés sújtja.

Ezekből legyen pár hangulat színesítő példa-karma leírva, de lehessen újakat is alkotni kikötésekkel. Azaz legyen árnyoldala is, ne olyan legyen, ami mindig érvényesül (pl. „Ébren varázsló” :) és a KM is beleegyezzen. Versenyen csak a szabályrendszer által leírtak vehetőek fel.

Ha valaki több ilyen karmát akar felvenni, az nem baj, de nem üssék egymást és csak a KM-el egyeztetve!

Sőt: lehetne úgy, hogy bizonyos szint fölött kötelezően fel kell venni ilyeneket és a KM mondja meg a hatást!! :)

Tehát ha a karakter folyton éjszaka sunnyogva varázsolt, akkor megkapja pl a „Sötétben varázsló” összhang-karmát. Ennek hatására viszont nappal hátrány sújtja.

További cizellálás: lehetnének ennek is „fokozatai” a karma nevében.

Példa 1: Ármánd a varázsló évek óta éjszaka sunnyogva végzi mágiája segítségével orvgyilkosságait. A KM-től megkapja a „Sötétben varázsló (10%)” karmát. Ekkor éjszaka 10% „leárazás” van a varázslataira, nappal viszont ugyanennyivel többet kell rájuk költenie.

Példa 2: „Füst” a rettegett árnyvarázsló, aki egyesek szerint már évszázadok óta riogatja Ifin nemességét néha – több évtizedenként talán csak egyszer-egyszer – feltűnik és nyomtalanul elragad egyet a gőgös seregletből. Állítólag sötéttel táplálkozik, azt lélegzik, egy vele.” A KM – figyelembe véve, hogy 'Füst' gyakorlatilag a sötétség része lett – megadja neki a „Sötétben varázsló (50%)” karmát. Valójában persze már korábban megkapta ennek a 10, 20, 30, majd 40%-os „verzióját” is.

A fentiekkel jól lehetne modellezni, hogy a legtöbb varázsló a saját, megszokott közegében erős. Aki pedig nem specializálódik, az nem is jut előnyhöz. Valamit valamiért ugye.

Mágikus fókuszok, emitterek

Mágikus emitter

[Ötlet]

Lehetnének mágikusan helyhez kötött varázstárgyak. Pl. egy erődhöz (annak mágikus "aurájához") kötött tárgyak, amik ha kikerülnek a "tápláló" területről, akkor elveszítik mágikus hatásukat.

Ehhez vagy kelljen külön elosztó/generátor/manafókusz/varázskör (hívjuk Emitternek) jellegű valami (jellemzően a pincében :), vagy egy "egyedi azonosítóval" rendelkező mágikus kisugárzás, ami aktiválja a mágikus hatást a tárgyakban (bocs, ha a megfogalmazás kissé profán). Ha ez a kisugárzás nem éri el őket (váron kívül pl), akkor közönséges tárgyként viselkednek.

Így pl. a mágikus erőd védőinek kardjaiban ott munkálna a hely mágiája, de ha kimennek a kapun és eltávolodnak, akkor már nem.

Vagy egy másik példa: egy ősi nép sírja, amelyet az elhalt régiek, lidércként ott kódorgó lelkei népesítenek be a nem látható világban. A belőlük áradó túlvilági szomorúság lengi be az egész kriptát. Amíg ez az asztrális hatás tart, addig az élőholt védők fegyvereiben aktív a mágia. Amint megbékéltek a lelkek, a fegyverek nem mágikusak többé, feladatukat betöltötték és senki más halandó nem bitorolhatja őket, hogy varázshatásukat másra fordítsa. Sőt, esetleg a védő csontikat is ez "tartja aktívan" (jó, ez már nem fegyver topik téma), és a "megnyugvás" után ők se mozdulnak többé. Ebben a példában a kisugárzó források (emitterek) maguk a lelkek, de más esetben lehet akár természeti hatás is.

Harmadik példa:

Harcoló kyr alakulat (anno). Az alakzat közepén halad az emitter varázstárgy, ami aktívvá teszi a fegyvereket X méter sugarú körben és amit az őt hordozó varázslónak/mágiahasználónak egy állandó enyhe koncentrációval kell működtetnie.

Ha az ellen esetleg elzsákmányolja a fegyvereket, a mágia kialszik. Sőt az emitterrel se mennek semmire, mert nem tudják használni.

Noro:

(Én legalábbis nem tudom elképzelni, hogy egy kis zsebretehető vacak legyen. Szerintem a rúnamágiában a hatalom gyakran méret kérdése is)

Én:

Hát ebben nem értek egyet. Ez gyakorlatilag egy "aktivátor", ami éleszti a belefoglalt mágiát. Annak nem kell olyan gigantikusnak lennie.

Legfeljebb annál a verziónál, ahol maga a varázstárgy "sugározza beléjük" a mágiát.

MÁGIA TRADÍCIÓK

Itt lesznek kibontva külön-külön az egyes tradíciók. Varázslataik, stb.

Magasmágia

Kinn van külön dokban.

Papi mágia

Kinn van külön dokban.

Vulgármágia

Betegségmágia

- Fogfájás
- Szag manipuláló varázslatok (szag leplezés, változtatás, máshova helyezés)

Szexuálmágia

Csak nőknek!

Vakság

- Jelen formájában nagyon brutál
- legyen könnyű létrehozni (mint most), de...
- fenntartani legyen nehéz. Ha mozog a cél, „rajta kell tartani”
 - Összpontosítás próba
- ha nem látja a célpontot, akkor arról lefoszlik a varázslat (ebbe mondjuk bele lehet kötni...)

Speciális mágia-tradíciók

Quars, árnymágia

- Fortély brutál követelményekkel
 - mester, aki tanítja ; klán ; stb.
- Nem erősíthető varázslatok